# Эленгир



Оглавление

[Введение 3](#_Toc168863695)

[Расы 3](#_Toc168863696)

[Боги 11](#_Toc168863697)

[Существа 13](#_Toc168863698)

[География 21](#_Toc168863699)

[История Эленгира 25](#_Toc168863700)

[История Глорийской Империи 25](#_Toc168863701)

[История Государства Энсолеили 30](#_Toc168863702)

[Летопись Всемирная 31](#_Toc168863703)

# Введение

Пока отсутствует.

# Расы

**Эльфы:**

**1)** Мэнэль (Menel - эльфы небес)

Наиболее возвышенные и величавые из всех эльфийских подрас. Отличаются особой красотой и мудростью. Тысячелетиями хранят секреты магии. Не воинственны. Ведут уединенный образ жизни, стараясь не вмешиваться в людские дела. Их видят очень редко, а если кому повезло с ними встретится, запоминают эти встречи навсегда. Как и всякие эльфы бессмертны. Предпочитают богатству и славе - знание. Редко, почти никогда не вступают в брак с людьми. После расторжения союза относятся к ним еще более настороженно и недоверчиво. Ранее проживали в небольших городах-государствах у подножий гор Менелород. В настоящее же время исчезли практически полностью...

**2)** Лаегель (Laegel - эльфы лесов)

Извечные хозяева лесов. Ради своего дома могут пойти на убийство чужаков, вторгшихся на их земли, с недобрыми замыслами. Эльфы лесов не отличаются высокомерием и заносчивостью. По натуре они странники и изгои. Прекрасно владеют оружием, магией природы. Под их контролем целая иерархия лесных разумных существ, от нимф и дриад до кентавров и грифонов. Даже, бытует легенда, будто знаются они с водяным народом (о их могуществе слагается множество сказаний). С тех пор как разрушен союз, также покинули родные чащи... найдя свое пристанище где-то далеко на востоке.

**3)** Наер Дем (жители ГИ зовут их спиритами) скорбные эльфы

Когда то, на территории Гирглаада жил большой клан эльфов лесов, так называемые Лаегель. Настали тяжелые часы для эльфийских народов. Помимо повсеместной вырубки лесов и бесконечных актов вандализма со стороны людей, с севера в Гирглаад начала проникать нежить... С теми, кто имел телесную оболочку Лаегель справлялись, хоть и с трудом. А вот бестелесные духи облюбовали дрожащий лес навсегда. Многие из эльфов, наиболее сильные и решительные смогли покинуть родную землю, остальные же смирились, решив продолжать былой образ жизни. Казалось, что ничего не изменилось, некоторые эльфы даже начали тесно общаться с духами и призраками, так как на первый взгляд вреда от этого не было...

Лаегель с удовольствием познавали загробную культуру, находя в ней все больше интересного и ценного (тяга к знаниям была непреодолима) а духи, в свою очередь безропотно посвящали их в тайны своей жизни, приоткрывали завесу тьмы... Познав смерть на теории, лесной народ перестал бояться ее на практике, и совершал совершенно необдуманные поступки. Однако души погибших не находили в земле вечного покоя. В виде теней, призраков, скорбных духов они возвращались, и продолжали жить вместе со своими родичами. Живые не могли без тоски глядеть на полумертвых близких, пелена вечной грусти опустилась на Гирглаад.

С тех пор культ смерти и тоски опутал весь дрожащий лес. Проявление радостных эмоций считалось не просто аморальным, но и преследовалось "теневым кодексом". Какие наказания полагались за это неизвестно, но отнюдь не смертью архитеневые судьи запугивали непокорных эльфов... После череды наказаний, пронесшихся по поселкам Лаегель (в связи с приходом гномов, эльфы очнулись от печали) многие стали носить вуали и повязки, дабы сокрыть выражения лиц.

Последний раз глориец видел Наер Дем около ста лет назад, с тех пор о них почти ничего не известно...

**4)** Морнэль (Mornel – Темные эльфы)

Падшие Мэнэль. В основном, это были последователи Нимзинна, Хранителя склепов. В Глорианде издавна существовал тайный культ этого бога (приверженцы гордо называли его Орденом Чёрного Солнца - Моранор), которому приносились кровавые жертвы (часто эльфы), а первосвященники изучалии тёмное искусство некромантии, всё глубже проникая в запретные сплетения магических нитей. Именно Дарлион, верховный жрец Нимзинна, подбросил Феару созданный им с помощью тёмных чар артефакт, который исказил Великое Заклятие и открыл портал. Когда на севере возник и окреп город Морхант, Дарлион открыто перенёс туда резиденцию Ордена. Неизвестно, в результате ли магических опытов, близости портала или и того, и другого эльфы изменились, их кожа прибрела сероватый оттенок, глаза стали янтарно-жёлтыми, а волосы - пепельно-серыми.

Малочисленны, но никто, кроме самих Морнэль, не знает, сколько их в точности. Теократическое патриархальное общество жёстко структурировано. Во главе стоит Великий Магистр Ордена, он же верховный жрец Нимзинна, далее - совет жрецов, каждый из них находится там, пока его не убьют (а такое иногда случается, причём гибнут высокопоставленные Морнэль чаще всего от рук самих Морнэль), и так далее. Чем выше рангом жрец, тем больше власти он имеет в обществе тёмных эльфов. На низшей ступени стоят эльфы, живущие свой первый век (они находятся почти в рабском положении). Женщин этого народа примерно в полтора раза меньше, чем мужчин, и женщина не может стать высшим жрецом, а, значит, и занять в обществе высокое положение. В данный момент Великим Магистром является Дарлион Морранк, который фактически держит в руках все нити управления Морхантской Империей, император - лишь марионетка, выполняющая все приказы эльфа.

Среди тёмных эльфов выделяется каста элитных воинов, постигающих искусство танца с клинками, их оружие часто бывает по-особому зачаровано. В их среде нередки браки между близкими родственниками (поскольку народ малочисленный), что очень снижает плодовитость Морнэль. Семья всегда бинарная, измены караются очень жестоко.

Средний рост тёмного эльфа - 170 см (женщины чуть ниже мужчин), глаза обычно янтарные, уши чуть длиннее, чем у Мэнэль, волосы - пепельно-серые, черты лица обманчиво мягкие, красивы, по мнению многих других народов, как все эльфы (впрочем, живого тёмного эльфа мало кто из представителей этих народов видел).

Все Морнэль в первый век жизни в обязательном порядке учатся владеть оружием (в основном мечами, кинжалами и луками), а большинство - и магией. Примерно половина всех Морнэль становится жрецами, того или иного ранга, в той или иной мере владеющими магией. Чаще всего тёмные эльфы изучают искусство тёмной магии и некромантии, а в дополнение учатся повелевать стихиями (маг, который одним движением руки может воскресить труп в виде безмозглой нежити и тут же сотворить огненный шар, не редкость среди Морнэль). Встречаются среди них так же те, кто углубляется в иллюзии и магию разума.

Расчётливы и жестоки, ради достижения цели подчас не останавливаются ни перед чем. К другим народам (включая эльфийские) относятся без ненависти.

Говорят на синдарине и всеобщем.

**5)** Бладхелы (Кровавые эльфы)

Раньше были небесными эльфами, но из-за гордыни и жажды власти были сосланы в ад. Оттуда выбрались путем обмана и договора с демонами. Демоны выпускали их наверх и давали сил, взамен они просили помощи в завоевание мира. По возвращению на поверхность эльфы предали демонов, и скрылись в горах Менелорода, а так же ушли дальше на север к Мертвому лесу. Убивают всех не прошеных гостей и случайно забредших путников.

Цвет глаз красный, кожа сероватого оттенка.

**Бенгротель:**

Скрытные существа, происходящие от эльфов. Очень похожи на них. Кожа бледно синяя. В большинстве это авантюристы и беженцы, поселившиеся в гротах вдоль берегов. Некоторые уходят в города для торговли, но в основном не общаются с другими народами. Многие выдают себя за обычных эльфов и становятся наёмниками. Из-за магических землетрясений многие их поселения были разрушены, что ухудшило отношения с магами. Магия не развита, ей пользуются только самые высокопоставленные бенгротель.

Бенгротель произошли от любопытствующих и ищущих укрытие эльфов, считающих поверхность слишком опасной. Они обнаружили остатки древней цивилизации и стали жить по её устоям и традициям. Среди них выделилось несколько общин:

**1)** Дикие или околдованные.

Живут глубоко под землёй. Покрывают тела замысловатыми татуировками. У некоторых появились крылья, рога, костные выросты. Среди Диких много хороших магов. У них видели экзотическое оружие типа боевых перчаток когтей, двух лезвийных клинков полумесяцев, копья с горизонтальным круговым наконечником. Поведение их также странно, известны случаи когда они появлялись в местах битв какого-нибудь поселения с врагами, прикрывали своими телами каждого жителя, а затем иногда вырезали весь город или выкрадывали жителей .В их городах ни разу не был никто другой кроме них самих. В свои ряды они никого не принимаю. Чтобы быть Диким нужно им родиться.

**2)** Община леса.

Миролюбивая группа выдающая себя за лесных эльфов. Ухаживают за лесом и защищают его от врагов. Перенимают повадки эльфов. На равных с ними и их союзники (лесных эльфов)

**3)** Свободные

Наёмники, участвовали в многих войнах поверхности. Среди них можно найти лучших воинов, воров и магов. Здесь есть школы боевого, магического и других искусств. В эту общину может вступить любой другой эльф, не выдающий бенгротель.

Некоторые бенгротель последовали культу Нимзинна.

**Орки:**

**1)** Обыкновенные

Зеленые, противно пахнущие, тупые до предела. Одновременно - сильные, агрессивные, быстрые. Враждуют со всеми, что не благоприятно посодействовало на их количество. Обитают несколькими племенами на юге пустыни Хаерон.

**2)** Раеги (Raeg orch - Неправильный орк)

Свое название эти орки получили за счет необычного для их расы цвета кожи – синего. Цвет волос обычно темно-синий или черный. Раеги не задерживаются долго на одном месте, постоянно кочуют. Эти орки считаются самыми жестокими из всей расы в частности и во всем Эленгире в целом. Своих стариков они безжалостно убивают, дабы те не обременяли передвижения, так же как и немощных детей. Понимают только силу, презрительно относятся ко всему, что магического происхождения. Сильные опытные войны. Даже женщины Неправильных орков весьма сильны и жестоки.

Раеги в свою очередь делятся еще на три племени:

• Хифы (hith - серый туман)

• Лимлуги (limlug - морской змей)

• Орчалы (orchal - высший)

Каждым племенем правит Старейшая(ый) и ее(его) советник. Обычно в роли Старейшей выступает женщина, если она достаточно сильна.

Между собой эти племена почти ничем не различаются, но при этом жестоко истребляют друг друга. Говорят, что раньше все племена были единым целым. Во всей Глорийской Империи живет только по одному племени раегов и те немногочисленны. И поэтому глорийцы могут жить спокойно, иначе воюющие между собой и с другими расами раеги уничтожили бы всю Империю.

**Гномы:**

У гномов Эленгира практически отсутствуют способности к магии (бывают и исключения, но они крайне редки), но зато им нет равных в ремесленных делах. Гномы добывают металлы, в том числе редкие и ценные, куют лучшие доспехи, оружие, инструменты и другие предметы, за которые представители других рас готовы щедро платить.

Кроме того, гномы изобретают всевозможные устройства и механизмы. На этой почве даже произошло разделение между кланами - часть гномов (в основном старшего возраста) считали, что все эти паровые двигатели и другие машины, созданные для облегчения труда, сделают их народ слабым, и потому нельзя использовать механизмы повсеместно, другие же стояли за то, что за машинами - будущее, и нужно развивать эту отрасль. Таким образом, большинство гномьих кланов предпочитает жить и работать по старинке, не используя никаких особо сложных механизмов, в особенности двигателей, и соблюдая обычаи предков. А несколько кланов отщепенцев-технологов объединились между собой и поселились отдельно от своих сородичей. В своих подгорных крепостях они разрабатывают, конструируют и усовершенствуют всевозможные механизмы. Чудеса технологии гномов широко известны, но они неохотно делятся своими секретами, и только самые простые (либо устаревшие) устройства выходят за пределы их цитаделей.

Хотя гномы обычно не способны к магии, но иногда, очень, очень редко среди них рождаются особи, наделённые даром колдовства. В консервативных кланах, не приемлющих технологий, на магов тоже смотрят косо - чаще всего таких изгоняют. Совсем другая ситуация у гномов-технологов. Они уже давно пытаются соединить воедино магию и технологию, заставить их работать сообща. Гном-техномаг зовётся "магос". Их единицы, и все они пользуются огромным уважением среди своих соплеменников.

Внешний вид гномы имеют именно такой, какой и должны. Они низкорослы и коренасты. Все представители консервативных кланов носят бороды, взрослый гном без бороды - позор. В кланах технологов этот обычай соблюдается не так жёстко, там можно встретить и безбородых гномов. Бывали случаи, когда борода неосторожного гнома попадала между шестернями какого-нибудь механизма.

**Полудемоны:**

После выхода в мир демонических существ, началась новая эпоха рас. Демоны стали заселять некоторые части Эленгира, для того, что б выжить, они имели порочную связь с простыми людьми. Через некоторое время, новая раса полудемонов, заселила несколько поселков мира. Полудемоны подразделяются на несколько видов:

**1)** Суккубы – Люди с идеальной телом и внешностью, но с чернейшей душой. Питают своих чёрных богов душами своих жертв. Соблазнительно красивы и часто этим пользуются.

**2)** Робамы (торговцы душами) – Люди с красноватым оттенком кожи, что могло бы их сравнивать с людьми огня, но имеющие небольшие рожки на лбу. Отличные торговцы, вот только удовольствие им придает торговля людскими душами.

**3)** Килароны (убийцы) – Достаточно молчаливы, от простых людей отличаются длинными острыми ногтями на руках и рожками на лбу, от чего их часто путают с робамами. В основном работают как воины и ремесленники, очень опасны, любят убивать, разрывают горло жертвы когтями.

**Люди:**

Люди - самая приспосабливаемая из всех рас. Быстрая смена поколений и склонность к переселениям и завоеваниям обусловили то, что по внешности люди могут довольно сильно отличаться друг от друга. Цвет кожи и волос разнится у них от почти черного до белого, растительно на лице (у мужчин) может быть как редкой, так и густой. Люди часто одеваются очень необычно, то же самое можно сказать об их прическах, татуировках и т.д. (описание полностью скопировано с игры Neverwinter nights 2)

Амазонки и варвары Доннаданы являются подрасами людей

**1)** Амазонки

Происхождение точно неизвестно, дочери магов-истари и смертных. Немногочисленная вымирающая раса, так как из-за плохой биологической совместимости с другими народами дети крайне редки.

Внешне похожи на людей, чаще всего темноволосые. Смертны, средний возраст около сотни лет, не стареют, что является особым даром предков. Изначально способны к магии иллюзий и разума. Живут на островах Мироза. Выход в большой мир значительно ослабляет магические способности амазонок, однако превосходные физические данные и умение обращаться с оружием позволяют им выживать и на чужой территории.

Внутреннее устройство - община, в личном пользовании только одежда и оружие. Рабовладение: мужчины-рабы на особом положении (понятно, почему). Иногда случаются рабские бунты, которые подавляются крайне жестоко. С островов амазонки уходят на материк для охоты за рабами и торговли - лучшие пояса и амулеты делают именно они. Нарушившие законы общины амазонки изгоняются с островов, изгнанниц можно встретить в любом уголке Эленгира.

Религия: не поклоняются ни одному из известных божеств, верят в пришествие прародителей-магов, именно поэтому из них никогда не получатся воины духа. Все остальные классы доступны.

**2)** Варвары Доннаданы(Смуглый человек)

Живут в долине Нэн-Келэн слева от скал Гиар. Варвары темнокожи и мощно сложены. Высокого роста. Прекрасные охотники. Весь цивилизованный мир считает их некультурными варварами, но они ошибаются. У доннаданов весьма суровые законы, необходимые для выживания. Так же им не чужд этикет. Хотя весь остальной мир считает его дикарским.

Непревзойденные войны и лучники. Так же в племенах изредка рождаются люди с магическими способностями, чаще всего они становятся Шаманами. Вывели породу боевых коней. И продолжают разводить этих умных животных.

Городов не строят, потому как считают неприемлемым закрываться в каменных стенах. Однако у них есть небольшой городок Борок, обнесенный деревянным частоколом. В нем есть один дом из красного дерева, что был добыт в лесу Денджентаур (красное дерево почти не поддается гниению и не горит). В нем живет Правитель с семьей. А вокруг расставлены различного рода палатки, в которых живут остальные варвары.

Варвары Доннаданы селятся небольшими племенами и соседствуют с жителями Дор Фарота.

Доннаданы довольно гостеприимный народ и с радостью встречают гостей. Хотя те весьма редки.

**Звериные:**

**1)** Валфы (раса полулюдей полуволков)

Прямоходящие, разумные, социально организованные создания. Люди считают, их порождениями оборотней, а сами Валфы считают себя рожденными Луной.

Основной вид занятий охота и охрана древних лесных тайн. Живут небольшими стаями, во главе, которой находится шаман, владеющей лунной магией.

Разумность, любознательность и речь, переняли у людей, сохранив природные свойства волков.

Основные характеристики - ловки, проворны и выносливы, оружию предпочитают собственные когти и клыки. Небольшие магические способности доступные только избранным включают в себя увеличение скрытности, возможность зорко видеть в темноте, обнаруживать ауры живых существ. Все валфы умеют слушать лес.

Охотно идут на контакт с людьми и другими расами, если чувствуют их благочестивые намерения.

**2)** Фригвейв или Ракшасы (Free(англ.) свободный gwaith(синд.) народ)

Фригвейвы представляют собой расу кошек. В среднем они достигают в росте 170-180 см. Обладают грацией и выносливостью своих предков. Бывают самых различных расцветок. Все тело покрывает недлинная шерсть, на руках и ногах остались небольшие когти. Женщины отращивают их длиннее, чем мужчины. Стоящие на макушке уши заканчиваются кисточками. Глаза тоже различных расцветок, но зрачок вытянут, как у кошек. Так же от предков им достались клыки (короче, чем у хищников, но длиннее, чем у людей).

Живут Фригейвы в небольших городах, что образуют государство Энсолеили (солнечный, залитый солнцем). Один город, находящийся в самом центре пустыни возле большого оазиса является столицей и получил название Дэу (водный). Город обнесен белоснежными стенами, а на улицах растут самые различные растения, что смогли прижиться в пустыне.

Законы Свободного народа весьма строги, но справедливы. Они почитают женщин, поэтому презирают другие народы, где с женщинами обходятся плохо. Страной правит Король и его супруга.

В Энсолеили верят в самых разных богов, но всех выше ракшасы ставят павшую богиню свободы и выбора Сэвгли. В Дэу стоит большой красивый храм этой богине, выстроенный из светлого мрамора. В центре его стоит статуя Сэвгли, а в потолке купала сделано окно из витражей так, что они преломляют солнечные или лунные лучи, и те всегда освещают статую богини. Поговаривают, что павшая светлая не отвернулась от своих чад и продолжает отвечать на их молитвы. Ракшасы уверены, что всегда есть выбор. И именно поэтому их еще называют Свободным народом.

Среди свободного народа много магов, но они никогда не пускают ее во зло другим. Чаще всего это маги света и природы. В Дэу существует совет Магов, что строго следит за использованием магических способностей. Тех, кто дерзнет заняться иной разрушительной магией или (что еще хуже) некромантией, ждет жестокое наказание, а то и изгнание.

Но и сильных и умелых воинов и лекарей среди фригейвов немало. И они почитают светлых богов: лекарств - Салаб и войны и победы – Дагро.

Ракшасы очень любят ухаживать за растениями и животными. Рядом с ними свободно существуют их кошачьи собратья. И не один ракшас не боится тигров или львов, что спокойно гуляют по городу. Даже нередкие гости свободного народа могут не опасаться больших хищников.

**Фиера:** (фея)

Небольшого роста, в среднем не выше 120 см. Миниатюрные и изящные. Длинные заостренные ушки. Есть небольшие полупрозрачные крылья, что помогают держаться в воздухе. Отсюда и их небольшой вес. Но летают они только с помощью врожденной магии.

Живут небольшими группами в лесу Гирглааде. Помогают своим меньшим собратьям феям присматривать за лесом. В целом дружелюбны и миролюбивы. Редко покидают лес. И без надобности стараются не показываться людям.

Дома строят обычно в кронах деревьев, протягивая между ними подвесные мосты. Потому как фиеры не сразу могут летать, а учатся этому со временем.

Живут довольно долго.

**Элины:** (Elin с сирадинского - звезды)

Жители Эленгира часто называют их Поднебесным народом. Светлокожи, спокойны, невоинственны. Живут до пятисот лет. В пору зрелости вступают по исполнению сотни лет. Из поколения в поколения передают лечебные знания, поэтому почти все элины хорошие лекаря.

По легендам и сказаниям элины ведут свое происхождение от ангела, полюбившего человеческую деву. Действительно, в этих существах кроется небесная красота и грация. Точеные черты лица, изящные тела. Цвет волос варьируется от светлых, словно свежая солома, до каштановых. Поднебесному народу присущи светло-голубые глаза, хотя порой встречаются существа с зелеными, как молодая листва. Таких элинов в племени называют Призванными. Откуда пошло такое поверье неизвестно. Но именно Призванные обладают магией. Они могут принести тучи, дабы оросить засохшие поля. Им подвластны вода и огонь, земля и воздух. Но в народе элинов редко рождаются дети с зелеными глазами.

Селятся элины чаще всего в горах, что делает их неприступным народом, и редко спускаются со своих вершин. Отсюда и их невоинственность. Редкие жители Равнин и Лесов (как обычно их называют элины) забредают в их поселения. Поднебесный народ живет обособленно от остальных и не особо любит чужаков. Но при этом всегда остается приветлив, и часто помогает заблудившимся в горах.

Вместе с элинами обитает и другой народ - iaur (яйру, с сирадинского - древний): прекрасные существа (дальние родичи собак), сумевшие отрастить крылья. Элины часто именуют верных яйров братьями. Если взрослый яйра встанет на задние лапы, то превысит человеческий рост. Эти большие, лохматы псы получили крылья, как дар богов. Когда у элинов рождается дитя, ему преподносят молодого щенка яйру, что становится верным другом и защитником ребенку. Яйров считают бессмертным народом, но это не так. Их век долог даже в сравнение с элинами, но не бесконечен. Обычно же, если хозяин элин погибает, то и его верный собрат яйру погибает тоже. Яйры – грозный, сильный и прекрасный народ собачьего племени.

Поднебесный народ городов не строит, селится небольшими поселениями на плато. Хотя высоко в горах есть единственный город элинов - Амрун (Amrun - Восход). Город настолько искусно выстроен между скал, словно так и должно быть. Бело-розовые мраморные здания величественно возвышаются в небо. Даже некоторые диковинные деревца сумели прижиться в тяжелой горной породе. Городом мудро правит совет Старейшин.

**Полурослики:**

Полурослики - это умные и умелые индивидуалисты. Отдельные полурослики и их кланы находят себе место повсюду. Они часто странствуют, и другие расы относятся к ним с подозрением или любопытством. В зависимости от клана полурослик может быть надежным и трудолюбым гражданином, или же он может быть вором, который только и ждет возможности чего-нибудь украсть и раствориться в ночи. Но, независимо от этого, полурослики способные и находчивые.

Индивидуальность: Полурослики предпочитают неприятности скуке. Они любопытны. Полагаясь на свою способность выживать или бежать от опасности, они демонстрируют отвагу, которой не могут похвастаться многие большие люди.

У полуросликов отменный аппетит и к еде, и к другим удовольствиям. Они любят хорошо приготовленную пищу, изысканные напитки, хороший табак и удобную одежду. Хотя их может соблазнить обещание богатства, они склонны больше тратить золото, чем его копить.

Полурослики - известные коллекционеры. В то время как более консервативные из них собирают заварные чайники, книги или гербарии, другие коллекционируют такие вещи, как шкуры диких зверей - или даже самих зверей. Богатые полурослики иногда нанимают авантюристов привозить им экзотические экспонаты для своей коллекции.

Физическое Описание: Приблизительный рост полуросликов - 3 фута (90 см), вес от 30 до 35 фунтов (13-16 кг). Кожа загорелая, волосы черные и прямые. Цвет глаз - карий или черный. Мужчины часто носят длинные бакенбарды, но бороды среди них редкость. Они любят носить простую, удобную и практичную одежду. В отличие от представителей большинства рас, они предпочитают настоящий комфорт показному богатству, удобные вещи дорогим и красивым. Полурослики достигают зрелости к двадцати годам и живут полтора столетия.

Отношения: Полурослики пытаются установить хорошие отношения со всеми. Имея большой опыт приспособления к обществу людей, эльфов или гномов, их ценят и уважают везде. Так как человеческое общество изменяется быстрее общества более долгоживущих рас, люди чаще всего предлагают работу полуросликам, поэтому полурослики часто селятся в людских странах.

Мировоззрение: Полурослики склоны соблюдать нейтралитет и оставаться практичными. Хотя они не против перемен (хаотическая черта), они также склонны к постоянству, вроде клановых уз и личной чести (черта ортодоксальная).

Земли Полуросликов: Полурослики не имеют собственных стран. Вместо этого они живут в странах других рас, где могут извлекать выгоду из всего, что им может предложить эта земля. Полурослики часто формируют дружные общины в человеческих или дварфийских городах. Работая с представителями многих рас, настоящих друзей они заводят только среди своих сородичей. Полурслики также оседают в необжитых местах, где они основывают самостоятельные деревни. Общины полуросликов, однако, могут сняться с места и перекочевать туда, где им предоставляются новые возможности, вроде новых рудников или мест, где необходимы квалифицированные рабочие. Если на новых местах необходимость в их помощи отпадет, то они могут легко подняться и двинуться снова туда, где, по их мнению, им сулит удача и заработок. Некоторые общины постоянно кочуют, не строя себе постоянного жилья, их жизненный путь проходит в скитаниях и путешествиях, а домом становится фургон или корабль.

Язык: Полурослики говорят на своем собственном языке, в котором используется письменность Всеобщего языка. Они очень мало пишут, в отличие от дварфов, эльфов и гномов. У полуросликов, однако, сильно развита устная традиция. Поскольку язык полуросликов держат в секрете, они не склонны обучать других своему языку. Почти все полурослики говорят на Всеобщем, потому что живут среди людей и путешествуют по их землям.

Имена: У полурослика есть данное при рождении имя, фамилия и, возможно, прозвище. Вероятно, фамилия - это не что иное как прозвище, которое крепко приклеилось к полурослику и передалось через поколения.

# Боги

"..."Темные" восстали против "светлых" и страшные войны одолели божеств Эленгира. Столетиями бессмертные (прим.: бессмертные все же могут погибнуть от руки другого бога) проливали кровь, столетиями оба лагеря теряли своих бойцов. И вот наконец "светлыми" были созданы Великие Врата, за которые они, собрав оставшиеся силы, изгнали "темных". Но потери были ужасны: из из всего множества божеств выжили и сохранили свою мощь только двадцать. И половина из них была за Вечными Вратами. Многим богам пришлось взять на себя еще и чужие обязанности.

Мудрейшие знают: где-то по землям Эленгира все еще бродят павшие..."

"...Пока цвели удивительные цветы в садах, пока женщины и мужчины без опаски ходили по улицам, выложенным белым мрамором, пока великие дубы охраняли Великую Империю - свято верили в абсолютное могущество светлых богов ее жители. Но череда темных веков опустилась черным туманом на Глорийскую Империю. Светлые боги не выдержали напора темных сил и тогда прокляли их глорийцы. И выпустили из-за Великих Врат темнейших. Черные боги совершили "захват власти".

Вера в светлых была свержена. Но где-то на самых окраинах Глорийской Империи еще живут староверцы, надеющиеся на их возвращение ..."

**Выжившие "светлые"**

Нарвару - "светлая" богиня. (Дарующая Любовь, Красная Дева) Богиня любви, страсти и брака.

Салаб - "светлая" богиня. (Матерь Здоровья, Спасительница Жизни) Богиня целебных трав , лекарств. Покровительница целителей.

Хендисс - "светлая" богиня. (Вечномолодая Дева, Истинное Дитя) Богиня чистоты, веры и молодости.

Эрингаур - "светлая" богиня. (Леди Леса, Покорительница Земли) Богиня лесов, полей, зверей.

Рисэмлин - "светлая" богиня. (Создательница Магии, Подруга Верховного) Богиня магии.

Дагро - "светлый" бог. (Знамя Победы, Свет Умирающих) Бог войны и победы. Мастер ремесел.

Арас - "светлый" бог. (Отец Добра, Раб Правды) Бог честности, благородства, правды и добрых дел.

Гвадор - "светлый" бог. (Вечный Слушатель, Сосуд Милосердия) Бог, наиболее приближенный к жителям Глорийской Империи. Именно в его храмах чаще всего собираются толпы, дабы высказать свои просьбы и желания.

Курунир - "светлый" бог. (Главный Мудрец, Наставник Пэзрона) Бог мудрости, знания и логики.

Пэзрон - "светлый" бог. (Любитель Пиров, Божественный Смех) Бог веселья, танцев и различных сказаний. Часто принимал облик людской и спускался в Эленгир, так как считал, что только люди умеют веселиться по-настоящему.

**"Темные" за Вратами**

Гаур - "темная" богиня. (Королева кривых зеркал, Изворотливая Змея) Богиня лжи, обмана , интриг и вечной лести.

Эрэг - "темная" богиня. (Учитель Терпения, Истина Боли) Богиня боли и всех ее проявлений, жестокости.

Также является богиней терпения, что несколько приближает ее к "светлым".

Ханланс - "темная" богиня. (Любительница Криков, Безумная) Богиня ненависти, раздоров и язвительности.

Фэйн - "темная" богиня. (Ночная Тень, Ядовитый Кинжал) Богиня мести, преследования и кровавой расплаты.

Ринг - "темная" богиня. (Холодная Льдина, Ледяной Воздух) Богиня холода. Именно ей многие глорийцы отдавали предпочтение, так как считали, что ее ледяное дыхание поможет унять горячую боль.

Дейги - "темный" бог. (Любитель Крови, Пожиратель Надежд) Бог нечестных боев, ударов из-за спины, кровавой войны.

Хоз - "темный" бог. (Тот, что оставляет после себя лишь грязь, Создатель Бескультурья) Бог грубости, наглости и неуместных речей.

Ранскам - "темный" бог. (Черная Рука, Ценитель) Бог воровства, ловушек и хорошего зрения.

Мегил - "темный" бог. (Лорд Смерти, Хозяин Мертвых) Бог заказных и простых убийств, предательства.

Нимзинн - "темный" бог. (Испивающий Жизнь, Хранитель Склепов) Бог смерти и болезней.

**Павшие Боги**

"...и никому не известно, что с ними стало...некоторые твердят, что они до сих пор бродят по Эленгиру..."

Ингем - "павший светлый". (Камень Империи, Горечь Правды) Бог вечных клятв, правосудия и защиты.

Анора - "павшая светлая". (Сияние Небес, Солнечная Ладонь) Богиня дневного времени, солнца и света.

Ганоглир - "павшая светлая". (Муза Творцов, Невеста Музыканта) Богиня вдохновения, песен и писателей.

Брэннон - "павший темный". (Золотой Господин, Драгоценный Лжец) Бог алчности, жадности, зависти и богатства.

Маллорн - "павший светлый". (Помощник Торговцев, Великий Купец) Бог торговли и прибыли.

Сэвгли - "павшая светлая". (Одинокая Волчица, Предводительница Дельфинов) Богиня истинной свободы и выбора.

Вэлвэфненор - "павший темный". (Хозяин Элементов) Бог всех стихий и времен года. Особое удовольствие ему доставляли мучения людей, бегущих от бедствий.

Мору - "павшая темная". (Сестра Тьмы, Темная Луна) Богиня вечной ночи.

Эл - "темный бог". (Предводитель, Душа Битвы) Бог лидерства, злоупотребления и подчинения.

Зорон - "павший светлый". (Сердце Грифона, Вечный Воитель) Бог храбрости.

Лу - "павшая темная". (Река Лет, Богиня Коней) Богиня скоротечности лет и старости.

Иванесс - "павшая светлая". (Двуликая Герцогиня, Серая Дама) Богиня дружбы и смеха.

Рэн - "павшая светлая". (Звездная Правительница, Белоликая) Богиня небесных светил и параллельных миров.

Рейлам - "павшая темная". (Незванная Гостья, Глупая Рейлам) Богиня глупости и лени.

Мэлл - "павший светлый". (Улыбающийся Господин, Цветок Вечного Колебания) Бог удачи.

Траврон - "павший светлый". (Великий Мыслитель, Спаситель Заблудших) Бог стратегии и тщательного планирования.

Серрет – "павшая темная". (Темная гостья) Богиня извращений и черной любви.

"...об остальных божествах неизвестно практически ничего, даже оставшиеся забыли их имена...Боги полей и лесов, рек и озер, боги похоти и низменных желаний, боги погоды и различных видов искусств... Все они канули в лету..."

# Существа

Так же ко всем ниже перечисленным входят и обычные существа. Например: крысы, лошади, собаки, кошки (как большие, так и маленькие) и тому подобное.

**Подземщик** (или Ласковый Убийца)

Большая, насекомо-подобная тварь, имеет два огромных лезвия. Похож на гигантского богомола, форма тела позволяет жить под землей. Вполне агрессивен, нападает ночью, на спящих странников, хоть и сам, до жути боится огня и солнечного света.

**Мертвая лоза**

Существо, скрывающееся среди обыкновенных лоз. Очень агрессивна, на вид, обыкновенная лоза, но если дотронуться, сразу щупальцами схватит и начнет душить. Питается соками деревьев, ибо она паразит. Боится, солнечного света, живет всегда в густых зарослях, среди тьмы.

**Энфузии** (от англ. слова enthusiasm - горение)

Воплощение девочек, обвиненных в колдовстве и сожженных на костре. Сначала выглядят как маленькие девочки в старых платьях, но при приближении трансформируются в горящих монстров. Для неумелого мага или неопытного воина могут стать серьезной проблемой. Во-первых, они очень быстро летают, оставляя за собой огненный след, который причиняет неслабые повреждения. Во-вторых, наносят огненный удар, задевающий всех, оказавшихся поблизости. Да и просто столкновение с ними много радости не принесет. После их убийства, тело нужно сжечь и развеять по ветру. Иначе они возродятся снова.

*Обитатели Мертвого леса:*

**Нелрош**

Хищные лошади. Обладают длинными зубами, и большими размерами. Живут на окраине и опушках леса. Те же повадки что и у лошадей. Люди бояться именно их, хотя не подозревают, что скрывается в лесной глуши.

**Тингорот**

Несколько бестелесных и бесформенных (ну и связанные с этим свойства) существ из других миров. Обладают щупальцами, которыми запихивают в себя всё живое. Их крайне сложно победить в обычном бою только сильной магией.

**Рифгаур**

Оборотни, пострадавшие от ледяной магии. У них ледяное дыхание и они заморозили часть леса. Замерли на промежуточной стадии превращения (то есть не человек но и не кто-то другой). Дики и неорганизованны, каннибалы, всеядны.

**Крысокабан**

Животное, полученное в результате эксперимента безумного мага. Крысокабан очень агрессивен. Тело как у кабана. Место копыт – крепкие лапы с острыми когтями. Также имеет лысый хвост. Уши стоячие. Обычно атакует острыми, как копья когтями и клыками. Обитает в тёмном лесу. Ничего не боится кроме огня.

**Драконы**

Драконы бывают самые разные, но первое и главное впечатление о внешности дракона, таково: Большой. Вырастает до длины одного-трех трамваев. Тело покрыто чешуей: прочной на спине, голове и хвосте и истончающейся к пузу. Хвост чаще всего в шипах. Похож на огромную крылатую ящерицу. Крылья крепкие, кожаные. Глаза янтарно-золотые. Имеет очень мощные когти. Драконы большие коллекционеры, до крайности любят всякие блестящие безделушки, но чаще всего, они собирают золото! Имеют невероятную защиту от магии. Превосходно владеют магией и довольно часто ей пользуются. Умные, много чего знают и разговаривают на многих языках.

Подразделяются драконы, на несколько подвидов:

1) Зеленые драконы: Имеют изумрудный цвет шкуры. Дружелюбны. Огнем владеют слабо. Золото практически не собирают. Живут в горных лесах, в пещерах.

2) Красные драконы: Имеют кроваво-красный цвет шкуры. Агрессивны. Очень жадны. Сжигают без слов, любого кто без разрешения войдет в пещеру. Живут в высоких горах. Золота имеют много.

3) Черные драконы: Черная шкура, ярко красные глаза. Агрессивны. Имеют кислотное дыхание. Самые лучшие маги из всех драконов. Умны. По сравнению с другими драконами небольших размеров. Очень подвижны и энергичны. Живут высоко в горах в пещерах или около вулканов. Не любят солнечный свет. Нейтрально относятся к драгоценностям и золоту, но от нечего делать собирают.

4) Золотые драконы: Имеют блестяще-золотую шкуру. Очень дружелюбны. Стоят на страже света. Владеют сильной магией. Золота не собирают. Живут в пещерах поблизости от людских или эльфийских деревень.

5) Серебреные драконы: Имеют красивую серебреную шкуру. Нейтральны. Очень мудры, ибо самые древние. Всегда дадут совет, любому нуждающемуся. Никогда не участвуют в войнах. Живут в лесах, рядом с зелеными драконами. Золота не собирают.

6) Медные драконы: Имеют яркий медный цвет шкуры. Дружелюбны. Особенность - плюются кислотой. Любят золото. Селятся в горах поблизости морей.

7) Ледяные драконы: Одни из самых опасных видов. Имеют иссиня белоснежную шкуру. Замораживают противника ледяным дыханием. Очень агрессивны. Люди и Эльфы, сравнивают прилёт такого дракона с концом света. Золото не любят, ибо оно, считается, как знак солнца, чего Ледяные драконы ненавидят. За то, очень любят алмазы и другие драгоценные камни холодных цветов. Обитают там, где холодно.

8) Магические драконы: Имеют фиолетовый оттенок шкуры. Нейтральны. Очень маленькие, чуть меньше одного трамвая. Имеют легкие почти не используемые крылья. Самые сильные маги, среди драконов. Любят, лесистые места. Чаще всего селятся на территории магических алтарей.

9) Некродраконы: Не имеют шкуру вообще, ибо являются как призраками, так и нежитью, типа - ожившие скелеты. Некродраконы, обычно используются сильными некромантами, для битв. Основное оружие - Зубы и когти у скелетов, страх и некромагия у призраков. Враждебны, только по приказу некроманта. Место золота собирают, кости, для пополнения своей армии. Селятся на кладбищах.

10) Астральный дракон: Имеет сияющую белую шкуру. Дружелюбны. На них не действует даже магия стихий. Имеют загадочное синие сияние из глаз. Не разговаривают. Особое умение - мгновенно переходить в астрал или телепортироваться на разную дальность. Не имеют собственного жилья. Золото не собирают. Встречаются очень редко. Лучше всего контактируют с магами Прорезателями.

11) Синий дракон: Имеет темно-синий цвет шкуры. Агрессивен. Основная возможность, вместо огня, у синего дракона, вылетают молнии. Золото любят. Селятся на высоченных горах близ пустынь.

12) Кристаллические драконы: шкура покрыта кристаллами. Поэтому магия отражается от них. Крайне любят кристаллы и драгоценные камни, некоторые даже поедают их, остальные сокровища не собирают. Нейтральны, но ради камней и кристаллов готовы на всё. О последствиях не беспокоятся, так как считают себя неуязвимыми. Селятся или глубоко в пещерах среди сталактитов и сталагмитов или в каком-нибудь кристаллическом месторождении.

**Грифоны**

Одни из самых древнейших и опаснейших существ Эленгира. Пережившие встречу с ними давали такое описание: "Первое, что бросается в глаза - это длинные и острые, словно коллекция орудий Эрэг, когти. Мощный птичий клюв и поблескивающие кровожадной яростью глаза лишь усиливают впечатление о темном происхождении этого зверя. Но будто в противовес этому снежно-белое оперение крыльев и почти лунно-золотая шерсть. Длинный хвост завершает мохнатая кисточка.

Кажется, будто из этого существа пытались сотворить двух абсолютно разных..."

Поговаривали, что Эрэг и Анора, еще во времена своей великой дружбы, собирались создать зверя, ни одному из тогда существующих не подобному. Поначалу творение полностью удовлетворяло обеих, но вскоре богини захотели видеть в грифоне гораздо больше от именно своей персоны. Этот конфликт был одной из многих причин, по которой боги провели свои жестокие войны. Через несколько десятилетий Анора пала, и Эрэг ничего не мешало закончить работу над своим главным орудием.

С тех самых пор жители Эленгира приравнивали грифона к разряду одних из самых опаснейших и кровожадных существ.

Полностью невосприимчивы ко всем видам урона, единственное слабое место - крылья и подушечки задних лап.

Обитают преимущественно в заброшенных лесах и пустошах.

**Единороги**

Первое впечатление о единорогах таково: Огромный белоснежный конь, с длинной золотистой гривой, могучими копытами и длинным острым рогом на лбу. Увы, сами единороги вполне пугливы и предпочитают только женскую руку. Но не смотря ни на, что единороги - очень грозное оружие. Они буквально накалывают жертву на свой рог. К тому же у единорогов есть не плохая защита к магии. Обитают они на полянах, у лесов. Также единороги подразделяются на два вида:

1) Единороги света – Дружелюбные, но стараются избегать встреч с людьми. Имеют белоснежный цвет шкуры. Золотые волосы, копыта и рог.

2) Единороги тьмы - Агрессивные. Имеют чернейший цвет шкуры. Кроваво-красные волосы, копыта и рог. Глаза светятся кроваво-красным огнем. Видят в темноте.

**Пегасы:**

1) Глояр

Могучие кони вороной масти с огромными крылами цвета золота. Янтарь их глаз излучает свирепость и нежелание подчинения, топазные копыта выбивают золотые искры. Мудрейшие поговаривали, что с силой глояра могли сравниться только Красные Драконы, остальные же под градом мощных ударов копыт испускали дух. Взгляд их завораживает, словно действия опытного гипнотизера, сила и ярость ни с чем несравнима. Выносливости этих пегасов могли позавидовать даже грифоны. Не имеющие никаких особых стойкостей, глояры последними бывают повержены. Лишь немногим удалось наладить контакт с глоярами, лишь немногих глояры признали избранными.

Обитают, где могут, где находят себе пропитание: фрукты, особенно яблоки, овощи, особенно дикую морковь и медово-сладкие плоды дерева глиорна. Несмотря на все их могущество, численность глояров неумолимо сокращается.

2) Амэрины

Небольшие крылатые лошадки, всем своим видом напоминающие молодых пони. Их снежно-белая шерсть почти ослепляет, а два серебряных крыла окончательно добавляют уверенности, что амэрин - существо света. Серебряные копытца этих пегасов высоко ценятся по всему Эленгиру: темные алхимики научились изготавливать из них необыкновенные по своему качеству целительные снадобья. Любопытные и доверчивые амэрины так и не научились отличать истинных друзей от друзей мнимых и поэтому все больше и больше уменьшается их численность. Запреты великих правителей никак не действуют на любителей легкой наживы. Никто и никогда не встречал светлого пегаса в агрессивном расположении духа, однако в летописях записано, что и амэрины могут "страха нагнать".

**Скорпикоры**

Львы (львицы) тёмной(черной, коричневой, серой) окраски и гигантских размеров с кожистыми крыльями и жалом скорпиона на конце закругленного длинного хвоста. Созданы в результате магического эксперимента по скрещению льва, скорпиона и летучей мыши. Когти и клыки ядовиты. Их яд смертелен и высоко ценится. Скорпикоры неуязвимы для всех ядов кроме своего. Обладают эхолокатором летучих мышей, но глаза имеют. Очень выносливы, способны стерпеть любую боль. Живут прайдами. Большинство живет в оазисах пустынь. Умны и хитры. Спокойны, но легко впадают в ярость во время которой не щадят себя. Ненавидят драконов и завладевают их пещерами и сокровищами. В полете немного неуклюжи. Приручить их сложно, но они ценят убийц драконов. Своим хозяевам неохотно подчиняются, часто поступают по собственной инициативе.

Существует два вида скорпикоров: пещерные и пустынные.

**Кентавры**

Получеловек-полулошадь. Мудры, живут племенами. Кочуют с места на место. Горды и высокомерны. Считают лошадей и любое существо похожее на них (также людей) - ничем. Но есть кентавры-пегасы, которые так относятся к другим кентаврам и к людями,по доброму к лошадям (и соответственно к пегасам). Вооружены самодельными луками и порой дубинами. Фанатичны по отношению к своим богам, поэтому их шаманы часто пользуются этим в своих целях.

**Глоссдиф** (Gloss(синд.) death(англ.) Белоснежная смерть)

Предками глоссдифов были когда-то обычные волки. Однако эти существа превышают размеры обычных волков, да что там волков, в холке глоссдифы достигают плеча взрослого человека. Шерсть их густая, пушистая и белого, как только что выпавший снег, цвета, а глаза льдисто-голубые. Эти звери очень красивы, но красота их смертельна. Одним ударом лапы глоссдиф может сломать шею оленю. Чаще всего именно ими и питаются, но не брезгуют и овцами, коровами, которых порой утаскивают с человеческих пастбищ.

Они сильны, выносливы и умны. Живут обычно в холодных местах, но последнее время стали перебираться к лесам Глорийской Империи. Чем это вызвано неизвестно. Живут и охотятся обычно одиночками, но бывают и стаи, где не больше 10 особей. Стаю возглавляет взрослый Вожак. Когда он ослабевает, стаю возглавляет другой, победивший в борьбе за это место. Грозные глоссдифы никогда не убивают своих сородичей, а борьба за самку или место Вожака проводится до первой крови.

**Духи**

Обычно духи невидимы для живых существ и не могут им причинить зла или добра. Но есть маги, что могут подчинить себе духов и дать им подобие полупрозрачной бесформенной оболочки. Духи беспрекословно выполняют приказы хозяина-мага, но бывают исключения. Бывает, что маг переоценивает свои способности, и дух оказывается слишком силен. Чаще всего маг погибает от рук освободившегося духа. Тогда эти существа начинают скитаться по миру, пугая и наводя ужас на живых, а порой и причиняя вред. Духи делятся на три вида:

1) Мифрены (mithren – серый). Эти духи равнодушны ко всему, что происходит и обычно не причиняют вреда живым. Освободившись от воли мага, они скитаются по миру в поисках успокоения и своих могил, не обращая ни на кого внимания.

2) Гванны (gwann – умерший, почивший). Гванны по своей сути добры. И сами охотно подчиняются магам, призывающим их для доброго дела. А по исполнении их воли они утрачивают свою оболочку. Поэтому гваннов очень трудно увидеть без хозяина-мага. Но если так случается, то они пытаются помочь в чем-нибудь людям.

3) Лосты (Lost - пустой). Лосты самые злобные духи из всех. Выполняют волю хозяина-мага неохотно, если это идет в разрез их мировоззрению. Но если им по нраву поручение мага, то выполняют его быстро и точно. Они очень опасны, так как убить их можно только серебром или же магией света. От лостов погибло уже немало магов, вызывающих их, а так же путешественников. Однако скопления большого количество живых существ лосты стараются избегать.

**Онодрим** или Энты (также их называют Пастырями Древ.)

Один из народов, населяющих Элэнгир и другие страны. Их предназначение — заботиться о деревьях. Они живут в лесах и не вмешиваются в события внешнего мира, кроме исключительных случаев или когда лесам что-то угрожает. Внешним обликом они похожи на человека огромного роста (Древень из ВК был ростом около 5 метров), кожа их напоминает кору, а на ногах от трех до девяти пальцев. Вообще же энты сильно различаются между собой, как деревья разных пород или разного возраста. Умирают энты только насильственной смертью, но могут одеревенеть и перестать двигаться и разговаривать. Так же и деревья могут пробудиться и стать энтами. Энты неторопливы по природе, так же как и их язык, на котором они общаются между собой и с деревьями. Разговаривать и тех и других в древности научили эльфы. Энты почти не едят, а только пьют. Есть однако упоминания, что они иногда ели плоды деревьев. Последним временем энтов становится всё меньше. Последний раз, живого пастыря видели только десять лет назад. Энты крайне редко выходят из леса, никогда не покидая свои территорий…

**Феи**

Маленькие существа с человеческой внешностью и небольшими прозрачными крылышками. Миролюбивы и добры. Дружат с эльфами, но прячутся от людей и других рас. Обычно следят за тем местом, где живут. Феи бывают лесными, горными и озерными. Они ухаживают за растениями и присматривают за животными.

**Арахниды**

Физиология

Высота ''в холке'': 3'-4'.

Вес: 40-100 фунтов.

Продолжительность жизни: до 250 лет.

У арахнидов от 8 до 12 глаз, часто расположенных по кругу, что дает им обзор в 360 градусов. Даже если их глаза расположены рядами на передней части головы - их периферический обзор значительно лучше человеческого. У арахнидов отсутствует слух в нормальном понимании этого слова. Они воспринимают колебания воздуха щупиками, находящимися на головогруди. Соответственно, для общения с окружающими, не-арахнидами (об общении арахнидов между собой см. ниже), арахниду приходится учиться воспринимать воздушные колебания как связную речь.

Восприятие запахов у арахнидов тоже не стандартное. Как и большинство насекомых, они воспринимают не сам запах, а концентрацию определенного вещества в воздухе. Так что арахниды могут безошибочно определить чем именно и откуда пахнет. Дыхание арахниды осуществляют через дыхательные трубки, расположенные снизу, на стыке головогруди и брюшка.

Арахниды не способны применять оружие, носить на себе доспехи и другую одежду. Они могут нести поклажу, но не способны использовать приспособления, требующие наличия пальцев.

Врожденные способности арахнидов

Dark Vision, +4 Ловкости

Бонус +5 на Save от яда.

Абсорбирование вреда: 5 dam - за счет хитинового покрова. Панцирь имеет 10 брони.

Удар лапами арахнида наносит dam 1D4 + Модх силы. При определенном умении, арахнид может атаковать сразу всеми 8 лапами - например, запрыгнув противнику на спину.

Укус арахнида наносит dam 1D6 + Модх силы. Арахниды ядовиты и могут по желанию (при результативном укусе) впрыскивать яд . Если спас не выкинут, жертва получает каждый раунд дополнительные 1D4 повреждений. Лечится яд либо магией, либо противоядием.

Система общения

Арахниды являются врожденными телепатами (но не телекинетиками!), потому и общение у них построено на телепатии. Расстояние, на котором арахнид может транслировать свои мысли ''в мозг'' другого существа равняется 1 миля.

Психика арахнидов

У арахнидов практически полностью отсутствует воображение; психика крайне немобильна, иногда создается впечатление, что арахниды тупы как пробки, но дедуктивное мышление у пауков невероятно высоко - они подмечают моменты, которые пропустит даже очень наблюдательный человек. В свою очередь, индуктивное мышление у арахнидов хромает на все восемь лап. Еще одна особенность арахнидов - среди них нет рассказчиков. Из-за телепатических способностей, арахниды обмениваются информацией передавая ее единым блоком - постепенный рассказ им недоступен. Именно поэтому арахниды обожают слушать рассказы существ иной расы. Размеренное изложение событий делает рассказываемую историю интересной.

Поскольку "слух" арахнидов основан на колебания, они воспринимают не столько "модуляцию", сколько силу звука и частоту ритма. Музыка арахнидов - набор сложных, лишенных мелодии ритмов. Музыка с невыраженным сбитым ритмом считается у арахнидов экстремальной.

Разновидности:

1) Туфон

Пауки тёмной, практически чёрной окраски средних размеров. Туловище и конечности покрыты жесткими волосками. Агрессивны, охотятся группами из засады. Жертву парализуют, затем убивают, впрыскивая сильный яд. Среда обитания - лес.

2) Форлонг

Самая крупная разновидность. Медлительны, покрыты прочным панцирем. Окраска обычно серая, реже встречаются особи красного цвета. Выбрасывают липкие нити очень точно и с большого расстояния, тем самым обездвиживая жертву. Убивает мощными передними лапами. Предпочитает охотиться на равнинах, может встречаться в горах.

3) Терпекс

Мелкий паук, при этом страшно ядовит. Самый распространённый вид. Быстро передвигается, приспосабливается к любому типу местности. Окраска от жёлто-коричневого до тёмно-зелёного. Часто находит укрытие в сумках путешественников, поясах, карманах, складках плащей. Укус не смертелен, однако может вызвать стойкие галлюцинации и эффекты слепоты и паралича. Место обитания - по всему Эленгиру.

4) Скорпос

Особый вид арахнида, обитающий в пустыне. Маскирующий окрас, жёсткий хитиновый покров, жалящий хвост и передние лапы-клешни делают скорпоса неприятным противником. Охотятся как правило группами, убивают при помощи сильнодействующего яда или перекусывают жертву клешнями. Среда обитания - пустыня.

**Гатта**

Гатты очень похожи на домашних кошек, но одновременно непохожи. Гатты дикие кошки. Они небольшого размера, шерсть их короткая, а лапы непропорционально длинные. Уши очень большие, за счет этого они слышат намного лучше, чем обычные кошки. Подушечки на лапах больше, чем у их домашних собратьев. Поэтому они могут двигаться намного тише.

Обычно гатты селятся группами (по 10-15 животных) возле людских поселений. Эти животные очень часто донимают жителей, воруя разнообразную еду. Дикий гатта может даже забраться в дом и убить маленького ребенка.

Гатты безобразны и некрасивы, всеядны и очень агрессивны. Собравшись в большую группу, могут не побояться атаковать человека, а то и двух. Нападают обычно из засады, тихо и молниеносно. Они не способны мяукать, а только издают тихое шипение.

**Грёмлины**

Похожи на гоблинов но умнее, умелее и дружелюбнее. Разбираются в механизмах. Являются подмастерьями многих магов. Из оружия у них арбалеты и другое дальнобойное оружие, в ближнем бою они слабы. Некоторые грёмлины сами становятся магами, хотя и не особо сильными. Но все равно таких нужно опасаться, потому как магия их опасна и может причинить немалый вред.

**Вампиры Носферату**

Одного из потомков Литмира - Носферату боги прокляли уродством. Внешность всех детей Носферату исказилась и потеряла намеки на человеческий вид - кривые длинные клыки, тонкая кожа обтягивающая скелет, шрамы и язвы, длинные ногти, чаще всего обломанные. Это заставило их жить в низах общества, наряду с крысами и другими низшими тварями, но они настолько хорошо научились прятаться и подслушивать, что в этом никто с ними не сравниться. Но прячутся они только для засады, чтобы убить и напиться кровью. Они совершенно потеряли человеческие свойства и полностью покорились Жажде Крови. Этих монстров можно встретить в пещерах и подземельях. Но некоторые - старейшины - прячутся от лучей солнца в руинах и развалинах...

**Тролли**

Тролли - зеленокожие гуманоиды довольно страшного вида, ростом достигающие четырёх с лишним метров. У тролля очень длинные руки, на каждой по пять пальцев с острыми когтями, грубая шершавая шкура и мерзкая морда с глубоко посаженными глазками и зубастой пастью. Обладают зачатками интеллекта, не обделены физической силой. Агрессивны, нападают на большинство живых существ, дабы убить их и съесть. Тролли прожорливы и способны переварить практически любую органику. Живут поодиночке или парами. Обычно не пользуются никаким оружием, предпочитая расправляться с жертвой при помощи мощных когтистых лап, но бывали случаи, когда тролль дрался большой дубиной или камнем. Убить тролля довольно сложно, в основном из-за их невероятно быстрой регенерации - это особое свойство их крови. У этих существ раны зарастают буквально на глазах. Чтобы окончательно убить тролля, нужно либо изрубить его на мелкие куски (которые потом желательно сжечь), либо просто сжечь его (но нужно проследить, чтобы он хорошо прогорел), либо можно слить из его тела всю кровь, но это способ сложный и ненадёжный- лучше уж изрубить на куски.

В природе существует несколько видов троллей.

1) Обычные тролли - всё, как описано.

2) Горные тролли. Такие живут обыкновенно в скалистой местности, в горах и тд. Они имеют сероватый цвет кожи, и у них она значительно прочнее, чем у их равнинных собратьев. Шкуру горного тролля пробьёт не всякое оружие.

3) Речные тролли. Водятся в основном вблизи рек и озёр. Их шкура более яркого зелёного цвета с едва заметным синеватым отливом. Речные тролли отличаются ещё более быстрой регенерацией, чем другие тролли.

**Горгульи**

Похожие на огромных четырёхногих летучих мышей. Эти существа могут становиться статуей. Они часто создавались магами древности, как ловушки в гробницах, сокровищницах и тому подобное, которые набрасывались на ничего не подозревающих авантюристов. Есть ожившие статуи горгулий - выглядят так же, но из камня. Им почти не страшно режущие или колющие оружие, как то стрелы или кинжалы.. Но молотов и секир боятся панически.. Окаменение происходит медленно в течении нескольких часов, а то и дней.. Но оживают они мговенно..

*Обитатели рек, морей и озер:*

**Аванк**

Свирепое морское существо, похожее на громадного крокодила. Время от времени появляется на побережье, утаскивает под воду скот и людей, что не добавляет спокойствия жителям рыбацких деревушек. Убить его можно, только заманив далеко от воды.

**Колпи**

Водяной скакун. Быстрее, сильнее и выносливее лошадей с суши. Чаще всего выбираются на берег осенью. Если поймать колпи и оседлать, из него выйдет прекрасный боевой конь. Считается верхом роскоши ездить на колпи, но тот, кто решится держать его у себя, должен помнить: нельзя подпускать колпи к воде, иначе тот может утащить седока на дно.

**Зиф**

Чудовищная рыба - дракон. У рыбы зиф четыре лапы, живёт она в море, но может выходить на сушу, спина и живот покрыты острыми шипами. Как и аванк, доставляет много неприятностей живущим на берегу.

**Кракен**

Огромное подводное чудовище с гигантской головой и множеством щупалец. Кракены стерегут сокровища, охраняют затонувшие корабли и подводные развалины.

**Моргены** (морские девы и морские мужи).

Морские девы - настоящие красавицы, только вместо ног у них рыбьи хвосты. Их иногда можно увидеть на берегу поющими чарующие песни на неведомом языке. Их супруги - морские мужи - редко выходят на поверхность и гораздо меньше интересуются делами суши. Они не так красивы, зато обладают потрясающей силой. Моргены умеют топить корабли, однако не враждебны. Если завязать с ними дружеские отношения, то будут предупреждать об опасности, так как наделены даром предвидения. Много веков живут в мире с амазонками.

**Рант Сирион**

Водный народец, который избрал местом обитания тихие заводи, безмолвные болота и бурлящие реки. Рант Сирион - это целая иерархия водных существ, начиная от речных владык до русалок и водяных нимф. Они являются ушами и глазами другой, высокоорганизованной подводной цивилизации - Ненеиль. Рант Сирион редко вступают в контакт со смертными, используя тех лишь в своих нуждах, или по приказу ненеиль. Именно поэтому среди людей распространены поверья о русалках, похищающих молодых юношей и девушек. Действительно Рант Сирион бывают коварны и хитры, в особенности озерные и речные нимфы...

**Водяные нимфы**

Водяные нимфы - это существа исключительно женского пола, обладающие притягательной внешностью. Они, как правило, знаются на основах иллюзии, любимое заклинание - это гипноз, благодаря которому нимфам легко подчинить себе человека. Слабость всех водяных нимф - это драгоценные камни, самоцветы и ювелирные украшения, поэтому они часто сподвигают людей на воровство и обман. Все нимфы очень схожи между собой: бледная, почти прозрачная кожа, огромные глаза, расцветка которых варьируется от нежно розовых до ультрамарина, длинные волосы, и, разумеется, изящная, точеная фигурка. Песни и пляски - вот их любимые занятия, помимо бесцельного сидения на ветвях деревьев. Обман и коварство - качества скорее врожденные, что-то сродни инстинкту. Нимфы не обладают большим интеллектом, у них отсутствует ярко выраженный темперамент, и они слабы в бою. Поэтому нимфы всего Эленгира находятся под опекой и присмотром ненеиль, а их убийство, никогда не оставалось безнаказанным. Эльфы Лаегель поддерживали с нимфами дружеские отношения, оберегали и защищали их, до тех времен, пока Гирглаад не уснул под пеленою тени. В ту пору нимфы впали в летаргию, или окутанные темным сном неприкаянно бродили по лесу, лишенные разума и совершенно потерянные. В таком образе, те были легкой добычей, для недобрых людей, которые увозили нимф в города ради забавы. Естественно те скоропостижно умирали, и возвращались в родной Гирглаад в виде скорбных теней. В облике гваннов - почивших духов, они находили пристанище в Нирнаете, и продолжали жить среди Наер Дем. А там уже было сложно определить, кто жив, а кто нет... Врата Нирнаета закрыты для смертных, поэтому люди имели возможность восхититься мрачной прелестью этого города, лишь умерев.

# География

**Государства, империи, державы:**

Глорийская Империя – самая крупная империя во всем Эленгире. Располагается на юго-западе Эленгира.

Держава Годхиль (Godhhil - изгнанник) – небольшое, но сформировавшееся государство, которое населяют потомки тех глорийцев, что не возжелали оставлять своих богов за вратами. Для них, в знак благодарности годхильцы выстроили идеальный замок-храм, с алтарем для каждого изгнанного бога, и назвали ее обителью небесной. Эти люди очень набожны, и главным в их жизни является религия.

Морхантская Империя – образовано выходцами из темного портала и морнэль.

Государство Хотлит (песчаная орда) – государство осевших кочевников. Располагается южнее пустыни Хаерон. Известны быстрыми и выносливыми лошадьми, частыми войнами с орками в которых почти всегда одерживали победу. Среди них много отравителей поэтому яды тоже хороши.

Энсолеили (солнечный, залитый солнцем) – государство фригвейвов. Расположено в пустыне Хаерон

****

Рис. 1. Карта Глорийской Империи

**Города:**

Амрун (синд. восход) – единственный город элинов, окружен множеством эллинских поселков. Расположен на западной части гор Менелород.

Борок – город варваров Доннаданы на северо-востоке, обнесен деревянным частоколом.

Брам, Розек, Юрон – небольшие города фригвейвов

Виолом – город осевших кочевников в государстве Хотлит

Глорианд (Gloriand) – столица Глорийской империи

Дэу (водный) – столица фригвейвов, расположенная в центре пустыни Хаерон.

Зериол – небольшой торговый городок на берегу озера Анораэл.

Лоссталаф (Losstalaf - снежная поляна) – северный город Глорийской Империи.

Морхант(Morchant - тень, мгла) – город, основанный существами из преисподней, после открытия портал.

Нинрает - (Ninraeth - Слезы) – город скорбных эльфов, зовущихся Наер Дем

Ранакарнас (Ranacarnas - лунная земля) – город гавань на берегу Квинейра

Рант Хобас (rant hobas - речная гавань) – около тысячи лет назад в речной гавани селились потомки Рант Сирион (водяные, русалки, речные и озерные нимфы) и людей. Среди них было множество стихийных магов - покорителей воды.

Рундор (rhun dor - восточный край) – город на берегу Куинейра. Всегда славился умелыми мастеровыми и разводчиками коней. Населен самыми различными расами. В нем с радостью встречают путешественников, но если почувствуют опасность, дадут достойный отпор.

Ярок – город орков в пустыне

**Деревни и поселки:**

Главар, Синса, – в них живут амазонки. Синса - это небольшой портовый городок, обнесенный деревянным забором.

Гронос, Грекос – деревни-близнецы. Но это не мешает им соперничать друг с другом. Жители одной презирают жителей другой.

Даелант, Лантлисс, Лостамар - находятся в горах, в них живут только элины.

Дор Фарот - поселения людей, по правую сторону от скал Гиар, которые гордо величают себя охотниками.

Иглев – располагается в Морхантской Империи на землях Темных эльфов - морнэль.

Измар, Кроносс, Солваног, Эмирон – поселения варваров Доннаданы на северо-востоке.

Мидас, Элос – поселения орков в пустыне.

Оромн – расположилась рядом с дорогой из Ранакарнаса в Харлант.

Рорент – небольшая деревушка. В нее 2-3 раза в год спускается группа элинов торговать с караваном из Глорианда.

Форин – эта деревня была заброшена, когда открылся темный портал. И сейчас полностью подчинена Морханту. ­

**Леса:**

Гирглаад (Girgladh – дрожащий лес) – лес на юге ГИ, по легенде в нем живут скорбные эльфы.

Денджентаур ("Мертвый Лес" дословно Убитый лес) – располагается на севере Эленгира.

Нарбелев Эрун (Осенний Лес) – небольшой лес, расположенный между горами Менелород и морем Куинейром. Свое название лес получил потому, что листва на деревьях разных цветов осени.

**Моря, реки, озера:**

Анораэль (Anorael – солнечное озеро) – крупное озеро на западе, питает свои воды от Ранадуина. Как гласят легенды, является домом водяных.

Куинейр (Сuinaear – живое море, хотя порой его произносят как Квинейр) – море омывающее берега Глорийской Империи.

Клима – река, идущая из Тинаэра с запада на восток до пустыни Хаерон.

Ранадуин - (Ranaduin – лунные воды) – самая большая река Глорийской Империи.

Терок – река, берущая начало в озере Тинаэр и впадающая в море Куинейр.

Тинаэр – озеро северо-западнее ГИ.

Улар – залив реки Клима

Эльсир (Elsir – звездная река) – одна из самых полноводных рек, уходит вдаль к территориям Черной империи, Морханта и дальше к Амруну.

**Равнины и долины:**

Дурнанд ( Durnand – темные пустоши) – равнина на севере от Глорианда

Нэн-Кэлен (Зеленая Долина) – долина на севере, рядом со скалами Гиар. В этой долине живут племена варваров.

Равнина Тэлфаван Ород (дословно Равнина за горой) – находится сразу за горной грядой Менелород.

**Прочие географические названия:**

Архарн (мстители) – это края в которые с радостью встречают тех, кто не нашел пристанища, тех кто жаждет мщения и вражеской крови. Представляет собой огромную крепость, в которой бок о бок тренируются орки, варвары и прочие непринятые цивилизованным обществом расы

Банд Аннон (Band annon – тюремные врата) – легенда гласит, что где-то в этой области, находится астральный коридор, ведущий к вратам, за которыми заключены изгнанные боги.

Гиар – скалы на северо-востоке.

Глессис Энетернелис (Вечные льды) – ледяной остров на юге Эленгира.

Менелород (Menelorod – небесные горы) – горная гряда на севере Лоссталафа, где-то в их недрах живут Брассен (люди огня)

Мен си Анор (Дорога к Солнцу) – самый крупный торговый путь из Глорианда в Дэу, вымощенный камнем.

Нарунесс (Naruness – клан огня) – вулкан у северного подножия небесных гор, предположительно главный город огненного народа.

Оазис Акордо (Мир) – оазис в центре пустыни Хаерон.

Осторова Мироз – острова в Куинейре. Принадлежат амазонкам.

Саркнесс (sarch ness – могильный клан) Саркнесс – это копи и шахты, ранее заселенные гномами, теперь же кишащие нежитью. Вокруг Саркнесса образовывая идеальную окружность, расположены пещеры некромантов гулдуров. Гулдуры бежали из Морханта, так как не любят бесполезных войн и завоеваний. Вопреки сложившемуся мнению гулдуры не тощие фигуры в черных плащах, их сложно отличить от простого оседлого племени. Предпочитают воскрешать не кости, а души, вселяя далее их в подвижные механизмы, на подобие големов, что дает огромные преимущества перед обычной нежитью. Одушевленные големы используются некромантами как рабочая сила и охранники клана.

Сертдор(certh dor – рунный край) – земли рунных гномов.

Форт Ранад – форт, построенный в стародавние времена для защиты от частых набегов брассенов.

Фэргонд – гнездящиеся в горах монастырские ансамбли, окруженные деревнями. Последнее время заброшен, и используется рунными гномами.

Хаерон – пустыня на востоке. Там в основном живут орки.

**Описания земель и городов:**

**Глорианд**

Как известно, Глорианд основал первый властитель государства Кэрдан Эрнил, не без помощи разумеется Мэнэль и гномов. Никто не помнит каким он был тогда, однако теперь это величавый и богатый город - столица Глорийской империи. Весь город поделен на два огромных района. В первом - западном, расположена замковая часть, отведенная под район для знати и придворных, и военный комплекс, для тренировки и подготовки рекрутов, армии и народного ополчения. Восточная часть города - это жилые кварталы, рыночные площади и конечно же площади, отведенные для культовых построек. Основное, и самое красивое сооружение - это храм-базилика Гвадора Милосердного. Сие величественное здание представляет собой мраморный фасад, украшенный барельефами, изображающими святое действо. Боковые стены покрыты замысловатыми мозаиками. Пожалуй, этот храм наиболее достопримечательное место в Глорианде, еще и потому, что построен на руинах башни Нимзинна, заложенной при Феаре Кровавом. В знак полной победы светлых богов, монарх Итроний решился на строительство нового, самого великолепного храма во всем Эленгире, дабы воздать почесть благодетелю Гвадору. Отчасти ему удалось совершить задуманное: все гости Глорианда беспрестанно восхищаются этим архитектурным шедевром. Напротив распологается не столь монументальный, однако не менее прекрасный храм-беседка Аноре. Анора всегда была почитаемой богиней, поэтому вокруг ее алтаря всегда людно и горят тысячи свеч. Храмовая площадь, вообще одно из красивейших мест, с нее открывается потрясающий вид, охватывающий весь Глорианд.

Жилые кварталы делятся в свою очередь на восточные и южные. В восточных селятся зажиточные граждане, купцы, торговцы, люди искусства. В южных же малоимущие и бедняки. Именно там в наше время плодятся и множатся тайные культы, вновь обретают жизнь темные боги, а чародеи используют запрещенную литературу, в поисках знаний о магии смерти. Этот район опасен, в особенности ночью, когда по узким переулкам, приподнявши ворот плаща, бродят ненасытные хладнокровные вампиры, а в местных кабаках устраивают резню прибывшие издалека орки. Порой для этих мест даже объявлялся комендантский час, настолько бушевали там убийства и грабежи.

Глорианд находится на пересечении сотен торговых путей, поэтому, издавна считается городом купцов. Безусловно, любой житель провинции мечтает побывать в столице, даже несмотря на близкое соседство с Морхантом. Глорианд еще не разу не был покорен, хотя десятки раз подвергался нападению морхантских демонов и магов. И по сей день хранят Нэрэсу тайные знания о светлой волшбе, тем самым отбивая все атаки со стороны недругов... В помощь им как и прежде выступает постоянная армия Глорианда, которая регулярно пополняется за счет новобранцев. Таким образом, всеобщими усилиями на протяжении тысяч лет берегут покой глорианцев, и свободу всей империи отважные воины. Недаром же блуждает поговорка средь жителей города "Потерян Глорианд, потеряна империя".



Рис. 2. Карта Эленгира

# История Эленгира

## История Глорийской Империи

Глорийская империя – это государство, что распологается на берегу Куинейра. Когда-то на том месте, где она располагалась были места обитания кочевых племен. Их земли простирались от Дрожащего леса до Амруна. Жили они на довольно примитивном уровне, окруженные могущественными эльфийскими государствами, Менелородом на севере и Гирглаадскими полисами на юге. В то же время параллельно развивалась страна северных людей, горцев. Порой в их селения спускались эльфы небес из Менелорда. Они делились мудростью, рассказывали о внешнем мире, что простирается вокруг их деревень...

А за Менелордом, за землями эльфов небес, кипел и клекотал вулкан Нарунесс, и вокруг него оживал дивный народец Брассен – покорители огня. Сила пламени и практически бесконечная горная руда позволяли им оттачивать мастерство в кузнечном ремесле. А там где есть оружие, непременно будет и война. Вооруженные сильной и разрушительной магией в сочетании с мощнейшим оружием они напали на Менелорд и горцев. Эльфов застали врасплох, и они погибали тысячами, используя магию света и луки, пусть даже зачарованные. Горцам удалось бежать, но перед ними встал другой вопрос – как и где основать новую жизнь. И тогда оставшиеся эльфы небес пришли на помощь ородбенам, мудрые маги указали наилучшее место для будущего города, на берегу Ранадуина. Объединившись с кочевниками, горцы построили первый город - Глорианд (в честь погибшего вождя), и положили начало начал Глорийской Империи...

Позже пришли гномы, в обмен на серебро и мифрил, предлагали свои услуги. Так Глорианд рос, развивался и богател, обрастая дворцами стенами и крепостями... То обстоятельство, что в Глорианде жили практически все расы, обусловило наличие множества богов...

Божества природы, рек, озер были привнесены кочевниками.

Божества света - эльфами.

Ремесел - гномами.

Остальные постепенно возникали сами, по мере того, насколько люди в них нуждались...

С самого перового дня общим голосованием был избран правителем Кэрдан Эрнил, так как показал себя как храбрый и доблестный вояка, а также мудрый руководитель в борьбе с Брассен.

Именно с этого момента начинается летоисчисление времени. Итак, первый день правления Эрнила Основателя является первым днем новой эпохи.

**Эпохи в истории Глорийской Империи:**

0 - 667гг. Эпоха первоначальных завоеваний

667 - 820гг. "Солнечная" эпоха - времена мира и товарищества между народами

820 - 951гг. Эпоха недоверия. Время религиозных преследований и распрей между разноверцами.

951 - 1160 гг. Эра "Небесных битв", время жесточайших божественных войн. Изгнание за врата. Деление на темных и светлых богов.

1160 - 1577 гг. "Новый мир", культ "светлых". Времена относительного спокойствия и достатка

1577 - наше время - "Темные Века" Открытие портала. Основание Морханта. Распространение теней по всему Эленгиру.

Эпоха "Темные Века" также подразделяется на множество периодов...

**112 – 114 гг. Эпоха начальных завоеваний**

Брассен, захватив земли Менелорода, около двухсот лет обосновывались на новой территории. У горных подножий росли поселения, как и прежде процветало кузнечное дело и ремесла. Главным центром обозначили город, размещавшийся на отроге горы, и назвали его Фаугрил.

Металлы, найденные в недрах земли, были отличным сырьем для мечей, клинков и доспехов, благодаря которым у огненного народца стали складываться торговые отношения с Амарцами - теми, чья стихия земля. В обмен на плоды, культуры и предметы искусства люди огня предлагали свое ни с чем несравнимое оружие и амуницию, в которых Амарцы в то время сильно нуждались. В отличие от соседей, люди земли были миролюбивы, по натуре своей земледельцы, созерцатели. Магию использовали редко, да и то, только посвященные. Вокруг их расширяющегося государства зеленели виноградники и фруктовые сады, дивные плоды даровали исполинские деревья. Но в тоже время росли и города Брассен: повсюду располагались кузницы и плавильни, были вырыты несметной глубины тоннели к источникам магмы. Из храмов\* вовсю валил дым. Чад и смог окутывали Фаугрил. Повысилась смертность, так как даже огнестойкие Брассен нуждались в свежем, не зашлакованном воздухе. Но пострадали не только они. Южный ветер уносил чад и едкий дым к землям Амарцев. Шло время, почва стала скудной, плантации погибали, а вместе с ними погибали от голода обе страны. Люди земли взывали к Брассен, умоляя остановить деятельность адских механизмов, но те лишь обреченно вздыхая, разводили руками: их божество, алчущее новых жертв, не знало покоя и не думало останавливаться. И тогда в отчаянии Амарцы взмолились извечному защитнику их – Дагро, и наставил он их просить помощи у Глорианда, в то время только зарождающегося и расправляющего крылья...

Явились люди земли к правителю Глорианда – Нордию, пали пред троном его, прося во что бы то ни стало спасти земли и будущее Амар. Нордий, жаждущий власти, согласился в обмен на полное беспрекословное подчинение плюс, присовокупление земель к Глорийской республике.

И грянул первый гром войны, и кровавыми чернилами велись ее летописи. Против Брассен вышли глорийцы и эльфы небес, амарцы и рунные гномы. Сильны были их божества, крепка была их вера, но не устояли люди огня пред мощью легионов Нордия. Будучи уверенными в победе, Брассен, не потрудились возвести крепости стены и башни, и мириады блестящих эльфийских стрел обрушились на Фаугрильских воинов. Облаченные в доспехи, те падали замертво - ни одна стрела не прошла мимо цели. Ослабшие и растерянные Брассен попытались бежать в горы, но там их поджидали рунные гномы - народ крепкий коренастый, и уж очень охочий до боев. Сомкнулось кольцо на Фаугриле, и тогда выступил Нордий...

Царство огня было повержено, большинство Брассен погибло, трусы и предатели угодили в плен а благодарные амарцы с радостью передали свои землю под знамя Глорийской державы... И основался там город Лоссталаф, что значит снежная земля. Назвали его так, оттого, что все вокруг, в радиусе нескольких верст запорошило пеплом - доказательством недавней, жестокой и кровавой битвы с огненным народом.

(\* - храмы Брассен представляли собой полукруглые каменные постройки, с гигантской чашей посередине, из которой днем и ночью валил черный дым.)

**945 - 1160 гг. Война Кровавых Снегов**

Постоянные разногласия, соперничество за последователей, тайные заговоры, направленные на свержение кого-либо, борьба за право называться высшими - все это просто не могло не привести к войнам между богами. Поначалу война больше походила на словесные дебаты, в которых каждый старался как можно больше показать ущербность и полное отсутствие силы у другого. Но после осознания полной бесполезности сего предприятия, боги начали самую кровопролитную истинно-войну в истории Эленгира. На поле битвы светлые ничем не отличались от темных: точно так же они вонзали свои орудия в бессмертную плоть неприятеля, точно так же с нескрываемым темным торжеством в глазах они смотрели на павшего врага, точно так же собирали они армии из смертных. Занятые исключительно своими распрями, боги забыли о своих прямых обязанностях. Люди и звери голодали, почвы отказывались взращивать посевы, забыты честность, предательство, любовь, ненависть... Жители Эленгира больше походили на равнодушных кукол раз за разом выполняющих одну и ту же систему действий. Лишь иногда несчастные вырывались из плотной сети этой паутины, но данное происходило все реже и реже. Темные одерживали верх. Число павших светлых неумолимо росло. Кровавые снега опускались на земли Эленгира. Спустя два века количество богов с обеих сторон едва достигало тридцати. На тайном совете светлые решились на отчаянный шаг: создание Великих Врат. Ингем, Анора и Зорон отдали всю свою силу до последней капли, дабы изготовить Спасение и Конец Войны. После этой великой жертвы боги были вынуждены искать приюта на землях Эленгира. Светлые собрали оставшиеся войска и выступили на темных. Последние впервые за всю войну проиграли бой и были изгнаны за Врата. В землях Эленгира больше никогда не падал кровавый снег.

**1563 г. Тьма на пороге...**

Время правления Феара Кровавого

После смерти Амартисс престол унаследовал ее сын, молодой, подающий надежды, Феар. Он был одним из тех правителей, что не запоминаются надолго - заурядный консерватор, не терпящий перемен. Он не любил богов, особенно светлых, считая религию архаизмом. С детства презрительно относился к эльфам, так как воспринимал их надутыми гордецами, которые видят в людях лишь предсказуемых неумелых детишек. Придя к власти, монарх не медля ни дня, разбил о пол чашу (символ союза эльфов, гномов и Глорийской Империи). Мудрые Менэль предсказывали недобрые времена, и пытались наставить и уговорить Феара, но тот был непреклонен, и издал указ о преследовании всех кто отностится к эльфийской или гномьей расе. Глорианцы были удивлены, тем что субтильный и безвольный Феар, начал предпринимать пусть и нелепые, но реформы...Прошел год, и на месте храма Гвадору Милосердному возник другой, представлявший собой цилиндрическую постройку из черного мрамора, с тонким как игла шпилем...

Нимзинн навязывался глорианцам как единое божество, недовольных и сопротивляющихся загоняли в храм применяя силу. Все больше ужосточались действия, якобы легального общества, Ордена черного солнца. А Феар продолжал менятся и никто не знал, с кем ведет он беседы уединившись в астральной комнате...

Совсем отчаялись глорийцы, узрев в руках короля черный уродливый скипетр, представляющий собой изковерканное подобие костлявой когтистой руки, венчал которую кроваво-красный рубин. И поняли тогда жители империи, что близок конец...

Вскоре скончалась принцесса Сивилла, законная дочь Феара и Эстель. По официальной версии, это было тяжелое заболевание, однако ужас охватил путников, нашедших близ Морхантских пустошей окровавленный алтарь, покрытый бархатом. И светилось красотой жемчужно-белое лицо королевской дочери...

Жертва Нимзинну, последнее предзнаменование, тень на пороге...

В ту роковую ночь в страшных муках умирал Феар. А где-то далеко на севере, разрывая время и пространство, открывался коридор в мир вечной тьмы. Риффленд - "дверь в ад"...

О том, кто стоял за реформами Феара, знали очень и очень немногие. Дарлион Морранк, тайный магистр Ордена, был очень честолюбив. Он верно служил тёмному богу, не забывая и о своих интересах. Исподволь управляя императором, Дарлион готовил пришествие Нимзинна. Орден, не без помощи Феара, исправно оледенял сердца людей. Незадолго до известных событий Дарлион похитил дочь императора, и совершил необходимый обряд принесения в жертву. Говорят, в тот день над Морхантскими пустошами пролетел огромный болид, вестник перемен.

Днём раньше открытия Риффленда Дарлион завершил изготовление магического предмета, выглядевшего, как серебристое кольцо. Дарлион передал Феару артефакт, сказав, что он поможет воскресить Сивиллу, единственную наследницу престола. И едва император воззвал к Нимзинну, произнеся роковые слова, в ткани мироздания образовалась брешь, вскоре превратившаяся во врата в мир без света.

**1570 г. Появление Неправильных орков в землях Глорийской Империи.**

В Глорийской Империи раеги появились давно. Еще во времена открытия темного портала. Злые языки поговаривают, что это они виноваты во всех бедах, обрушившихся на ГИ. Но это не так. В те времена Неправильных орков погибло очень много. Свирепые раеги неотступно защищали свои земли (тогда они еще не кочевали), а значит, и земли глорийцев. Но глорийцы не поверили в их защиту и начали буквально истреблять Неправильных орков. Раеги снялись с насиженных мест и были вынуждены бежать к Гирглааду, где и скрывались несколько лет. Что доброты им, конечно, не прибавило. В оркских летописях упоминается, что тогда раеги раскололись на три клана. Одни утверждали, что нужно остаться в лесу, другие желали добраться до гор и постепенно восполнить потрепанные ряды, третьи собирались уйти в пустоши Даурнанда, не смотря на то, что рядом располагался темный портал. Спор перерос в еще одну кровопролитную войну. Раеги безжалостно вырезали друг друга, что уменьшило их численность до минимума. Но эльфы Гирглаада не простили им той резни. Неправильным оркам снова пришлось уходить в другое место. С тех пор пути трех кланов разделились, но все не задерживаются долго на одном месте, кочуя по землям глорийцев и безжалостно убивая всех, кто не носит меток их клана. «Убей глорийца, пока он не привел войско» - таким стал девиз раегов и винить их в этом нельзя.

**1577 – 1582 гг. образование Морхантской Империи**

Глорийскую империю охватил хаос. Вторгшиеся демоны, нелады с раегами и варварами... Империя изнемогала. На троне быстро сменялись безвольные правители, так или иначе подчинявшиеся Ордену. В середине 1577 года к власти пришёл лорд Креолад, опытный маг и последователь Гвадора Милосердного. Действуя быстро и решительно, Креолад собрал в кулак оставшиеся у империи ресурсы и обратил их против внутреннего врага. Орден Чёрного Солнца был вышвырнут из столицы, а культ Нимзинна стал приходить в упадок. Но это последнее напряжение дорого обошлось империи - население сократилось в полтора раза, провинциальные наместники порывались разорвать могучее государство, а лорд Креолад (он так и не принял императорскую корону) был убит в собственной постели.

В том же году к юго-западу от Риффленда полностью оформился город Морхант. Его населяли адские существа, но многие люди и гномы, соблазнённые лёгкой наживой и свободными землями, устремились в пустоши. И тянуло туда людей с чёрной душой, предавшихся Нимзинну и иным тёмным богам. Магистр Дарлион впервые за века вышел из тени и открыто перенёс Орден в Морхант.

Лорд Морханта Теддор объявил о выходе из состава Глорийской империи. Началась новая кровопролитная война, демоническая армия почти дошла до Глорианда, но была остановлена объединёнными силами глорийцев, амарцев и Мэнэль, приславших отряд опытных воинов и магов. На пустошах Даурнада два месяца спустя произошло ещё одно кровопролитое сражение, в котором глорийцы потеряли половину армии и вынуждены были отстступить к Глорианду. На юге армия под командованием Эргала, высшего жреца Нимзинна без особых трудностей захватила Иглев и вышла к морю Куинейр. Гарнизоны двух мелких портов на побережье сдались без боя. Войско Эргала форсировало Ранадуин и разделилось - большая часть под командованием самого Эргала отправилась на Ранакарнас, а меньшая - на Форд Ранад. Эргал был разбит в пух и прах под Ранакарнасом, а сам попал в плен и был позже казнён на главной площади Глорианда. Форд Ранад подвергся трёхмесячной осаде, после чего сдался. Лорд Харланта, молодой Теренс, привёл под стены города двухтысячное войско, наспех собранное в Харланте и ближних весях. Теренс решился на штурм и потерпел сокрушительное поражение - тайно вышедшие из города морхантцы взяли войско в клещи, Теренс погиб, а из харлантцев спасся едва ли каждый пятый.

По Харлантскому договору (1580 год) к Морхантскому королевству отошло междуречье Эльсира и Ранадуина - на востоке почти до Глорианда и руин Фаугрила, а так же земли южнее Ранадуина, граница королевства проходила параллельно Ранадуину.

Спустя два года Теддор объявил себя императором, а Морхантское королевство – империей. Дарлион Морранк открыто стал советником императора, а тот до самой смерти (которая наступила лишь в 1697 году) носил на пальце серебряное колечко.

**1600 - 1630 гг. «Время новых свершений»**

Элины испокон веков жили в западной части гор Менелород, постепенно возводя Амрун. За всю историю в городе Поднебесного народа не побывал ни один житель Эленгира. А когда открылся темный портал, элины вообще перестали показываться на глаза людям, так и замкнувшись в своих горах. Старейшины запретили элинам покидать горы и вести какие-либо дела с глорийцами.

Но молодежь жаждет приключений, и все больше молодых элинов начинают спускаться с гор на равнины. В итоге Старейшинами Амруна было принято решение начать переговоры с Глориандом. В итоге был подписан договор о начале торговых отношений, что не могло не радовать глорийцев. Сейчас элины все так же скрываются в горах, но, ведут торговлю со столицей Глорийской Империи. Несколько (обычно 5-7) элинов два-три раза в год спускаются с Менелорода в деревушку Рорент, где их ждет торговый караван из Глорианда. Жители гор приносят на продажу шерсть горных козлов. Из нее получается очень теплая одежда. Эту шерсть трудно добыть и поэтому стоит она неимоверно много. Жители Глорийской Империи очень ценят эту шерсть. Так же элины привозят на продажу диковинные фрукты, что растут на деревьях в садах Амруна.

**1699 Битва под фортом Ранад**

Надежда не оставляла Глорийскую Империю, несмотря на растущую Морхантскую державу, и все ближе подступающую тень. Не дремали армия и народное ополчение, все силы измученной страны были брошены на оборону глорийских границ. Уже почти потеряны были руины Фаугрила и прилегающие поселки, едва сдерживали натиск адских существ под Фортом Ранад. С уходом эльфов, практически затерялось знание о магии света, что еще больше осложнило ситуацию. Приходилось уповать только на силу меча и меткость стрелы....

У битвы под Фаугрилом пал король Леонар, не оставив после себя наследников. Придворный совет принял решение вручить право регентства старшему монаху империи, почитателю Аноры - Патрицию. В то время, пока страна отвлеклась на внутригосударственные проблемы, был захвачен Форд Ранад... Рвали и метали военные министры, глядя на безмятежного владыку, но тот лишь просил подождать. Шли мучительно долгие месяцы, уже казалось бы форт безвозвратно потерян.

Седьмого числа месяца Кентавра засиял горизонт в лучах предрассветной зари. Сотни воинов во главе с Патрицием обрушили силу праведного гнева на оскверненный морхантскими тварями Форт Ранад. Божественными лучами светились их руки, и исторгались их древней твердыни оглушенные и растерянные недруги. С именем Великой Аноры на устах пронзали воины своими копьями исчадий тьмы. И освещала их дорогу светлая богиня... Монарха и необычных воинов встречали в Глорианде с великой благодарностью и почтением. Никто с тех пор не смел укорить Патриция в нерешительности и бездействии. Позже, он построил монастырь для развития воинов света - Нэрэсу. И Анора светлая находила все больше почитателей.

Долго еще равнины, окружавшие форт, озарял свет Нэрэсу, даже ночью стены крепости были светлы как днем... И не решались отродья Морханта отныне нападать на святую землю, которую благословила сама Анора.

## История Государства Энсолеили

**675-679 гг. «Новые земли»**

Когда-то Фригвейвы жили далеко на востоке от пустыни Хаерон, в плодородных и богатых землях. Но по воле судьбы им пришлось покинуть тот богатый край и отправиться искать нового пристанища на запад…

Уставшие от длительных переходов через враждебные земли, фригвейвы смогли достигнуть пустыни Хаерон. Несколько лет они блуждали по пустыне. За это время многие представители свободного народа погибли. Но выжившие добрались до оазиса.

«Солнце клонилось к горизонту, когда нам предстало поистине прекрасное зрелище. Большие зеленые деревья величественно возвышаются в небо. А рядом… рядом огромное озеро. Оно искрится голубизной и манит своей прохладой. Мы забываем о том, что это может оказаться всего лишь мираж… Сотня выживших, это все кто остался, кинулись к манящей прохладе и тени деревьев. Мы словно дети, плескались в теплой прогретой воде, не веря своему счастью…» - так рассказывают летописи ракшасов.

**700-734 гг. «Кровавый удар»**

Когда фригвейвы только-только смогли обжиться около оазиса и начали возводить храм своей богине, на них напали орки.

Многочисленные войны потрясли Свободный народ. Им приходилось отстаивать вновь обретенную землю и надежду на счастье. Безжалостные орки убивали всех на своем пути. Война то затихала, то снова возобновлялась. Оркам было некуда торопиться… Но ракшасы оказались отнюдь не слабы, к тому же они были более организованы, а по выносливости не уступали оркам. В итоге свободный народ смог отбросить врагов к самой окраине пустыни Хаерон и вернутся к оазису, что уже успел получить название Акордо (синд. мир). Фригвейвы не случайно дали такое название глубокому озеру и небольшой роще. Они поклялись, что на этой земле не прольется больше ни капли крови свободного народа.

Как это ни странно, именно так и произошло. Орки жестоко потрепанные и удивленные столь сильным отпором еще долго зализывали свои раны далеко на западе пустыни.

**803-950 гг. «Спокойствие тихой воды»**

Это столетие у ракшасов было самым спокойным. Свободный народ быстро восстановился от потерь войны и обживал новые земли. Они тихо и мирно возводили свои города, не обращая внимания на распри, что раздирали в это время весь остальной мир. Об ракшасах к тому времени еще мало кто слышал и торговых путей в их пока еще небольшой город Дэу не было. Поэтому никто и не совался в пустыню Хаерон. Даже орки не осмеливались нападать на быстро набирающий силу фригвейвов.

К концу 950 года свободный народ окончательно поднялся на ноги. Возле оазиса Акордо блистал красивейший город Дэу, ставший столицей государства Энсолеили. Между орками и ракшасами был подписан договор о мире. Постепенно стала налаживаться торговля, пока только с орками. Их интересовало оружие, что искусно ковали мастера Дэу. Но и остальные жители Эленгира прознавали про Солнечный город и спешили туда.

Дэу стал одним из чудес Эленгира. По улицам города спокойно бродили тигры, львы, пантеры. Ракшасы добродушно посмеивались над гостями города, видя их начальный испуг и изумление. Но потом гости привыкали и переставали обращать внимания на диких кошек.

Со времен был проложен один из самых крупных торговых путей в Глорианд, а затем и вовсе вымощен камнем. Почти прямая дорога из Глорианд в Дэу, минующая стороной горы, получила название Мен си Анор, что в переводе с синдаринского означает Дорога к Солнцу.

## Летопись Всемирная

**930 – 967 гг. О возникновении вампиров**

Ещё до создания Великих Врат, когда велись войны Богов, и лилась божественная кровь, брачные узы сочетали двух божеств: Анора и Фейну. Их союз был крепок и не рушим.

Но Фэйн осмелилась нарушить клятву верности. Она была искушен смертным юношей - Пелгватом. В отчаянье она обратился к своей сестре - Гауре, чтобы та смогла спрятать её вину перед Анором. Всё было устроено, и одной ночью Фэйн отдалась смертному Юноше. Пелгват вскоре умер от соприкосновения с богиней, а у Фэйн появился ребенок. Мальчик рос быстро под присмотром Фэйн, а Гаур по-прежнему скрывала существование ребенка от Анора.

Вскоре мальчик вырос, и ему было даровано имя - Литмир. Он был полу - богом ни разу не видевшим свет солнца. Если бы он хоть раз показался под лучами светила то весь план был бы нарушен. Но любопытство мучило молодого Литмира и однажды он встретил рассвет на берегу океана, вопреки запретам Гауры. Анор, сразу признавший кровь Фейны, был в бешенстве и в то же мгновение явился к Литмиру. Юноша был проклят богом солнца и больше не имел права показываться под лучами этого светила.

Весь в ожогах, но живой, Литмир добрался до своей матери - Фэйны. Но и она была в ярости на своего сына. Долго он просил её прощения, но богиня мести была непреклонна. Она прокляла своего сына вечной Жаждой Крови, и сбросила обратно к берегу того океана, где Литмир встретил свой первый и последний рассвет. Но теперь уже была ночь, над морем всходила луна, а в небе загорались звезды. Долго юноша плакал кровавыми слезами, и плач его донесся до слуха Мору - одной из Сестер Фэйны. Мора ненавидела Фэйну и Анора, и, услышав историю проклятого полубога, она решила даровать ему своё благословение. Теперь ночь питала силы Литмира и укрывала его от опасностей. Богиня так же показала юноши, что проклятая его кровь теперь была мощным оружием – сильной магией.

Много ночей встречался Литмир с Мору, узнавая всё новые возможности своей крови. Юноша был силен, для полубога, быстр и ловок. Но он был одинок. Каждую ночь он плакал, моля о прощение, но никто не приходил к нему, кроме Мору, которая уже надоела юноше. Одной ночью, когда Литмир снова проливал кровавые слезы над океаном, он услышал шаги. Юноша хотел прогнать Мору, но обернувшись, увидел не ту, что ожидал. Перед ним стояла Гаура. Она обещала Литмиру конец одиночества, конец мучений. Её голос был сладок и убедителен. В ту ночь она рассказала юноше об Обращение. Но всё это была искусно замаскированная ложь - лишь очередное проклятие.

Литмир делал всё как сказано. Он пришел к людям и выбрал своею сестрой девушку. Проклятье Гауры не только обманывало юношу, но и несло на него благословение красноречия. Литмир выпил всю кровь своей избранницы, всю до конца, а потом, раскрыв себе вену, дал напиться своей крови. Когда девушка очнулась, юноша понял, что его обманули и вместо того, чтобы спасти себя от вечного одиночества, он лишь обрек свою жертву на такие же страдания. Юноша плакал и кричал, над своей сестрой, а Гауру и Фэйн лишь смеялись над глупцом. Сразу после Обращения перед Литмиром появился Анор. Но ночью его сила была слаба, так что он лишь произнес:

"Ты проклинаешь всё, к чему прикасаешься. И те, согласившиеся разделить твою судьбу - потомки твои, будут нести в крови то же проклятье, ведь те, кто любят должны разделять судьбу того, кого любят"

Бог солнца исчез, и лишь его смех остался с Литмиром и новообращенной.

Долго страдал юноша со своей сестрой. Многие годы они были вдвоем. Имя его преемницы стерлось из памяти обоих и теперь её стали называть Литиала, по образу и подобию Литмира. Девушка уговорила полу Бога создать ей других братьев и сестер. Она долго плакала и умоляла. И, в конце концов, Литмир согласился. И появилось ещё три проклятых...

Вскоре Гаура решила опять вмешаться в жизнь Литмира. Она рассказала его детям о секрете Обращения. И так вскоре появились внуки литмира. Восемь вампиров, как их назвали в народе. Но одиночество никак не уходило. Оно преследовало всех детей Литмира как проклятье. Не важно было ли у них много последователей и братьев, они всё равно мучались из за своего бессмертия, полученного с кровью полу Бога.

Фэйна никак не могла успокоиться. Она по прежнему хотела мстить своему сыну и всё снова и снова посылала Гауру. Теперь её речи были направлены к внукам Литмира, богиня лжи прокралась в их разум и посеяла там семя жажды мести к своим отцам. И вампиры убили четырех своих отцов, и взяли всю власть над ночью в свои руки. А Литмир бежал - спрятался под землей и повиновался своему горю. Он оплакивал своих любимых детей. И оплакивает их до сих пор. Один. Глубоко под землей. Где никто его не найдет, никто не достанет. И в земле иногда находят красные камни – слезы застывшие Первого Вампира - литмирии.

Восемь выживших проклятых создали себе ещё детей, но настрого запретили создавать им потомков, чтобы их не настигла месть своих же детей. Но никто не послушался, и проклятие Литмира перешло в вены многих. Восьмерка старших вампиров спряталась от мести своих же детей. А боги в насмешку над ними прокляли их, каждого своим проклятьем. Так образовалось восемь вампирских кланов, каждый со своим проклятьем и одной ветвью Кровавой Магии. Кланы получили своё название от имени прародителя.

**1564 – 1575 гг. Расторгнутый союз, разбитая чаща**

Нерушимый союз Мэнэль, гномов и Глорийской империи, олицетворяла который серебряная чаша, был расторгнут навсегда. Однако остатки небесных эльфов, которые все еще были преданы империи, продолжали проливать кровь на границах с Морхантом. Большинство же были вынуждены бежать, из-за растущего террора, со стороны глорийской власти. Гномы нашли пристанище в горах Менелорода, обосновав там неприступный город, врезанный в скалы, и дали ему названия Сертдор. Эльфы же заселились неподалеку, на отрогах Кэриольских вершин. По сей день тоскуют Мэнэль по былой родине, и вовек не забыть им статного и благородного Глорианда. Небесные мелодии льются с Кэриола, повествуя о тоске и печали изгнанных эльфов. И порой даже смертный, забредший в те края, слышит отголоски тех дивных песен...