

Легенды Атласа

Боно Сауэр известный гном путешественник издал свои заметки в едином путеводителе и приглашает всех изучить мир Амба на страницах книги "Легенды Атласа"

- Сказания об Амбе
- Известные расы и где они проживают
- Страны мира Амба
 - Вартанские княжества
 - Картел Оссалур
 - Конфедерация Единства
- Известные фракции
 - Алая квинта
 - Гильдия
 - Коллегия заклинателей Тийи
 - Церковь Святой Башни
 - Хашишины

Сказания об Амбе

Элементы мироздания

“ В начале времён, когда вселенная была лишь бесформенной пустотой, родилась искра — первая мысль творца. Из этой искры возникли четыре сияющих элемента: Хаос, Порядок, Добро и Зло. Они были воплощением противоположностей, но вместе создавали гармонию.

Хаос был диким ветром, рвущимся сквозь пространство, не зная границ и законов. Его дух — вольный и неукротимый, он приносил перемены и разрушение, но также и свободу.

Порядок был спокойствием океана, вечным ритмом волн, следовавшим своим законам. Его сила заключалась в стабильности и предсказуемости, он дарил миру структуру и покой.

Добро было тёплым светом солнца, согревающим сердца и души. Оно вдохновляло на любовь и сострадание, наполняло мир добротой и милосердием.

Зло же было холодной тьмой ночи, скрывающей тайны и страха. Оно пробуждало жадность и ненависть, но также давало силу и решимость.

Известные расы и где они проживают

Гномы

- **Тип:** гуманоид
- **Разновидности:** лесной, скальный
- **Основной язык:** гним (гномский)
- **Письменность:** детек (дварфская)
- **Возраст:** 500 лет
- **Рост:** 90-125 см

Лесные гномы

Лесные гномы обладают природными способностями к иллюзии, и унаследовали проворство и скрытность. В мире лесные гномы встречаются редко, и являются скрытным народом. Они собираются в спрятанные в глубинах лесов общины, и используют иллюзию и обман, чтобы укрыться от опасности или скрыть свой побег в случае обнаружения. Лесные гномы обычно дружелюбны с другими добрыми лесными народами, и считают эльфов и добрых фей своими главными союзниками. Эти гномы также дружат с мелкими лесными зверушками, которые предупреждают их об опасности.

Место обитания: Свободные земли, Конфедерация Единства

Скальные гномы

Скальные гномы выделяются своей изобретательностью и стойкостью. Большинство гномов в мире являются скальными.

Место обитания: Конфедерация Единства

Гоблины

- **Тип:** гуманоид
- **Основной язык:** гукляк (гоблинский)
- **Письменность:** детек (дварфская)
- **Возраст:** 60 лет
- **Рост:** 90-125 см

Антропоморфное неказистое создание небольшого роста, с длинными ушами, страшными глазами, похожими на кошачьи, и длинными когтями на руках. Превращаясь или маскируясь под людей, гоблины прячут уши под шапку, когти — в перчатки, а вот глаза им никак не скрыть, поэтому, по преданию, узнать их можно по глазам.

Место обитания: Дорко, Орда тысячи столпов, Свободные земли

Голиафы

- **Тип:** гуманоид
- **Основной язык:** гигантский
- **Письменность:** детек (дварфская)
- **Возраст:** 80 лет
- **Рост:** 210-270 см

На высоких горных пиках – выше склонов, на которых растут деревья, там, где разреженный воздух и пронизывающие ветра – обособленно живут голиафы. Мало людей, которые заявляют, что видели голиафа, и еще меньше тех, кто утверждает, что подружился с одним из них. Голиафы кочуют по суровому царству скал, ветра и холода. Их тела, выглядящие будто вырезаны из горного камня, обладают огромной физической силой. Их дух, влекомый блуждающим ветром, заставляет их кочевать от вершины к вершине. Их сердца, наполненные суровым почтением к их холодному миру, обязывают каждого голиафа заслужить свое место в племени или умереть пытаясь.

Место обитания: Гирагит

Дварфы

- **Тип:** гуманоид
- **Разновидности:** горный, холмовой, дуэргар
- **Основной язык:** дварфийская
- **Письменность:** детек и далек (дварфская)
- **Возраст:** 360 лет

- **Рост:** 120-155 см

Горные дварфы

Будучи горным дварфом, вы являетесь сильным и выносливым, приспособленным к жизни в суровой местности. Вы довольно высоки (по дварфской мерке), и скорее светлокожи.

Место обитания: Конфедерация Единства

Холмовые дварфы

Будучи холмовым дварфом вы обладаете обострёнными чувствами, развитой интуицией и замечательной стойкостью.

Место обитания: Свободные земли, Конфедерация Единства

Дуэргары

Место обитания: неизвестно

Драконорожденные

- **Тип:** гуманоид
- **Основной язык:** драконик (драконий)
- **Письменность:** иохарик (драконья)
- **Возраст:** 80 лет
- **Рост:** 200 см

Рожденные драконами, о чём говорит их название, драконорождённые идут гордо подняв голову по миру, который встречает их со страхом и непониманием.

Сформированные драконьими богами или самими драконами, драконорождённые первоначально вылупились из драконьих яиц как новая раса, сочетающая в себе лучшие качества драконов и гуманоидов. Некоторые драконорождённые являются верными слугами истинных драконов, другие образуют ряды солдат в великих войнах, а некоторые ищут свою судьбу, не найдя себе призвания.

Место обитания: Картел Оссалур

Кентавры

- **Тип:** фея
- **Основной язык:** сильван
- **Письменность:** эспруар (эльфийская)
- **Возраст:** 80-90 лет
- **Рост:** 170-220 см

Кентавры, одинокие странники и чтецы предзнаменований природы, избегают конфликтов, но будучи загнанными в угол, сражаются с яростью. Они селятся на огромных пустошах, держась подальше от границ, законов и общества других существ.

Место обитания: Свободные земли

Кобольды

- **Тип:** гуманоид
- **Основной язык:** драконик (драконий)
- **Письменность:** иохарик (драконья)
- **Возраст:** 120 лет
- **Рост:** 60-90 см

Из всех малых рас, кобольды лучше остальных приспособились к вечно меняющемуся миру. Издавна кобольды прислуживают драконорожденным.

Место обитания: Картел Оссалур

Людоящеры

- **Тип:** гуманоид
- **Основной язык:** драконий
- **Письменность:** иохарик (драконья)
- **Возраст:** 70 лет
- **Рост:** 200 см

Только дурак смотрит на людоящеров и видит не более, чем просто чешуйчатых гуманоидов. Несмотря на их физическую форму, людоящеры имеют больше общего с игуанами или драконами, чем с людьми, дварфами или эльфами. Людоящеры обладают

чуждым и непостижимым образом мысли, их желаниями и мыслями руководит другой набор основных принципов, чем у существ с теплой кровью. Их мрачные болотные дома могут располагаться в сотнях миль от ближайшего людского поселения, но разрыв между образом мыслей у них и у гладкокожих намного больше. Несмотря на их чужеродное мировоззрение, некоторые людоящеры прилагают усилия, чтобы понять и, по-своему, подружиться с представителями других рас. Такие людоящеры становятся преданными и умелыми союзниками.

Минотавры

- **Тип:** гуманоид
- **Основной язык:** минотаврский
- **Письменность:** абисал (бездны)
- **Возраст:** 150 лет
- **Рост:** 180-220 см

Минотавры сильны телом, преданностью и храбростью. Они чувствуют себя как дома на поле битвы, желая бороться за свои дела. Они сочетают в себе пылающую ярость в битве, с острой тактикой, которая делает их отличными полководцами, а также ценными ударными отрядами.

Место обитания: Свободные земли

Орки

- **Тип:** гуманоид
- **Основной язык:** дарактан (орочий)
- **Письменность:** детек (дварфская)
- **Возраст:** 50 лет
- **Рост:** 180-220 см

Место обитания: Орда тысячи столпов

Полуорки

- **Тип:** гуманоид
- **Основной язык:** общий

- **Письменность:** торасс (общая)
- **Возраст:** 75 лет
- **Рост:** 150-185 см

Находясь ли под предводительством могучего колдуна, или стараясь установить мир после многолетнего конфликта, орки и племена людей иногда заключали союзы, объединяя силы в огромные орды, терроризирующие более цивилизованные государства по соседству. Когда такие союзы скреплялись узами брака, появлялись полуорки.

Некоторые полуорки возвышались, становясь гордыми вождями племён. Их человечья кровь давала им преимущество над их чистокровными соперниками. Другие отправлялись в мир, чтоб доказать своё превосходство над представителями более цивилизованных народов. Многие из них становились искателями приключений, достигая величия благодаря своим могучим свершениям, и дурной славы, благодаря варварским нравам и дикарской ярости.

Место обитания: Орда тысячи столпов, Свободные земли, Конфедерация Единства

Полурослики

- **Тип:** гуманоид
- **Разновидности:** коренастый, легконогий
- **Основной язык:** луйрик (полуросликов)
- **Письменность:** торасс (общая)
- **Возраст:** 150 лет
- **Рост:** 90 см

Коренастые полурослики

Коренастые полурослики выносливее других и обладают некоторой устойчивостью к ядам. Поговаривают, что в их жилах течёт толика dwarfsкой крови.

Место обитания: Холмогория, Фрибото Пали

Легконогие полурослики

Легконогие полурослики умеют отлично скрываться, в том числе используя других существ как укрытие. Они приветливы и хорошо ладят с другими. Являются самой распространённой ветвью полуросликов. Легконогие более других склонны к перемене мест, и часто селятся по соседству с другими народами, или ведут кочевую жизнь.

Место обитания: Свободные земли, Холмогория, Бертицион

Полуэльфы

- **Тип:** гуманоид
 - **Основной язык:** общий
 - **Письменность:** торасс (общая)
 - **Возраст:** 180 лет
 - **Рост:** 150-185 см
-

Тифлинги

- **Тип:** гуманоид
- **Основной язык:** inferнальный
- **Письменность:** абисал (бездны)
- **Возраст:** 100-120 лет
- **Рост:** 150-185 см

Быть тифлингом — значит постоянно наткаться на пристальные взгляды и перешёптывания, терпеть страдания и оскорбления, видеть страх и недоверие в глазах каждого встречного. Беда в том, что тифлинги знают причину этого — договор, заключённый много поколений назад и позволивший Асмодею — владыке Девяти Преисподних — внести вклад в их родословную. Такая внешность и природа — не их вина, а последствие древнего преступления, расплачиваться за которое предстоит им, их детям, и детям их детей.

Место обитания: Тирицкая резервация, Конфедерация Единства

Тритоны

- **Тип:** гуманоид
- **Основной язык:** первичный
- **Письменность:** детек и далек (дварфская)
- **Возраст:** 200 лет
- **Рост:** 140-160 см

Тритоны охраняют океанские глубины, строя маленькие поселения около глубоководных впадин, порталов в стихийные планы и других опасных мест, далеких от глаз народов суши.

Признанные защитники океанских глубин, в последние годы благородные тритоны стали все более и более активными в мире на поверхности

Место обитания: Аквиния

Люди

- **Тип:** гуманоид
- **Разновидности:** аталийцы, ксиро, варты
- **Основной язык:** общий
- **Письменность:** торасс (общая)
- **Возраст:** 80-90 лет
- **Рост:** 150-185 см

Самая молодая из распространённых рас. Поздно вышли на мировую сцену и живут намного меньше, чем дварфы, эльфы и драконы. Возможно, именно краткость их жизней заставляет их стремиться достигнуть как можно большего в отведённый им срок. А быть может, они хотят что-то доказать старшим расам, и поэтому создают могучие империи, основанные на завоеваниях и торговле. Что бы ни двигало ими, люди всегда были инноваторами и пионерами во всех мирах.

Аталийцы

Место обитания: Аталийская империя

Ксиро

Место обитания: Третья династия

Варты

Место обитания: Вартанские княжества

Эльфы

- **Тип:** гуманоид

- **Разновидности:** высшие, лесные, дреу, морские, шадар-каи, эладрины
- **Основной язык:** эльфийский
- **Письменность:** эспруар (эльфийская)
- **Возраст:** 750 лет
- **Рост:** 150-185 см

Высшие эльфы

У высших эльфов острый ум, все они знакомы, по крайней мере, с основами магии. В мире существует два вида высших эльфов. Один вид высокомерен и замкнут, считая себя выше не-эльфов и даже других эльфов. Другой вид более распространён и дружелюбен, и часто встречается среди людей и других рас.

Лесные эльфы

У лесных эльфов обострённые чувства и интуиция, и стремительные ноги несущий быстро и незаметно их через родные леса. Кожа лесных эльфов, как правило, имеет медный оттенок, иногда со следами зелёного. У них часто коричневые и чёрные волосы, но иногда они бывают светлого или бронзового оттенков. У них зелёные, карие или орехового цвета глаза.

Морские эльфы

С самого начала морские эльфы были очарованы первозданной красотой океанов. Пока другие эльфы путешествовали от одного царства к другому, морские эльфы странствовали по глубочайшим течениям и исследовали водные пространства через сотни миров. В нынешнее время, они проживают в поселениях близ морских мелководий и на Элементальном Plane Воды.

Место обитания: Скальные Острова

Дреу

Шадар-каи

Таинственные шадар-каи путешествуют в Материальный План из Царства Теней для того, чтобы выполнять её своего покровителя. Когда-то давно они были феями, как и остальная часть их эльфийского рода, но теперь они существуют в странной форме на грани жизни и смерти. Шадар-каи и эладрины являются прямыми противоположностями друг друга: одних переполняют эмоции, другие же практически лишены их.

Эладрины

Эладрины – это эльфы чьей родиной является Страна Фей, царство красоты, непредсказуемых эмоций и безграничной магии. Каждый эладрин отражает одно из четырёх времён года, что выражается их цветовой гаммой, соответствующей сезону, которая так же влияет на настроение эладрина:

- **Осень** – сезон покоя и доброй воли, время, когда собирают летний урожай и делятся им со всеми.
- **Зима** – сезон раздумий и скорби, когда жизненная энергия мира дремлет.
- **Весна** – сезон радости и торжества, отмеченное весельем из-за ухода зимней горечи.
- **Лето** – сезон храбрости и враждебности, время необузданной энергии.

Некоторые эладрины сохраняют свою связь с определённым временем года всю свою жизнь, в то время как другие изменяются, принимая особенности сезона.

Страны мира Амба

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 dwarфов **Магрия**. Государство преимущественно состоит из людей (вартов).

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

Главный стяг.png
Главный стяг Вартанских княжеств

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

Герб Леглия.png

Герб Леглии

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 высококлассные 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 Герб Нурбас.png юге Конфедерации Единства, расположенный в Южных горах в 52 милях от Атласа. Административный центр одноименного региона.

Герб Нурбаса

Регион: Нурбас

Крупные города: Монтерай, Форин

Правитель: губернатор Аот Аскульд

Население: около 4 200

Расы: люди, полуэльфы, полуорки, дварфы, гномы

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.

Известные фракции

Алая квинта

Одна из гильдий воров, живущая в канализациях цитадели Атлас. Членов гильдии можно узнать по характерной алой татуировке - перекрещенным лютне и кинжалу. По узорам и количеству струн на лютне знающий может определить ранг ее носителя в гильдии.

Управляет гильдией совет из четырех смотрящих - Правление. Однако ходит слух, что советом может управлять кто-то сверху.

Квинта.png

Татуировка квинты

Руководитель: Правление

Ремесло: кража, шпионаж

Общая информация

Правила гильдии

- 1. Не убивай во время выполнения задания.
- 2. Не воруй у других членов организации.

Правление

- 1. Грандмастер-вор Алура
- 2. Грандмастер-тень Бардук
- 3. Грандмастер-вор Ганондорф
- 4. Грандмастер-вор Улри

Продвижение

Ранг	Звание	Слава	Прочие требования	Привилегии
1	Карманник	0	-	Символ организации
2	Взломщик	3	3-й уровень	Тренировки, ученичество

Ранг	Звание	Слава	Прочие требования	Привилегии
3	Домушник	10	5-й уровень, 1 секретная миссия	Добывание снаряжения
4	Грабитель	16	8-й уровень, 2 секретные миссии	
5	Заправила/Тень	25	11-й уровень, 3 секретных миссии	Филантроп организации
6	Вор	32	14-й уровень, 7 секретных миссий	Наставничество
7	Мастер-вор	50	17-й уровень, 10 секретных миссий	Воплощение организации

Символ организации

Символ: татуировка - перекрещенные красные лютня и кинжал

Тренировки

Инструменты и наборы

- Воровские инструменты
- Набор для грима
- Игровой набор
- Музыкальный инструмент
- Набор для фальсификации

Владение

- рапира
- короткий меч
- кинжал
- ручной арбалет
- короткий лук

Добывание снаряжение

- Перчатки воровства (необычное)
- Плащ шарлатана (редкое)

Гильдия

Давным-давно Гильдия была обществом торговцев, главной целью которого было преумножение своего достатка. На пути своего становления Гильдия нажила себе множество завистников и врагов, в связи с чем она начала наращивать собственные силы для своей защиты. В эпоху Раздора гильдейцы порой были единственной защитой небольших поселений. В эпоху Единства лорды центральных регионов Амбамэтта заключи договор с Гильдией для восстановления порядка и мира на их землях. Это были года становления Конфедерации Единства. Сейчас Гильдия является единственной организацией, способной следить за порядком в Конфедерации и прилегающих землях.

Гильдия.png

Герб Гильдии

Руководитель: Гилберт Саливан

Ремесло: торговля, охрана

Гвардия

Основная военная сила Гильдии. Гвардия защищает земли Конфедерации от внешних опасностей. В случае, если стража населенного пункта или дозор не справляется со своими обязанностями, Совет Единства направляет гвардию в помощь.

Гвардия.png

Герб Гильдии

Руководитель: Обер-генерал Томас Винздор

Дозор

Силы Гильдии, контролирующие порядок в населенных пунктах и на больших дорогах. Гвардия.png

Герб Гильдии

Руководитель: Обер-генерал Джоан Грейджой

Продвижение

Ранг	Звание	Слава	Прочие требования	Привилегии
1	Стажер	0	-	Символ организации
2	Ученик	2	-	Ученичество
3	Специалист	5	-	Тренировки
4	Протектор	10	5-й уровень, 1 секретная миссия	Добывание снаряжения
5	Защитник	15	8-й уровень, 2 секретная миссия	
6	Воитель	20	11-й уровень, 3 секретных миссии	Филантроп организации
7	Мастер	25	14-й уровень, 5 секретных миссии	Наставничество
8	Генерал	50	17-й уровень, 10 секретных миссий	Воплощение организации

Символ организации

Символ: золотая роза ветров

Для воинов Гильдии символ наносится методом гравировки или тиснения на видной части доспеха с обязательным отображением элементов ранга. При ношении котты (накидки) символ вышивается на ней в районе груди.

Тренировки

Владение

- Любое воинское оружие на выбор
- Любой доспех на выбор

Наградное снаряжение

- Плащ защиты (необычное)
- Жестокое оружие (редкое)

Отряд специальных поручений

Новосозданный тайный отряд, на плечи которого ОСП.png возлагается выполнение особо опасных и секретных заданий Совета Единства и Гильдии

Медальон ОСП

Руководитель: Мастер Мехмен Баша
Ремесло: решение особо сложных задач

Продвижение

Ранг	Звание	Слава	Прочие требования	Привилегии
1	Проверяемый	0	-	Символ организации
2	Агент	3	-	Связной (3 раза в неделю), ученичество
3	Обер-агент	10	5-й уровень, 1 секретная миссия	Добывание снаряжения
4	Шпион	25	11-й уровень, 3 секретных миссии	Наставничество, филантроп организации
5	Мастер-шпион	50	17-й уровень, 10 секретных миссий	Воплощение организации

Символ организации

- **Символ:** перекрещенные золотые меч и ключ с розой ветров над ними

- **Предмет:** медальон с эмблемой ОСП

Тренировки

Инструменты и наборы

- Воровские инструменты
- Набор для грима
- Набор для фальсификации

Добывания снаряжения

- Ночные очки (необычное)
- Амулет защиты от обнаружения и поиска (необычное)
- Масло эфирности (редкое)

Экспедиционный корпус исследователей

«Экспедиционный корпус исследователей» — это объединение опытных приключенцев, магов, воинов и учёных, которые отправляются в далёкие и опасные путешествия. Они исследуют новые земли, сражаются с опасными существами, разгадывают древние тайны и ищут могущественные артефакты. Члены гильдии обладают уникальными способностями и навыками, которые позволяют им выживать в самых экстремальных условиях. Корпус стремится расширять границы известного мира, открывать новые горизонты и делать вклад в развитие науки и магии.

Корпус подчиняется Гильдии.

Руководитель: Алекса Бартирана

Ремесло: открытие новых земель, исследование, картография

Корпус.png

Герб Корпуса

Продвижение

Ранг	Звание	Слава	Прочие требования	Привилегии
------	--------	-------	-------------------	------------

1	Новобранец	0	-	Символ организации
2	Путешественник	3	-	Связной (3 раза в неделю), ученичество
3	Исследователь	10	5-й уровень, 1 секретная миссия	Добывание снаряжения
4	Первооткрыватель	25	11-й уровень, 3 секретных миссии, сделать уникальное открытие	Наставничество, филантроп организации
5	Легендарный исследователь	50	17-й уровень, 10 секретных миссий	Воплощение организации

Символ организации

- **Символ:** золотая армиллярная сфера с розой ветров в центре
- **Предмет:** кулон в виде небольшой золотой армиллярной сферы

Тренировки


Инструменты и наборы

- Инструменты картографа
- Инструменты каллиграфа
- Инструменты навигатора

Добывания снаряжения

- Футляр картографа (обычный)
- Изумрудное перо (необычный)
- Справочник старшего картографа (необычный)

Коллегия заклинателей Тийи

Коллегия заклинателей Тийи - управляющий орган 

заклинателей Конфедерации Единства

Руководитель: архимаг Вейт Огнебородый

Ремесло: обучение, аттестация и контроль заклинателей

Герб Коллегии

Состав Коллегии

Постоянные члены

Коллегия заклинателей разделена на четыре группы по происхождению магических сил, в виду особенностей их обучения и использования:

1. Волшебники
2. Служители (жрецы и паладины)
3. Друиды
4. Склонные (чародеи и колдуны)

Каждая группа вида заклинателей состоит из:

- 1 председателя группы
- 2 заместителя председателя группы
- 20 гласов (разумные, имеющие право голоса на заседаниях)
- до 80 представителей

Наблюдатели

Помимо постоянных представителей, в Коллегию входят группы наблюдателей из соседних государств, желающие обмениваться знаниями:

1. Друиды древа Наруки лесных эльфов Дрисала
2. Маги дварфов Думтора
3. Волшебники эльфов Скальных островов
4. Шаманы (друиды) орков Тысячи столпов

Состав групп наблюдателей:

- 1 председатель группы
- 1 заместитель группы
- до 18 представителей

Голосование в Коллегии

Все решения в Коллегии заклинателей принимаются путем общего голосования, в котором принимают участие:

- 20 гласов из постоянных групп (всего 80 разумных)
- председатель наблюдателей (3-4 разумных)
- председатель Коллегии (1 разумный). Голосует только в том случае, если предварительно известно, что общее число голосующих на заседании четное

При проведении выборов какой-либо кандидатуры от групп, гласам запрещено голосовать за своего кандидата.

Продвижение

Ранг	Звание	Слава	Прочие требования	Привилегии
1	Стажер	0	-	Символ организации
2	Ученик	3	-	Тренировки, ученичество
3	Магиус	10	5-й уровень, 1 секретная миссия	Добывание снаряжения
4	Мастер-волшебник	25	11-й уровень, 3 секретных миссии	Наставничество, филантроп организации
5	Архимаг	50	17-й уровень, 10 секретных миссий	Воплощение организации

Символ организации

Символ: золотой посох в золотом венке с розой ветров

Тренировки

Инструменты и наборы

- Инструменты алхимика
- Набор травника

Владение

- Боевой посох

Добывание снаряжение

- Волшебная палочка чудес (редкое)
- Кольцо хранения заклинаний (редкое)

Церковь Святой Башни

Башня.png

Медальон Святой Башни

Официальный религиозный культ Конфедерации
Единства. Его последователи считают, что главная башня цитадели построена богами, а сами они сидят на ее скрытой за облаками вершине и наблюдают за всем происходящим

Руководитель: Архиепископ Фонди
Ремесло: религия

Пантеон

Великое божество	Среднее божество	Младшее божество
<ul style="list-style-type: none">БахамутГруумшКелемворКореллонМелораМистраМорадинОгмаСьюниЦирик	<ul style="list-style-type: none">АсмодейГондГроланторКуртулмакТимораХельм	<ul style="list-style-type: none">АзутДенеирЛлиираМаларМаскНинкасиТорм

Продвижение

Ранг	Звание	Слава	Прочие требования	Привилегии
1	Кандидат	0	Жрец, паладин	
2	Послушник	3	Жрец, паладин	Тренировки, бесплатное проживание в любом храме церкви, ученичество

Ранг	Звание	Слава	Прочие требования	Привилегии
3	Рыцарь	10	Жрец, паладин, 5-й уровень, 1 секретная миссия	Добывание снаряжения, скидка 15% на услуги храмов
4	Иерей	25	Жрец, паладин, 11-й уровень, 3 секретных миссии	Бесплатное воскрешение один раз в 30 дней, наставничество, филантроп организации
5	Епископ	50	Жрец, паладин, 17-й уровень, 10 секретных миссий	Воплощение организации

Тренировки

Инструменты и наборы

- Инструменты каллиграфа
- Инструменты художника
- Набор травника

Добывание снаряжение

- Медальон затягивающихся ран (необычное)
- Кадило контроля воздушного элемента (редкое)

Хашишины

Тайное общество ассасинов драконорожденных, Хашишины.rpg

Герб хашишинов

берущее свое происхождение из бескрайней пустыни Ора

Руководитель: неизвестен

Ремесло: наемное убийство, охрана, шпионаж

Продвижение

Ранг	Звание	Слава	Прочие требования	Привилегии
1	Убийца	0	-	Символ фракции
2	Ассасин	3	-	Фракционные тренировки
3	Старший ассасин	10	5-й уровень, 1 секретная миссия	Добывание снаряжения
4	Уведомитель	25	11-й уровень, 3 секретных миссии	
5	Слушатель	50	17-й уровень, 10 секретных миссий	

Символ организации

- Символ: змея
- Предмет: бичава с рукояткой дракона

Тренировки

Инструменты и наборы

- Воровские инструменты
- Инструменты отравителя
- Инструменты каллиграфа
- Инструменты алхимика
- Набор для грима

Владение

- рапира
- кинжал
- дротик
- ручной/легкий/тяжелый арбалет
- короткий/длинный лук
- духовая трубка

Добывание снаряжение

- Вечнодымящаяся бутылка (необычное)
- Наручи стрельбы из лука (необычное)
- Кинжал яда (редкое)