


Страны мира Амба

- Вартанские княжества
- Картел Оссалур
- Конфедерация Единства

Вартанские княжества

Вартанские княжества - государство в южной части мира Амбамэтта образованное путем объединения разрозненных княжеств вартов. **Княжества** граничат с **Фрибото Пали** на западе, с **Горг Огри** на севере, **Мидлиславией** - северо-востоке. В северных горах располагается свободный город dwarves **Магрия**. Государство преимущественно состоит из людей (вартов).



Главный стяг Вартанских княжеств

Официальный язык: общий (письменность торасс)
Столица: Царьград
Княжества (регионы): Вечевое, Заморское, Златоборское, Лугоморское, Перелеское, Пригорское
Форма правления: парламентская монархия

Территориальное устройство

Государство включают из 6 княжеств

Княжество	Столица княжества	Крупные города	Правитель
Вечевое	Царьград		Цар Окомир Великий
Заморское	Вартаслав		Князь Яробуд
Златоборское	Волчегород		Князь Вук
Лугоморское	Змеиный Яр		Князь Добран
Перелеское	Мирославль		Князь Здебор
Пригорское	Орлик		Князь Миодраг

Картел Оссалур

Картел Оссалур - государство кочевников, расположенное на территории пустыни Ора. **Картел Оссалур** граничит с **Конфедерацией Единства** на востоке, **Третьей Династией** на западе, землями свободных городов на севере, анклавом dwarфов **Нурумтором** и имеет морскую границу со **Скальными островами**.

Картел Оссалур.png

Герб Картел Оссалур

Картел Оссалур - государство драконорожденных и служащим им кобольдов.

Официальный язык: драконий (письменность иохарик)

Столица: Оазис

Форма правления: союз племен

Территориальное устройство

Картел Оссалур состоит из множества общин-семей, объединяющихся в 5 племен:

1. **Бану Амир** - племя, прославленное своими высокими воинами и умением сражаться в песках. Известно своими традициями гостеприимства.

Старейшина: Малик аль-Аштар - храбрый воин и лидер своего народа. Сражался во многих битвах и является уважаемым воином среди драконорожденных.

2. **Бану Хиляль** - племя женщин-драконорожденных, проживающих в центральной части пустыни и занимающихся торговлей и ремеслом. Их поселения видны издалека за счет ярких и необычных шатров.

Старейшина: Фатима ибн аль-Хаджар - воплощение красоты и мудрости. Уважаема женщинами своего племени и часто выступает в качестве посредника между ними и мужчинами.

3. **Бану Надир** - племя, которое живет в южной части пустыни и занимается скотоводством. Известно своими украшениями из верблюжьей шерсти.

Старейшина: Саид ибн Джуди - лучший знаток пустыни Ора, умеющий находить воду в самых засушливых районах. Чаще других вождей находится в странствиях по пустыне.

4. **Бану Узайм** - племя, проживающее в основном на территории вблизи гор, его представители являются искусными строителями и ювелирами.

Старейшина: Язид ибн Рабах - самый богатый вождь, мастер торговли. Щедрый правитель, помогающий во всем своим драконорожденным в трудные времена.

5. **Бану Килаб** - племя, проживающее на западной территории пустыни в дельте Великой реки Куару и занимающееся земледелием.

Старейшина: Сулейман ибн Абдаллах - достаточно набожный вождь, постоянно заботящийся о благополучии своего племени.

Оазис

За исключением немногочисленных прибрежных поселений **Оазис** является единственным постоянным местом жительства драконорожденных. Располагается он в самом центре пустыни Ора у огромного озера. В этом месте собраны представители пяти общин для решения всех общих проблем.

Герб Оазиса

Регион: пустыня Ора

Правитель: совет старейшин

Население: около 964 000

Расы: драконорожденные, кобольды

Прибрежные поселения

Азурр аш-Шаамс

Перевод на общий: Берег Солнца

Поселение выстроено из песчаного камня, скрывая его на фоне бескрайнего песка. Здания украшены маленькими яркими мозаиками. Ближайший порт к Третьей Династии.

Марра ан-Нухаайя

Перевод на общий: Гавань Змей

Расположен в дельте Великой реки, дома построены на сваях, между ними проложены каналы. В воздухе витает запах влажной земли, песка, водорослей и лекарственных трав.

Раасиф аль-Ахмаар

Перевод на общий: Красный Риф

Город построен на коралловом рифе, образующем естественную защиту от моря. Дома сделаны из красного камня и укреплены металлическими балками.

Малааз аль-Аваасиф

Перевод на общий: Убежище Бурь

Город построен на высокой скале, откуда открывается вид на море. Здания укреплены магическими рунами и сложными системами молниеотводов. В городе преимущественно проживают бронзовые драконорожденные.

Миррса аль-Каадима

Перевод на общий: Древняя Пристань

Построен на руинах древней цивилизации, дома и улицы украшены артефактами и фрагментами старых зданий.

Разновидности драконорожденных

Металлические

Драконорожденные, имеющие металлическое наследие, претендовали на стойкость металлических драконов - латуневый, бронзовый, медный и серебряный - чьи оттенки металла мерцают на их чешуе. Их огонь - это жар очага и кузницы, холод высокогорного воздуха, искры вдохновения и едкое прикосновение кислоты, которая очищает.

Бронзовый

- **Наследие:** электричество
- **Основной род деятельности:** исследователи, войны

Медный

- **Наследие:** кислота
- **Основной род деятельности:** ремесленники, торговцы

Латунный

- **Наследие:** огонь
- **Основной род деятельности:** послы, хранители знаний

Серебряный

- **Наследие:** холод
- **Основной род деятельности:** жрецы

Цветные

Драконорожденные с цветным наследием происходят от чистой элементарной силы цветных драконов. Яркие цвета драконов: синий, зеленый, белый и красный сияют на чешуйчатой коже драконорожденных и проявляются в виде смертоносной энергии оружия дыхания. Это грубая, стихийная ярость вулкана, резкие арктические ветры и бушующие грозы, а также еле слышный шепот болота и леса, токсичный и разъедающий.

Красные

- **Наследие:** огонь
- **Основной род деятельности:** войны, кузнецы

Синие

- **Наследие:** электричество
- **Основной род деятельности:** жрецы

Зеленые

- **Наследие:** яд
- **Основной род деятельности:** целители, алхимики

Белые

- **Наследие:** холод
- **Основной род деятельности:** мореплаватели, исследователи

Келемвориты

Особняком от всех стоят черные матовые драконорожденные - последователи Келемвора, хранители баланса и успокоения в этом мире.

Черные

- **Наследие:** кислота
- **Основной род деятельности:** судьи, жрецы

Религия

Пантеон драконорожденных представлен тремя божествами-драконами: платиновым Бахамутом, черным матовым Келемвором и цветной Тиамат.

Догмы религии наследников драконов гласят, что нет мира без света, как и нет мира без

тьмы. Распри между Бахамутом и Тиамат, в том числе и между их последователями, давно канули в лету, а следит за балансом сил Келемвор.

Догматы

- **Дуализм:** Мир состоит из двух противоположных сил: света и тьмы, порядка и хаоса, жизни и смерти. Ни одна из этих сил не может существовать без другой. Их взаимодействие создает баланс и обеспечивает гармонию мира.
- **Баланс:** Поддержание баланса между светом и тьмой – важнейшая задача каждого драконорожденного. Чрезмерное преобладание одной из сил приводит к катастрофе.
- **Свобода Воли:** Каждый драконорожденный имеет право выбирать, какой путь ему следовать. Он может служить Бахамуту, Келемвору или Тиамат, но должен помнить о последствиях своего выбора.
- **Судьба:** Судьба – это не predetermined будущее, а скорее – совокупность всех выборов, сделанных драконорожденным в течение жизни. Келемвор наблюдает за судьбой каждого, но не вмешивается в его выбор.
- **Перерождение:** После смерти душа драконорожденного отправляется в царство Келемвора, где ее оценивают и отправляют на перерождение. Перерождение может происходить в той же расе, или в другой, в зависимости от поступков драконорожденного в прошлой жизни.
- **Уважение к Силе:** Сила – это неотъемлемая часть природы драконорожденного. Они должны уважать ее и использовать во благо, но не злоупотреблять ею.
- **Нет Мира Без Тьмы:** Долгое время, последователи Тиамат вели войну против добра. Но Келемвор положил конец войне, и приказал уважать тьму. Тьма – важный этап на пути к свету, где боль учит нас.

БЫТ

Исследователь пустынь Боно Сауэр. Тракта́т о наследниках драконов. Том IV. Глава VII. “О личных отношениях”:

“Постоянное стремление драконорожденных к самосовершенствованию, их воинственность и отвага проявляются также в традициях этого гордого народа. Когда один из представителей расы желает выразить глубокую симпатию (её градация варьируется от дружеского уважения до любовного интереса), он дарит своей избраннице кинжал. Вид кинжала, стоимость и материал, из которого он сделан, важны и, как правило, отражают статус дарителя. Такой подарок, в зависимости от отношения

одариваемого к дарителю, можно принять или отвергнуть. Но, если кинжал принят, любое не ритуальное его использование (передаривание, продажа, уничтожение) будет расцениваться как знак высочайшего неуважения. В случае, если чувства взаимны, подаренный кинжал носится на видном месте. Если драконорожденная уже имеет подобный знак отличия, традиция не запрещает ей принять в дар другой кинжал, более дорогой или мастерски сделанный. Эта ситуация не воспринимается дарителем более простого подарка как оскорбление и является мотивацией для того, чтобы стать лучше, сильнее и превзойти соперника, в дальнейшем вручив избраннице ещё более роскошное оружие. Несмотря на количество принятых подарков, носить полагается только один из них.

Культура драконорожденных предполагает равноправие полов, так что этот знак внимания является универсальным как для самцов, так и для самок.

Ситуация, в которой подобный подарок делает другой разумный, может вызвать у драконорожденного недоумение и растерянность, однако, в редких случаях, драконорожденные таким образом отмечают представителей не своей расы, что является проявлением сильной и глубокой привязанности.

Известные напитки

1. “Финиковый эль”:

- **Описание:** Простой, слегка забродивший напиток из финикового сока. Сладкий, с легкой кислинкой и землистыми нотками. Часто приправлен небольшим количеством корицы или гвоздики.
- **Крепость:** Низкая (2-5% ABV).
- **Подача:** Подается в глиняных кувшинах, часто прохладным.
- **Распространение:** Очень распространен, особенно среди кочевников и в бедных поселениях.

2. “Кактусовое вино”:

- **Описание:** Ферментированный сок кактуса. Имеет более кислый и терпкий вкус, чем финиковый эль. Может быть горьковатым.
- **Крепость:** Средняя (5-10% ABV).
- **Подача:** Подается в тыквах-горлянках или керамических чашах.
- **Распространение:** Распространен в регионах, где растут подходящие виды кактусов.

3. “Пустынное молоко”:

- **Описание:** Ферментированное молоко верблюдиц или коз. Вкус кисловатый, с выраженным животным ароматом.
- **Крепость:** Низкая (1-3% ABV).

- **Подача:** Подается теплым или холодным, в кожаных бурдюках или деревянных мисках.
- **Распространение:** Характерно для кочевых племен, занимающихся скотоводством.

4. “Сорговый самогон”:

- **Описание:** Дистиллированный напиток из ферментированного сорго или проса. Крепкий, с резким вкусом и запахом. Часто ароматизируется травами, корнями или специями.
- **Крепость:** Высокая (40-60% ABV).
- **Подача:** Подается в небольших металлических или стеклянных рюмках.
- **Распространение:** Производится в более крупных поселениях, где есть необходимые инструменты и знания для дистилляции. Часто используется для обрядов и торжеств.

5. “Финиковый бренди”:

- **Описание:** Дистиллированный напиток из ферментированного финикового сока, выдержанный в глиняных сосудах или кожаных бурдюках. Более мягкий и ароматный, чем сорговый самогон.
- **Крепость:** Высокая (35-50% ABV).
- **Подача:** Подается в небольших стеклянных стаканах, часто с добавлением льда и долькой финика.
- **Распространение:** Считается более изысканным напитком, доступным богатым торговцам и знатью.

6. “Песчаная буря”:

- **Описание:** Чрезвычайно крепкий напиток, настоянный на ядовитых травах пустыни и скорпионьем яде. Говорят, что после его употребления видишь галлюцинации, как будто попал в песчаную бурю.
- **Крепость:** Очень высокая (60-80% ABV) + галлюциногенный эффект.
- **Подача:** Опасно! Подается в микроскопических дозах.
- **Распространение:** Редкий, опасный, используется шаманами и отшельниками.

Конфедерация Единства

Конфедерация Единства, или **Конфедерация** (сокр. КЕ) - государство в центральной части мира Амбамэтта, образованное путем объединения пяти самостоятельных регионов (в 1721 году к КЕ присоединился юго-восточный регион Нурбас).

Герб КЕ.png

Герб Конфедерации Единства

Конфедерация граничит с **Картел** **Оссалуром** на западе, **Ордой** **тысячи столпов** на севере и имеет морскую границу со **Скальными островами**, **Аквинией** и **Свободными землями**. На севере имеет выход к Диким землям и границу с огами из **Горг** **Огри**. На территории **Конфедерации** располагается один из анклавов dwarves - город **Думтор**.

Конфедерация - многонациональное государство с широким этнокультурным, языковым, религиозным, расовым и национальным многообразием.

Официальный язык: общий (письменность торасс)

Столица: город-крепость Атлас

Крупные города: Острин, Тийя, Дрисал, Нурбас, Леглия

Форма правления: конфедеративная республика

Государственный строй: конфедерация

Совет Единства:

- лорд-торговец Партувиолик Галанодэль
- лорд-архимаг Халид Стонар
- лорд-наместник Карролин Мистралат
- лорд-наместник Фендер Болеле
- губернатор Аот Аскульд

История

История Конфедерации начинается в 959 году, когда главы пяти центрально расположенных регионов объединились ради взаимовыгодного сотрудничества и безопасности. Позже к ним присоединился ещё один крупный регион — Нурбас. Под руководством Гильдий экономика государства получила мощный импульс для развития.

- 959 г. - Главы пяти центральных регионов (Атлас, Острия, Леглиотия, Дрисал, Тийя) формируют Конфедерацию Единства во главе с Советом Единства.

- 960 - н.в. (1721 г.) - Эпоха Единства. Расцвет Конфедерации и Гильдии. Присоединение новых земель. Стремление к всеобщему процветанию.
- 1138 г. - Пограничный конфликт с Черной ордой на севере.
- 1274 г. - Попытки расширения через неукротимые земли к югу от Леглии.
- 1717 г. - Участие на стороне Нурбаса в столкновении с ограми южных гор.
- 1721 г. - Присоединение богатого ресурсами горного региона Нурбас.

Территориальное устройство

Территория делится на шесть крупных административных единиц - регионов, регионы могут делиться на округа, округа - на города и общины. Каждая из административных единиц сохраняет собственную идентичность и обычаи, однако все вместе объединены общими законами и культурой взаимопомощи. Главные ценности жителей Конфедерации — свобода, равенство и стремление к благополучию всего общества.

Регион	Крупнейший город	Правитель
Атлас	Атлас	Совет Единства
Острия	Острин	лорд-торговец Партувиолик Галанодэль (эльф)
Тийя	Тийя	лорд-архимаг Халид Стонар (человек)
Дрисал	Дрисал	лорд-наместник Карролин Мистралат (полуэльф)
Леглиотия	Леглия	лорд-наместник Фендер Болеле (человек)
Нурбас	Нурбас	губернатор Аот Аскульд (человек)

Жители Конфедерации отличаются дружелюбностью и открытостью друг другу независимо от расы или социального статуса. Благодаря такой атмосфере культура общения и творчества активно развивается. Люди разных профессий постоянно обмениваются знаниями и опытом, укрепляя единство и сотрудничество внутри нации.

Здесь расположены крупнейшие учебные заведения, научные центры и лаборатории, играющие ключевую роль в инновациях и исследованиях. Наиболее выдающиеся достижения наблюдаются в области магии, технологий и экономики. Это позволяет государству оставаться одним из лидеров на мировой арене.

Кроме того, Конфедерация поддерживает активную торговлю с другими странами, экспортируя продукцию высочайшего качества и импортируя редкие товары, необходимые для поддержания внутреннего производства.

Атлас

Атлас - город-крепость, столица Конфедерации Единства.

Герб Атласа.png

Герб Атласа

Регион: Атлас

Правитель: Совет Единства

Население: около 964 000

Расы: люди, эльфы, полуэльфы, полуорки, дварфы, гномы, полурослики, тифлинги

Районы: Северный порт, Централь, Правительственный, Западный, Восточный, Тракт

Город-крепость, столица Конфедерации Единства, расположенная у подножья древней башни. Этот город представляет собой смесь высоких башен, величественных дворцов и оживленных рынков. Здесь располагаются важнейшие государственные учреждения, такие как дворец Совета Единства, главный торговый штаб Гильдии и крупнейший стадион для гладиаторских поединков. Архитектурный ансамбль Атласа сочетает элементы старинных фортификаций и современных архитектурных решений.

Местные жители гордятся традициями гостеприимства и стремятся сохранить исторический облик города. Каждое здание здесь рассказывает свою историю, будь то замок древнего правителя или простой жилой дом. Традиционная кухня Атласа отличается большим количеством мясных блюд и ароматных специй, привнесённых из дальних стран. Ежегодно сюда приезжают тысячи туристов, желающих насладиться красотой архитектуры и окунуться в атмосферу прошлого.

Вехи

- Город-крепость Атлас был основан у Башни в 112 г.
- 412-414 гг. - Столкновение с орками Черной орды.
- 537 г. - Дварфская война.
- 648 г. - Столкновение с Леглиотией.
- 719-727 гг. - Восстание заклинателей, гражданская война.
- 861-864 гг. - Война с лесными эльфами Найло.
- В 959 г. объединение соседних регионов в Конфедерацию Единства, Атлас становится столицей.

Образование

В настоящее время в Атласе функционируют две академии:

- Академия магии Гильдии
- Военная академия Гильдии

Помимо академий Гильдии, город насчитывает десятки школ и библиотек.

Достопримечательности

- Башня
- Дворец Совета Единства
- Торговый штаб Гильдии
- Главный военный штаб Гильдии
- Стадион игр
- Арена чемпионов

Велики дома Атласа

Дворянство Атласа составляют 8 влиятельных семей - домов: Адамант, Алиер, Балли, Виндзор, Грейджой, Харт, Чёрных, Эльриор.

Дом	Род деятельности	Глава	Символ
Адамант	кузнецы и оружейники	Громар Адамант	молот
Алиер	волшебники	Луна Алиер	звезда
Балли	охотники и стрелки	Артемисс Балли	лук
Винздор	руководство Гвардией <u>Гильдии</u>	Эдвард Винздор	меч
Грейджой	руководство Дозором <u>Гильдии</u>	Оливер Грейджой	щит
Харт	целители	Джонатан Харт	сердце
Черных	ученые и изобретатели	Адам Черный	черный кальмар
Элриор	алхимики и магические ремесленники	Алиса Эриол	посох

Известные разумные

- **Артарий Скирогнир (67 - 135 гг.)** — основатель Атласа, легендарный воин и строитель, который возглавил строительство города-крепости у Башни.
- **Лют Мейгер (498 - 537 гг.)** — полководец, герой Дварфской войны, прославился своими стратегическими талантами и мужеством в битвах.
- **Мортимер Лан (680 - 771 гг.)** — правитель Атласа, остановивший гражданскую войну заклинателей, благодаря своему дипломатическому таланту и мудрости.
- **Гораций Алиер (720 - 805 гг.)** — выдающийся волшебник, основатель одной из академий в Атласе, прославилась своими исследованиями в области магии.

- **Артарий Винздор (850 - 920 гг.)** — глава Гвардии Гильдии, известный своей храбростью и преданностью.
- **Мехмен Баша (1679 г. - н.в.)** — мастер Гильдии, глава Отдела специальных поручений, герой войны с ограми, известный своей решимостью и стратегическим мышлением.

Острин

Острин - прибрежный город торговцев и ремесленников на северо-западе Конфедерации Единства, расположенный на берегу Срединного моря в 82 милях от Атласа. Административный центр региона Острия.

Герб Острина

Регион: Острия

Крупные города: Алостин, Астара, Дория, Нубия

Правитель: лорд-торговец Партувиолик Галанодэль

Население: около 45 000

Расы: эльфы, люди, полуэльфы, полуорки, дварфы, гномы

Портовый город, расположенный на побережье Срединного моря. Основанный в 413 году группой эмигрантов-эльфов, он быстро превратился в крупный коммерческий центр и логистический узел. Портовые сооружения Острина позволяют проводить торговые операции с большинством окружающих государств, обеспечивая приток товаров и услуг в другие регионы Конфедерации.

Город знаменит своими кораблестроителями и мореходами, обладающими уникальными технологиями судостроения и навигации. Морские ярмарки и фестивали привлекают путешественников со всей округи, предлагая экзотические продукты, сувениры и развлечения. Жители Острина известны как трудолюбивые и предприимчивые, умеющие извлекать выгоду из любой ситуации.

Вехи

- Острин основан в 413 г. эльфами-выходцами из Скальных островов на берегу Срединного моря.
- В 537 г. принимал участие в войне с дварфами во временном союзе с Атласом.
- В период с 613 г. по 647 г. вел войну за независимость от Скальных островов.
- В 959 г. вошел в состав Конфедерации Единства.
- В 1138 г. войны Острина защищали морской тракт от нападения Черной орды.

Достопримечательности

- Дворец союза ювелиров
- Ярмарка народов
- Маяк свободы

- Консульство Скальных островов
- Посольство орды

Известные разумные

- **Эреван Отронус (276 - 617 гг.)** — основатель Острина, эльфийский мореплаватель, который привёл своих соплеменников к берегам Срединного моря.
- **Ранариэль Лавауди (983 - 1312 гг.)** — исследователь-мореплаватель, открывший новые морские пути и земли, прославившийся своими экспедициями.

Тийя

Тийя - город магов на северо-востоке Конфедерации Единства, расположенный в метеоритном кратере в 98 милях от Атласа. Административный центр одноименного региона.

Регион: Тийя

Крупные города: Озлиф, Ларак, Даракил, Мико, Картасар

Правитель: лорд-архимаг Халид Стонар

Население: около 18 500

Расы: эльфы, люди, полуэльфы, полуорки, дварфы, гномы

Герб Тийя.png

Герб Тийи

Главная особенность Тийи заключается в наличии мощнейшей магической энергии, делающей его привлекательным местом для изучения и практики магии. Магические школы и университеты регулярно выпускают талантливых специалистов, способных решать самые сложные проблемы и задачи.

Архитектурные достопримечательности включают знаменитый памятник Бауру Ливанди, первому защитнику города от нашествия Черной орды, а также многочисленные храмы и алтари древних богов. Торговля предметами искусства и изделиями ручной работы составляет значительную долю городской экономики. Туристы любят посещать местную школу магического искусства, чтобы испытать себя в роли ученика волшебника.

Вехи

- Город Тийя был основан в 810 г. Для облегчения защиты город был заложен на дне огромного кратера предположительно образованного в результате падения метеорита неизвестного происхождения.
- В 834 г. было открыто положительное влияние местности на заклинателей, в связи с чем город стал притягивать к себе магов со всех соседних земель.
- В виду большого скопления магов город особо не участвовал в военных столкновениях в период эпохи Раздора.
- В 959 г. вошел в состав Конфедерации Единства.
- В 980 г. образована Коллегия заклинателей Тийи.

- В 1138 г. маги Тийи совместно с гвардией Гильдии защищали перевал Северные врата от Черной орды.

Образование

В настоящее время в Тийи функционируют четыре специализированные академии заклинателей:

- Семинария жречества
- Академия чародейства и колдовства
- Академия волшебства
- Академия друидства

Академии находятся в подчинении Коллегии заклинателей

Достопримечательности

- Дворец Коллегии заклинателей
- Врата спасения
- Площадь дверей
- Кратер Ливанди

Известные разумные

- **Лоренцо Гваради (761 - 843 гг.)** — основатель Тийи, человек, который первым обнаружил магические свойства местности и основал город.
- **Баур Ливанди (1013 - 1387 гг.)** — архимаг волшебства, герой войны с Черной ордой, прославился своими магическими способностями и стратегией.

Дрисал

Дрисал - город на востоке Конфедерации Единства, расположенный в 89 милях от Атласа. Административный центр одноименного региона Дрисал.

Герб Дрисал.png

Герб Дрисала

Регион: Дрисал

Крупные города: Минан, Найло, Турал, Фараг, Илирия, Иранаг

Правитель: лорд-наместник Карролин Мистралат

Население: около 48 000

Расы: эльфы, люди, полуэльфы, полурослики

Основанный в 321 году эльфами, покинувшими священный лес, этот город сохранил уникальную природу и архитектуру, гармонично сочетающую природные ландшафты и современные постройки. Большая часть городского пространства занята зелёными насаждениями, парками и садами, обеспечивающими благоприятную обстановку.

Главная специализация Дрисала — производство высококачественного оружия и амуниции, а также изделий ювелирного искусства. Местные мастера славятся своим вниманием к деталям и высоким уровнем мастерства. Искусство резьбы по дереву и металлу стало визитной карточкой города, способствуя притоку иностранных покупателей и коллекционеров антиквариата. Природа вокруг Дрисала вдохновляет художников и поэтов создавать произведения искусства, отражающие красоту природы и духовность народа.

Вехи

- Дрисал основан в 321 г. лесными эльфами, вышедшими из Священного леса.
- 356 - 487 гг. война между эльфами леса и “Вышедшими”.
- 861-864 гг. - участие на стороне Атласа в войне с эльфами леса.
- В 902 г. эльфы леса после долгих лет распрей присоединились к региону.
- В 959 г. вошел в состав Конфедерации Единства.

Достопримечательности

- Монумент свободы
- Памятник Винтелю Дальфили

Известные разумные

- **Винтель Дальфили (156 - 412 гг.)** — лесной эльф, "Вышедший", основатель Дрисала, известный своими навыками в строительстве и организации.
- **Нариниэль Дальфини (213 - 487 гг.)** — брат основателя Винтеля Дальфини, лучший лучник своего времени, герой войны эльфов.

Леглия

Леглия - город на юго-западе Конфедерации Единства, расположенный в 65 милях от Атласа.

Герб Леглия.png

Герб Леглии

Административный центр Леглиотии - региона лучших скакунов в этой части мира.

Регион: Леглиотия

Крупные города: Срост, Шарг, Мосу, Пира, Луго

Правитель: лорд-наместник Фендер Болеле

Население: около 55 000

Расы: люди, полуэльфы, полурослики, гномы

Организации: храмы Башни, региональное отделение Гильдии, консульство Картела Оссалур

Кочевой город, возникший в результате объединения нескольких племён кочевников, первоначально вёл борьбу за выживание в суровых условиях степей и пустынь. Сегодня Леглия превратилась в крупный сельскохозяйственный и животноводческий центр, производящий лучшие породы лошадей и высокочасные зерновые культуры. Уникальные

технологии выращивания растений позволяют получать урожай даже в засушливом климате.

Город привлекает любителей экстремального туризма возможностью совершить путешествие верхом на лошади по бескрайним просторам степей и принять участие в традиционных соревнованиях по скачкам и состязаниях всадников. Живописные пейзажи Леглии становятся источником вдохновения для многих художников и фотографов, стремящихся запечатлеть уникальный природный пейзаж.

Вехи

- Леглия основана в 598 г. племенами людей кочевников.
- В 748 г. предпринимала набеги на Атлас и соседние с ним земли, что переросло в конфронтацию окончившуюся статусом-кво.
- В 959 г. вошел в состав Конфедерации Единства.

Достопримечательности

- Центральный ипподром
- Консульство Картел Оссалур

Известные разумные

- **Элдон Калантри (562 - 621 гг.)** — основатель Леглии, человек, объединивший кочевые племена и основавший город.
- **Ильде Лиань (813 - 898 гг.)** — селекционер лучших пород лошадей, известный своими достижениями в коннозаводстве.

Нурбас

Нурбас - горнодобывающий город на юге Конфедерации Единства, расположенный в Южных горах в 52 милях от Атласа. Административный центр одноименного региона.

Регион: Нурбас

Крупные города: Монтерай, Форин

Правитель: губернатор Аот Аскульд

Население: около 4 200

Расы: люди, полуэльфы, полуорки, дварфы, гномы

Герб Нурбас.png

Герб Нурбаса

Горнодобывающий регион, известный своими залежами полезных ископаемых и качественным сырьем. Обширные карьеры и шахты обеспечивают страну медью, железом, оловом и редкими минералами. Высококачественная продукция металлургических заводов Нурбаса пользуется спросом далеко за пределами государства.

Культура и искусство Нурбаса отражают дух труда и мужества рабочих шахтёров и металлургов. Многие здания украшены произведениями местных скульпторов и художников, создающих монументальные композиции, посвящённые героическому труду простых людей. Народные праздники и фестивали собирают большое количество гостей, приезжающих полюбоваться масштабными представлениями и поучаствовать в народных гуляниях.

История

- Как полноценное поселение Нурбас был основан в 1314 г.
- С 1714 г. по 1717 г. подвергался нападениям горных огров. С помощью войск Гильдии силы огров были отброшены обратно на их территории.
- В 1721 г. Нурбас полностью вошел в состав Конфедерации Единства.

Известные разумные

- **Аот Аскульд (1690 г. - н.в.)** — губернатор Нурбаса, талантливый администратор и стратег, который успешно развил горнодобывающую промышленность региона.
- **Громар Адамант (1705 г. - н.в.)** — глава Дома Адамант, кузнец и оружейник, известный своими инновациями в металлургии и производстве оружия.

Промышленность

Регион богат на ресурсы. В Нурбасе функционирует добыча и переработка древесины, различных руд (медь, железо, олово) и минералов. Местные сталелитейные заводы славятся качеством выпускаемого сырья, уступая только дварфам.

Политика

Правительство Конфедерации придерживается политики нейтралитета и не вмешивается в дела соседних государств. Вместо этого оно сосредоточено на развитии торговли, культуры и образования, чтобы улучшить жизнь своих граждан.

Экономика

Конфедерация Единства - развитая индустриальная страна с интенсивным продуктивным сельским хозяйством. Через Конфедерацию транзитом проходит большой объем грузов из Великой пустыни Ора на север и в обратном направлении.