

# 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 ограми 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.

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 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.

---

Версия #8

Хайвер создал 8 марта 2025 09:03:27

Хайвер обновил 12 июня 2025 08:37:48