

Мир

Информация о нашем мире.

В некоторых документах он так же упоминается как Материальный мир, Мир Живых и т.д. и т.п.

- Магия
- Хиллы
- Телеграфъ
- Железная дорога
- Витязи
- Янычары
- Титулярная система Борея
- Титулярная система Гедеонии

Магия

magic.png

Общее описание

Данное описание составлено Гедеевскими исследователями в 922 году по указу Короля, и может быть неточным. Источниками информации для исследователей служили наблюдения и пояснения от магов из Гильдии Наемников и приключенцев сталкивающихся с магией.

Магия является неотъемлемой частью естественного порядка всех планов мира. Она буквально связана (пронизывает, наполняет) все вокруг. Магия есть основа жизни мира.

У всего в окружающем мире, включая существ, есть природные свойства отвечающие за проводимость магии и сопротивление магии. Их часто называют "потенциалом" и "сопротивлением" при описании тех или иных существ/предметов. Заряженная магия изменяет свои свойства, и потому проводимость и сопротивление к различной заряженности могут отличаться.

Что бы увидеть или почувствовать магию необходим магический потенциал (талант).

Чистая магия (неконтролируемая) не имеет заряда.

Заряженная магия обладает большим эффектом в применении, но не может быть применима ко всему.

При концентрации (фокусировании) магии она становится заметной невооруженным взглядом без потенциала.

Подчинить (контролировать) и использовать (применять) магию можно несколькими способами, о которых ниже будет изложено в описании типов магии.

Некоторые способности и особенности существ, животных и растений могут использовать магию, что возникло в ходе естественного порядка развития этих существ, животных и растений, но не контролировать ее. Это тоже самое как мы дышим воздухом или растения употребляют воду, или как важен солнечный свет для некоторых существ. Примеры таких проявлений: Теневое зрение Шадар-кай.

В мире есть или возникают места, где магии больше или меньше, или она меняет заряд по воздействием окружающих факторов, что имеет влияние на все окружающие такие места. Это можно сравнить с тем, как в пустыни из-за нехватки воды, выживают лишь колючки, или

как в болотах из-за загрязнений воды начинают умирать деревья, а в прекрасных садах при должном уходе наоборот расцветает жизнь.

Некоторые драгоценные (и не только) камни могут накапливать магию, а так же служат прекрасными хранилищами и накопителями для нее. Поэтому маги часто их используют.

Игра за магов, волшебников, колдунов, рунистов и т.д. недоступна.

Законы магии

- Использование магии, по своей сути, не что иное как искажение естественного порядка бытия.
- Магия не берется из ниоткуда и не исчезает в никуда.
- Магия не дружит с металлом. Исключение: золото, мефрил, адамантий.
- От чрезмерного использования магии можно получить переутомление, истощение или повреждения.
- Магия это своего рода искусство, хотя больше наука. Или наука, постижение которой своего рода искусство.

Виды контроля магии

Манипуляция

Прямой контроль над магией. Доступен только существам с врожденной предрасположенностью к магии и потенциалом выше минимального. Тех кто может осуществлять подобный контроль называют Маг.

Маг видит и чувствует магию, способен манипулировать ей через свой природный талант.

Мага владеющего тремя или более видами магии, но не всеми, называют Магистр.

Мага владеющего всеми видами магии называют Архимаг.

Колдовство

Отдельная наука по управлению магией, в которой контроль достигается не посредством собственного потенциала, как у Магов, а комбинированием природных элементов и заговоров, превращаемых в ритуалы.

Считается что в древние времена в ходе исследования природы, Друиды обнаружили закономерности в изменениях магии, при совершении одних и тех же действий. Исследуя эти явления они положили начало этой науки.

Говоря простым языком, зная законы окружающего порядка и заговоры, можно вносить изменения в естественный порядок.

Для овладения колдовством достаточно минимального магического потенциала.

Поскольку колдовство зависит от вида потенциала, то у науки появились отдельные подразделы:

- Шаманизм - колдовство через потенциал к Магии Душ. Колдунов с таким потенциалом называют Шаманами.
- Ведьмовство - колдовство через потенциал к Магии Природы. Колдунов с таким потенциалом называют Ведьмами.
- Целительство - колдовство через потенциал к Магии Жизни. Колдунов с таким потенциалом называют Целителями.
- Чернокнижничество - колдовство через потенциал к Магии Бездны. Колдунов с таким потенциалом называют Чернокнижниками.

Волшебство

Отдельный вид магического контроля, доступный всем разумным существам, даже с незначительным потенциалом.

Контроль осуществляется путем заговоров на утраченном древнем магическом языке. Сложность только в том, что бы научиться правильно произносить эти заговоры, с особенностью всех интонаций, ударений, ритма и пауз (напоминает стихи). Поскольку язык был давно утрачен, руководств по нему не сохранилось, поэтому приходится много экспериментировать, что бы овладеть тем или иным заговором (заклинанием). Эльфийская Академия Магии проводит исследования и изучения, что бы восстановить это знание. Но все осложняется еще и тем, что в мире не найдено ни одного образца записей сделанных на оригинальном языке, а все книги волшебников, написаны на разных языках (видимо тех, на котором умели писать те волшебники, что составляли запись) путем фонетической транскрипции.

У Волшебства есть сильный побочный эффект, называемый "проклятием волшебников" или "ценой за волшебство" - после правильного прочтения вслух (обязательное условия для срабатывания, громкость не важна), у заклинателя стирается часть памяти с этим заклинанием, поэтому те, кто практикует волшебство, очень много пишут заметок, что бы впоследствии вернуть эти знания. К сожалению проклятием это называют оправдано - потому что со временем (в зависимости от интенсивности применения) волшебник впадает в старческое беспомыслие, и утрачивает способность запоминать что либо вообще. Это не лечится даже магией.

runes.png

Рунизм

Древнее секретное изобретение и знание гномских кузнецов. Некий магический идеографический ритуальный язык, используя который мастера-рунисты, могут напитывать магией различные предметы. Один знак такого языка называют Руной.

Этот язык возник из-за того, что металлы практически невозможно зачаровать, что сильно расстраивало гномов и тогда они изобрели Руны.

Руны не могут применяться на живых существах.

Передаются знания чаще всего от отца к сыну или в редких случаях от мастера к ученику.

Книги с рунами хранятся в главном хранилище в столице гномов вместе с Заветами Предков, куда доступ имеют всего несколько особых представителей расы, или куда пускают по особому распоряжению Короля или Совета Старейшин.

Для овладения и применения рун нужен минимальный потенциал или выше.

Для использования рунированных предметов потенциал не нужен.

Разрушение руны на предмете деактивирует ее. Если руна связана с другими рунами, то при ее разрушении деактивируются все связанные руны.

Зачарование

Зачарованием называется наука по наложению (приданию) магических свойств на различные предметы. Обычно этим занимаются маги и такие предметы называют зачарованными. *Но наделить предмет магическими свойствами можно так же с помощью колдовства, в этом случае предмет будет считаться заколдованным, а заговоренными называют предметы, на которые магия накладывается путем заговора (заклинания).*

Магия в предмете чаще всего временная, хотя иногда создаются сложные предметы в которых магия может восполняться, но это делается с применением компонентов у которых есть потенциал.

Из-за особенностей металлов, кроме золота, мефрила и адамантия, на них чары не накладывают. Но зачарователь может наложить магию на драгоценный камень, который вставят в броню или оружие, и чары с него будут изменять естественный порядок. Хотя такой способ тоже используют крайне редко, из-за слабой эффективности и высоких затрат на применение магии.

Тут интервьюер объяснил все слишком сложно, что бы авторы описания поняли весь смысл сказанного (прим. составителей описания).

Эльфийская Гильдия Магов даже наладила постоянный выпуск некоторых таких предметов, которые можно купить в любой магической лавке. Самые популярные из таких - блинки (кольца телепортации) и хиллы (хиллерские скролы, которые в отличии от эликсира

срабатывают мгновенно). Хотя охотники часто приобретают зачарованные стрелы (с разными характеристиками, в зависимости от целей).

Само-восполняемые предметы обычно изготавливаются Гильдией под заказ.

magics.png

Виды магии

Магия (естественная)

Цвет: Белый-полупрозрачный

Школа: Все

Камень: Кристалл

Естественная первозданная магия, которой может управлять любой маг. Является основой для придания заряда.

Малоэффективна из-за отсутствия заряда, но иногда применяется магами в различных нестандартных ситуациях. Например для рассеивания чар на каком-нибудь предмете, если маг не обладает потенциалом того же заряда, что и чары. Грубо. Дорого. Но может сработать.

Потенциал данной магии у носителя обычно равен потенциалу его предрасположенности к какому то из видов.

Магия Света

Цвет: Желтый

Школа: Света

Титул: Маг Света

Камень: Алмаз, Бриллиант

Дает контроль над светом. Очень эффективна против порождений бездны и многих монстров.

Составители мало что поняли из запутанных объяснений, кроме того самого понятия про свет. Но отметили, что у магии много применений и назначений и маги это школы очень уважаемы. (прим. составителей описания)

Потенциал к этой магии считает редким.

Магия Жизни

Цвет: Розовый

Школа: Жизни

Титул: Хиллер

Камень: Рубин, Розовый сапфир, Красный алмаз (оч. редкий)

Школа целительства. Самая уважаемая из всех школ магии.

Как правило Хиллеры никому не отказывают в помощи, за что пользуются уважением среди всех рас. Даже воинственные расы не нападают на Хиллеров, уважая их талант, но могут взять в плен с расчетом на то, что маг будет на них работать. Ценность Хиллеров крайне высока, поэтому их стараются беречь.

Хиллеров обучают в Эльфийской Магической Академии, даже если у них средний потенциал. Но обычно в Академию берут только высоким, выдающимся или уникальным потенциалами.

Потенциал к этой магии считается очень редким.

Магия Природы

Цвет: Зеленый

Школа: Друидов

Титул: Друид

Камень: Изумруд, Демантоид, Зеленый гранат, Верделит, Нефрит, Зеленый алмаз (оч.редкий)

Магия природы дает контроль на растениями и животными. Очень цениться эльфами, которые стараются жить в гармонии с окружающей природой.

Потенциал к этой магии часто встречается у Эльфов и в целом считается одним из самых распространенных в мире.

Магия Огня

Цвет: Красно-оранжевый

Школа: Стихий

Титул: Маг Огня

Камень: Рубин, Топаз

Потенциал к этой магии дает магу контроль над стихией огня.

У данной магии мало мирных применений, поэтому обладатели этого потенциала часто несут службу в страже, патрулях или участвуют в разных опасных экспедициях, где могут потребоваться совсем не мирные применения магии.

Потенциал к этой магии не самый распространённый, но и не редкий.

Магия Воды

Цвет: Синий

Школа: Стихий

Титул: Маг Воды

Камень: Сапфир, Голубой топаз

Потенциал к этой магии магу контроль над стихией воды.

Магия Воды каким то образом связана с Магией Жизни. Поэтому некоторым магам воды, удастся развить в себе потенциал к Магии Жизни. У данной магии много применений, поэтому Маги Воды не сидят без работы.

Потенциал к этой магии встречается средне (не часто и не редко).

Магия Земли

Цвет: Коричневый

Школа: Стихий

Титул: Маг Земли

Камень: Коричневые бриллиант, Шоколадный опал, Раухтопаз

Потенциал к этой магии магу контроль над стихией земли.

Маги данной школы могут управлять землей, что делает их отличными архитекторами и исследователями. Среди магов школа считает очень трудной в освоении и обучении.

Единственная из всех стихий, потенциал к которой считается очень редким.

Магия Воздуха

Цвет: Светло-голубой

Школа: Стихий

Титул: Маг Воздуха

Камень: Голубой топаз

Потенциал к этой магии магу контроль над стихией воздуха.

Некоторые эльфы считают эту школу самой легкой в освоении, другие же наоборот считают ее самой сложной из всех стихийных магий.

Как и магии огня и воды, потенциал к этой магии встречается умеренно (не редко, но и не часто)

Магия Душ

Цвет: Дымчато-белый

Школа: Экзорцизм

Титул: Экзорцист

Камень: Дымчатый опал, Дымчатый кварц

Данная школа дает контроль над душами и духами.

Эльфы считают что у всего в мире есть душа или дух, поэтому данная магия считается одной из самых уважаемых среди магов. Даже часто возникают дискуссии на тему кто важнее Хиллеры или Экзорцисты. Одни лечат тела, другие душу. Но чаще всего все приходит к мнению, что важны все.

Потенциал к данной магии встречается редко.

Магия Разума

Цвет: Светло-лавандовый

Школа: Менталис

Титул: Псайкер, Менталист

Камень: Лавандовый бриллиант, Жемчуг, Белый топаз

Данная школа дает контроль над разумами.

Чтение мыслей и внушение - два самых распространенных приема магов этой школы. Но фактически это очень мало востребованная магия, поэтому маги данной школы, пытаются пытаются развить потенциал в какой либо другой школе.

Потенциал к этой магии встречается умеренно.

Магия Бездны

Цвет: Темно-бардовый

Школа: Демонология

Титул: Демонолог

Камень: Обсидиан, Гранат

Данная школа дает контроль на порождениями Бездны, ее слугами и жителями.

Чрезвычайно трудная в освоении магии. Многие эльфы у которых есть потенциал к данной магии, отказываются от ее изучения. В первую очередь по причине опасности данной школы, как для разума так и для жизни обладателя, потому что на протяжении всего обучения и в дальнейшем, приходится иметь дело с худшими и опаснейшими творениями и существами на всех планах. И только один из десяти, тех кто решается на обучение, добиваются до выпускного экзамена.

Потенциал к этой магии встречается умеренно.

Магия Иллюзий

Цвет: Бесцветна
Школа: Иллюзий
Титул: Иллюзионист
Камень: Александрит

Данная школа дает контроль над творением иллюзий.

Школа Иллюзий самая дешевая в использовании, по сравнению с другими школами, потому что единственная не меняет естественный порядок вещей, а лишь искажает восприятие окружающих существ. Легкая в самом начале обучения, она становится все сложнее при продвижении.

Эта магия единственная, которая при концентрации теряет цвет и становится абсолютно прозрачной.

Потенциал к этой магии встречается редко.

Магия Пространства

Цвет: Кремовый
Школа: Пространства
Титул: Телепортатор, Маг Пространства
Камень: Сапфиры (любые)

Данная школа дает контроль над управлением пространством.

Телепортация это лишь одна из сильных сторон этой магии. Куда занятнее манипуляции пространством с помощью этой магии, позволяющие создавать "бездонные" сумки или пространственный тайники. У этой школы много применений, особенно если уровень потенциала высокий или выдающийся.

Спрос на Магов это школы очень высокий. Но потенциал к этой магии встречается очень редко.

Магия Теней

Цвет: Серый
Школа: Теней
Титул: Маг Тени
Камень: нет

Данная школа дает контроль над тенями.

Тени (иногда тьма) это обратная сторона (изнанка) школы Света. Очень сложно овладеть знаниями это школы, если Вы Маг Света и наоборот.

Составители мало что поняли из запутанных объяснений интервьюеров. Но отметили, что у магии много применений и назначений и маги это школы сколь уважаемы, столь и опасные. (прим. составителей описания)

Потенциал к этой магии считает редким.

Магия Смерти

Цвет: Темно-Фиолетовый

Школа: Некромантия

Титул: Некромант, Лич

Камень: Аметист, Танзанит, Шпинель, Черный опал, Фиолетовый бриллиант (оч.редкий)

Данная школа дает контроль над смертью и посмертием.

Запрещенная к изучению и практике школа. На тех кто все же решается нарушить запрет, могут наложить магического стража. Но по решению Императора Эльфов или Совета Конгломерата Эльфийской Империи могут быть исключения.

Ввиду того, что в особых обстоятельствах услуги Некроманта могут потребоваться, допускается наличие трех Некромантов в Империи, одобренных Императором и Советом Конгломерата.

Потенциал к этой магии считается очень редким.

Магия Времени

Цвет: Золотисто-березовый

Школа: Хроно

Титул: Хрономаг, Архимаг

Камень: Янтарь

Данная школа дает контроль над временем и его течением.

Это школе очень сложно обучиться по нескольким причинам. Во-первых учиться придется самостоятельно, потому, во-вторых цена за данную магию самая дорогая из всех.

Врожденного потенциала к этой магии не бывает. Он появляется только когда маг овладел всеми естественными видами магии. За всю историю летописей эльфов существовало не больше двух десятков магов изучивших эту школу. Совет Конгломерата последние несколько столетий ведет дискуссию о том, что бы запретить эту школу к изучению.

Особые виды магии

Антимагия

Цвет: Черный

Школа: все

Титул: Антимаг

Иногда природа ведет себя удивительным образом, и на свет рождаются существа с уникальным потенциалом. Одни считают их выродками, другие просто сбоем природы, наподобие "заячей губы".

Существует два вида антимагов. Первые это природные поглотители магии. Они буквально вытягивают магическую энергию из всего, что их окружает, что наносит часто непоправимый ущерб окружению. Если такой антимаг рождается не у эльфов, то как правило погибает или бывает убит в короткое время после рождения. Эльфы в силу своего гуманизма, пытаются сохранить жизнь такому ребенку, пока у него не появится сознание, что бы обучить его манипуляциям, с тем что бы он мог себя контролировать.

Другой тип антимагов, это тоже врожденная аномалия. По сути их потенциал не имеет заряда и потому они способны управлять лишь естественной магией. А любые соприкосновения с заряженной магией, разряжают ее возвращая ей естественный заряд. Таких магов обучают в Эльфийской Академии Магии, а после они применяют свой талант в различных областях. Особенно эффективны против простых проклятий и разной сложной (запутанной магии) магии.

Рождение магов с потенциалом к естественной магии чрезвычайно редкое.

Магия Дроу

Цвет: Пурпурный

Школа: Дроу

Титул: Магик

Данная школа была создана Дроу после изгнания с поверхности, как необходимость для выживания в их необычных условиях. С ходом течения времени изменилась не только сущность Дроу но и заряд их потенциала. Лишь их непомерное усердие и неумная способность преодолевать сложности, позволила им овладеть этим потенциалом и создать собственную школу.

Потенциал к этой магии считается очень редким. Только среди Дроу рождаются дети с таким потенциалом. Рождение среди Дроу детей с потенциалом естественных видов магии случается чрезвычайно редко и они всегда приносятся в жертву Ллосс

Магия Крови

Цвет: Алый

Школа: Вампиризм

Титул: Маг Крови

Данная школа была создана в древние времена. Сегодня считается практически утраченной. Официально данной магии нигде не обучают. Все найденные книги и учебники по магии хранятся в хранилище Эльфийской Академии Магов, из-за закона об истреблении Вампиров.

Потенциал к этой школе проявляется только у Вампиров в период их взросления и некоторых порождений Бездны.

Жреческая Магия

Цвет: Разные

Школа: нет

Титул: Жрец

Магия дарованная богами своим верным служителям.

Даже у двух жрецов одного и того же бога в одном и том же храме, магия может отличаться.

Жрецы не платят за использование магии, как маги, сила этой магии идет от их бога, но дается им за службу этому самому богу.

Магические термины

Потенциал

Потенциалом называют предрасположенность к магии.

Академия Магии Эльфов установила шкалу определения магического потенциала, для того, что бы при обмене опытом, в описаниях, можно было описать предрасположенность существ к той или иной магии.

- **Незначительный** - применим ко всему в этом мире. Обычно при описании даже не упоминают, поскольку такой потенциал ни на что не влияет.
- **Минимальный** - незначительный потенциал означает что существо способно почувствовать магию, но не может ее контролировать своими силами. Встречается у некоторых существ и разумных. С таким потенциалом можно освоить колдовство.
- **Средний** - с таким потенциалом можно изучать магию. Будет непросто, но есть с чего начинать.
- **Высокий** - с таким потенциалом магию существа начинают осваивать магию интуитивно.
- **Выдающийся** - редкий потенциал, с которым примут сразу в Эльфийскую Академию Магии. Встречается очень редко. За последнюю тысячу лет родилось всего два существа с таким потенциалом.

- **Уникальный** - это описание применяют для крайне редких или аномальных видов потенциала, таких как у анти-магов или призм.

К разным видам магии может быть разный потенциал. Например у существа может быть средний потенциал к магии жизни и магии природы, но минимальный к остальным видам магии. Как Вы уже поняли у существ может наблюдаться потенциал к нескольким видам магии.

Потенциал можно развивать практикой, но это очень сложно и чем выше уровень от изначального, тем труднее. Еще никто не сумел развить потенциал на две ступени. Например у эльфа есть минимальный потенциал к магии воздуха и средний потенциал к магии огня. Практикуясь, он сможет развить магию воздуха до среднего потенциала, а магию огня до высокого. В теории можно и выше, но на практике это еще никому не удалось сделать.

Соппротивление

Соппротивление или резистентность к магии это свойства предмета или существа указывающие на то, что обладатель имеет некую естественную защиту или барьер к каким то видам магии.

Наличие соппротивления одновременно может служить защитой от воздействия той или иной магией, и препятствием к ее использованию.

Наличие соппротивления не означает отсутствие потенциала. И наоборот.

Заговор (Заклинание)

Заговор - это то же самое что заклинание. Смысл термина в его названии.

Суть природы такова, что весь наш мир пронизан магией. И даже простая грубая брань (что бы у тебя язык отсох, например) от деревенской бабки брошенная в Ваш адрес, может нанести Вам ущерб. В силу незначительного потенциала такой бабки, эффект от подобного практически невозможен. Но если таких проклятий в Ваш адрес будет очень-очень много, эффект неизбежен. Люди давно это заметили и стали называть сглазом, а потом стали применять различные предметы помогающий "от сглаза".

У существ с высоким и выдающимся потенциалом, сила таких слов, будет иметь минимальный или средний эффект. Но в совокупности с различными предметами, или манипуляцией магии, эффект будет усиливаться. Таким образом маги усиливают свои манипуляции, а колдуны свое колдовство.

Чары

Магия закрепленная магом на каком-нибудь предмете, называется чарами, а сам предмет считается зачарованным.

Проклятие

Проклятием называют очень сильную наложенную магию, которую чрезвычайно сложно разрушить. Пример таких проклятий: Оборотни или Вампиры.

spellbook.png

Хиллы

hill.png

История

Хиллы появились в Империи Бореи в 916 году.

Автор раскрывший рецепт целебного снадобья остается неизвестным, как и сам рецепт, благодаря которому Империя получила еще один уникальный ресурс для широкой продажи.

Позднее когда были налажены связи с другими расами, выяснилось, что подобный рецепт ранее уже был открыт гоблинами и эльфами.

Как открыли рецепт люди и наладили производство без магии - остается загадкой.

Ингредиенты и рецепт эликсира - одна из важнейших тайн Империи Бореи. За долгие годы экспериментов никому более не удавалось воспроизвести эликсир, или даже приблизиться к его созданию.

Попытки приобрести рецепт у гоблинов или эльфов, не увенчались успехом, хотя среди них много алхимиков знающих рецепт, но не распространяющих о нем. По слухам стало известно, что ингредиенты достать очень сложно, и обе расы при создании применяют магию, в отличии от людей.

По неподтверждённым слухам, эльфы пытались приобрести рецепт у людей, но им было отказано.

Так же известно, что Гедеония и Султанаты много раз пытались приобрести рецепт официально или пытались выкрасть его, но судя по всему безуспешно.

Описание

Существует три вида хиллов - Малый, Средний и Большой.

- Малый = 250мл.
- Средний = 500мл.
- Большой = 1л.

Все три вида хиллов продаются только в Имперской Лавке. Выпускаются в бутылках из очень толстого стекла с рельефной поверхностью и очень плотной пробкой.

До 986 года стоимость хиллов всегда была стабильной и не менялась со дня старта продаж. Малый стоил 50зм, Средний продавался за 100зм, а Большой за 150зм.

Свойства

Малый

Способен вылечить легкие и средние повреждения мягких тканей и внутренних органов, если их части не были утрачены.

Срок действия 6 часов.

Средний

Способен вылечить легкие, средние и тяжелый повреждения мягких тканей, внутренних органов и костей. Так же способен восстановить незначительные их потерянные части.

Срок действия 12 часов.

Большой

Самый сильный из эликсиров, способный отращать даже полностью утраченные органы. Были случаи когда хилы отращивали целое тело от утраченной головы.

Срок действия 24 часа.

Инструкция по применению

- После вскрытия бутылки хил нужно употребить в течении 5-10 минут, в зависимости от погоды.
- Хилл необходимо употребить весь целиком, иначе его целебные свойства не сработают. Частичное употребление хилла не имеет никакого эффекта.
- Хилл не может вылечить раны старше 6-12 месяцев. Травмы и раны полученные в течении 6 месяцев хилл лечит со 100% гарантией, в некоторых случаях может вылечить раны и увечья полученные 12 месяцев назад.
- Некоторые наемники и бойцы применяют хилл перед опасным сражением, что позволяет им выжить в случае поражения. Но только если сохранились крупные останки и с момента приема прошло не больше часа, в противном случае нет гарантий полноценной работы эликсира. Но даже частичное восстановление иногда

спасает жизнь.

Телеграфъ

telegraf.webp

История

Телеграф изобрели в 884 году в Мастерграде, взамен факельной системы предупреждения, которая использовалась ранее и была малоэффективной.

В ходе двадцатилетней войны военные стали применять систему обмена информацией с помощью сигнальной азбуки разработанной для передачи распоряжений на расстояния более быстрым способом. Только вместо открытого небезопасного огня военные использовали кристаллы. По распоряжению Императора, инженеры Мастерграда придумали более глобальную и стационарную систему позволяющую свободно обмениваться любой информацией.

Первые башни на тракте Мастерград - Новград построили в том же 884 году в целях эксперимента. А в 885 году уже было решено начать строительство между Мастерградом и Царьградом.

Император Петр I понимал, насколько важно иметь возможность быть своевременно информированным и быстро передавать распоряжения, поэтому после окончания войны, строительство Телеграфа стало одной из первых задач молодой Империи, по ее укреплению и централизации власти.

Гедеония быстро поняла всю перспективность данного нововведения и несмотря на репарации и тяжелые времена для Королевства, тоже стала возводить у себя систему. Император, желавший иметь возможность обмениваться с соседями информацией, предложил наладить подобную связь повсеместно, в том числе и в Султанатах, где Большой Диван так же поддержал данную идею. И общими усилиями к 905 году все города людей в Борее, Гедеонии и Султанатах были объединены в единую сеть телеграфной связи.

Описание

Телеграф посредством световых сигналов передает сообщения от станции к станции.

Для сигнализированы разработаны система кодов адресации и специальная световые азбука на общем языке состоящая из 100 символов. Для предотвращение перехвата конфиденциальных сообщений, каждое государство использует системы кодирования (шифрования) своих сообщений, а так же коды для передачи сообщений между государствами, которые регулярно обновляются (изменяются).

Так же была разработана таблица символов, для обозначения целых слов, которая позволила передавать больший объем сообщений в короткий промежуток времени. К 950 году эта таблица насчитывала более 300 обозначений и башни были модернизированы (им добавили два световых ряда) что бы увеличить кол-во передаваемых символов за одну вспышку.

Высота башен 40-60 метров.

Башни в зависимости от топологии местности располагаются на расстоянии одного-двух (70-100км) дней конного пути друг от друга, в непосредственной зоне видимости соседних башен.

Пересылка сообщений для гражданских лиц осуществляются через пункты приемы и получения телеграфных сообщений.

Важность телеграфной связи для государственного управления, торговых отношений и быта граждан трудно оценить. Данное изобретение считается по праву самым важным в восьмом столетии.

Железная дорога

История

Истоком железной дороги являются шахтерские тележки. Что бы облегчить и ускорить выемку породы из шахт инженеры Мастерграда в далекие времена придумали шахтерские вагонетки. Позднее, в 900 году, благодаря полету фантазии, деньгам и инженерным изысканиям был создан самоходный пассажирский вагон и городская железная дорога в Мастерграде.

Скорость движения Городского Вагона - 5-6 км/ч

trammg.webp

Почти сразу же появилась идея создать что то подобное, что позволило бы перевозить пассажиров и грузы между городами. И такая концепция была придумана и представлена Императору в 908 году. Почти сразу же она получила одобрение в конце 908 года, были заложены "первые камни" в основание будущего вокзала.

Но в 909 году, стройку пришлось заморозить, хотя к тому моменту уже успели построить 30 км дороги. После падения звезды на Царьград, деньги из казны пришлось тратить на восстановление города и помощь пострадавшим. И последовавшая череда мировых событий в итоге отложила запуск Железной Дороги аж до 929 года.

Описание

Пассажирские поезда связывают все крупные города Империи Борей и Королевства Гедеонии.

Ширина колеи 251см.

Подвижной состав движется на перегонах со скоростью 40-60км/ч в зависимости от кривизны пути и уклона рельефа.

Пассажирские составы состоят из 8 вагонов: Вагон-Локомотив + Почтовый вагон + Вагон 1ого класса + 2 вагона 2ого класса + 3 Вагона Зего класса.

Движение поездов координируется телеграфными башнями, на которые с появлением железной дороги, специально был добавлен дополнительный световой ряд, для подачи сигналов машинисту поезда и отряду охраны.

На территории Империи, в вагоне-локомотиве помимо машиниста едут двое Витязей. На территории Гедеонии в вагоне-локомотиве едут трое Королевских Гвардейцев. Данные силовые структуры обеспечивают безопасность локомотива. На протяжении всего движения поезда отслеживаются с телеграфных башен, и в случае возникновения угрозы составу или полотну к месту потенциальной угрозы могут быть вызваны ближайшие силы правопорядка.

Технические решения используемые в реализации поезда, из соображений безопасности хранятся в тайне и доступ предоставляется только проверенным лицам. Из информации которая так или иначе стала достоянием общественности известно, что движущей силой локомотива являются кристаллы и вода.

Расписание движение поездов

График движения пассажирских поездов*

В текущее военное время точного расписания движения поездов нет. Оно объявляется за сутки, но под влиянием событий может изменяться даже в последний момент.

* - в мирное время

Витязи

vityaz.webp

Описание

Витязи - это специальный Императорский полк, наделенные особыми полномочиями для выполнения Императорской воли. Подчиняются непосредственно Императору Борея. Приказы Витязей, чаще всего дополняются формулировкой "... именем Императора", что для любого жителя или гостя страны с правовой точки зрения является обязательным к исполнению, а за неповиновение сулит смертную казнь.

Витязи носят особые черные доспехи с золотым гербом Империи и ездят на специально выведенной породе лошадей. Лица их закрыты шлемами, которые они почти никогда не снимают при посторонних.

Все имущество витязей имеет Императорское клеймо. Обладание подобным имуществом недопустимо никому кроме Витязей и Тайной Канцелярии. Любой прочий обладатель подобного имущества, если в таковом будет уличен подлежит казни.

На протяжении всех лет существования Империи, Витязи были одним из столпов силы и правопорядка.

Особенно выделяется Императорская Сотня - отдельная рота, занимающаяся охраной Императора, Императорского Дворца и членов Императорской семьи. В отличии от всего остального полка, они носят белый доспех.

Штаб Витязей располагается в Петрограде, но службу они несут по всей Империи, выполняя самые ответственные и сложные задания.

Срок службы в полку 10 лет или пожизненно, в зависимости от способа поступления.

История

Полк "Витязи" образован в 888 году в день победы над Гедеонией.

Битва за Гедеон была одной из самых яростных и кровопролитных в ходе той войны и стала победной для Империи Борея. Она длилась пол года и унесла жизни 70000 тысяч людей по

обе стороны баррикад. Император Петр I лично возглавил один из главных фронтов финальной битвы, после прорыва обороны города, командуя пятью тысячами конных латников. К концу трехдневной битвы взятия дворца Короля, из 5000 выжили лишь 1000, которые и стали Первым Императорским полком, названным "Витязи".

Вступление в Витязи

Есть три способа вступления.

1. Вы приходите в штаб Витязей и проходите короткий экзамен. Если экзамен сдан, Вы присягаете на верность и отправляетесь в учебную часть. Вас обучают 3-6 месяцев и Вы Витязь.
2. За ратные заслуги, доблесть и подвиги, Вас приглашают в Витязи. Обучают. Вы Витязь.
3. Любой осужденный на смертную казнь, может просить об искуплении в рядах полка Витязи. Если он сдаст экзамен, смертная казнь заменяется на пожизненную службу в рядах Витязи. Далее все как в п.1.

Пол, происхождение, страна проживания при поступлении на службу значения не имеют. Если Вы сдадите экзамен и присягнете на верность - Вы Витязь.

Янычары

jani.webp

Описание

Янычары - это особый Султанский орта (в каждом Султанате свой), наделенные особыми полномочиями для выполнения воли Султана. Подчиняются непосредственно Султану. Приказы Янычар для любого жителя или гостя страны с правовой точки зрения является обязательным к исполнению, а за неповиновение грозит смертная казнь.

Янычары носят особые знаки отличия и ездят на дорогих конях. Вооружены обязательно луками и ятаганами.

Янычары могут выполнять разные задания и поручения, начиная от задач регулярной армии и заканчивая секретными операциями по всему миру.

Каждый Янычар приносит клятву верности всем Султанатам, и родному Султанату, но не Султану. Янычары не имеют права заводить семьи, их жизнь целиком принадлежит службе Султанату.

Особенно выделяется Янычары Султана, занимающиеся охраной Султана, его двора и членов семьи. Они носят белые тюрбаны и дорогие одежды, подчеркивающие статус их Султана.

Срок службы в рядах Янычар пожизненный.

jani3.webp История

К сожалению в истории не сохранилось каких либо документальных свидетельств того, как и когда были образованы Янычары. Есть лишь старая легенда, по которой один старый просветленный дервиш, вернувшись из паломничества, собрал на молитву лучших юношей из войска султана и перед распростертыми на земле юношами, помолившись, дервиш простер руку над головой ближайшего, осеняя ее рукавом своего халата, и произнес: "Да будете вы ены черы" (султанатский — "новое войско").

За всю историю существования Султанатов, Янычары многократно участвовали во всех вооруженных конфликтах и заслужили себе славу искусных и свирепых бойцов.

Одной из, пугающей врагов, традиций Янычар, является собирательство голов врагов. Во время боя или после, Янычары отрубают головы своим сильнейшим врагам и переносят или перевозят при себе. Что бы голова не испортилась и не стала опасной, ее предварительно высушивают под раскаленным солнцем.

Вступление в Янычары

В Янычары отбирают в раннем детстве, чаще всего в уплату специального налога на защиту или за долги по другим налогам. Отобранные мальчики отправляются на военное обучение, после чего самых способных отбирают и готовят к службе в Янычарах. Самые лучшие из янычар, дополнительно проходят обучения для придворной службы.

jani2.webp

Титулярная система Борея

emp.png

В Борее аристократические титулы могут быть унаследованы или дарованы Императором, за вклад в развитие Империи, выдающуюся государственную службу или за заслуги на военной службе.

Аристократы обладают отдельными привилегиями перед другими жителями, но так же и рядом обязанностей перед Империей, за нарушение которых они могут утратить титул. Титул так же может быть отнят по решению Императора.

Все аристократы являются частью Государственной Думы - основного законодательного органа Империи Борей.

Каждый аристократ может просить о личной аудиенции перед Императором.

Титулярная система

Титул	Обращение	Описание
Император	Ваше императорское высочество / Великий Князь	Титул правителя <u>Империи Борей</u>
Князь Императорской крови	Ваше высочество	Члены Императорской семьи.
Князь / Княгиня	Ваше сиятельство	Высочайший титул после Императора.
Граф / Графиня	Ваша сиятельство	Присваивается за выдающуюся военную службу или за государственные заслуги.
Боярин / Боярыня	Ваше благородие	Чаще наследуется, но иногда присваивается крупным помещикам и землевладельцам за вклад в развитие Империи. Ныне считается архаичным, потому что после введения Табеля о рангах, титул перестал выдаваться и число бояр понемногу уменьшается с убыванием наследников.

Титулярная система Гедеонии

kings.png

В Гедеонии аристократические титулы могут быть унаследованы или дарованы Королем, за вклад в развитие Гедеонии, выдающуюся государственную службу или за заслуги на военной службе. Исключением является титул "Барон", которые можно приобрести через Министерство Королевских Дел.

Аристократы обладают рядом привилегий перед остальными жителями. Но так же и рядом обязанностей перед Королевством, за нарушение которых они могут утратить титул.

Все аристократы являются частью Королевского Совета.

Каждый аристократ имеет право просить о личной аудиенции перед Королем.

Титулярная система

Титул	Обращение	Описание
Король	Ваше величество	Титул правителя <u>Гедеонии</u> .
Герцог / Герцогиня	Ваша светлость	Высшее сословие в Королевстве. Самые крупные землевладельцы, наместники земель, заслуженные ветераны и государственные деятели.
Граф / Графиня	Ваша светлость	Может быть присвоен за заслуги на государственной службе, за военные заслуги, научные достижения или крупный вклад в развитие Королевства.
Барон / Баронесса	Ваша светлость	Присваивается за выдающуюся военную службу или за государственные заслуги. Может быть куплен через Министерство Королевских Дел.