

# 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.

---

Версия #6

Хайвер создал 9 марта 2025 07:54:48

Хайвер обновил 10 марта 2025 15:39:47