Оглавление

Расы 4

Религии 5

Древние боги 5

Новые боги 5

Создание персонажа 6

Механики игры 8

Механики прокачки 8

Механики магии 8

Механики религии 9

Механика боя 9

Магия 10

Ментальная магия 10

Астральная магия 10

Природная магия 10

Магия звука 10

Тайная магия искателей 10

Заклинания 11

Технологии 12

География мира 13

Горы 13

Реки 13

Острова 13

Растительность 13

Ресурсы 13

Фракции 14

Коллтон (Люди) 14

Форма правления 14

Политические и военные силы 14

Магия 14

Религия 14

Закон и рабство 14

Экономика 15

География и поселения 15

История королевства Коллтон 15

Праздники....17
Туннийцы (Люди)....19
История Туннийцев....19
Республика Тарант (Люди)....20
Экономика....20
Мидгард (Люди)....21
Форма правления....21
Политические и военные силы....21
Магия....22
Религия....22
Закон и рабство....22
Экономика....23
География и поселения....24
История княжества Мидгард....24
Праздники и состязания....25
Гранитное королевство....26
История Гранитного королевства....26
Эльфы Т'Санг....26
История Т'Санг....26
Гоблины....27
История Чакки (гоблинов)....27
Земли орков - Оррог....28
История орков....28
Форма правления....30
Магия....31
Религия....32
Рабство....32
Экономика....32
Праздники....34
Бедоканы....34
Гильдии....35
Торговля....35
Артефакты....36
Артефакты людей:....36
Артефакты дварфов:....36
Артефакты эльфов:....37
Артефакты гоблинов:....38
Артефакты орков:....38

Артефакты бедокан: 39
Артефакты из легенд: 39
Рация времени 39
Дудка сна 39

РАСЫ

Люди



Базовый класс, обладает базовыми характеристиками, населяет восточное побережье Аркана. 4 основные фракции:
Туннийцы – темнокожие маги, живут на севере.
Граждане Таранта – технологичный город на восточном берегу.
Коллтонцы – королевство Коллтон.
Южане – вольный Мидрагд и селение Навь.

Эльфы



Высокая ловкость и мудрость сочетаются с низкой силой и сложением.
Северные эльфы – заселяют леса на севере континента.
Изгнанные эльфы – обитают в горах на юге Гиблых топей.
Торгуют в людьми и бедоканами. Воюют с гоблинами на западе.
Считаются отличными магами природы и врожденным умением общаться с животными, легко осваивают и другие виды магии.
Дальнее оружие +5, наблюдательность +5, вёрткость +3, рукопашка -3, метание -5, запугивание -5.

Дварфы



Шахтеры, мастера, торговцы, воины. Сумеречное зрение, при ярком дневном освещении видят хуже.
Мифриловый клан - Королевский клан.
Серебряный клан, Клан меди, Железный клан.
Каждый родовой клан живет в своей пещере.
Торгуют с людьми. Воюют с орками на юге и гоблинами на севере.
Метание +5, ловушки +5, взлом +3, вёрткость -3, скрытность -5, воровство -5.

Орки



Коренные жители Аркана, раньше заселяли весь юг и восток материка. Отличные воины и скотоводы.
Великий вождь Кхан принимает участие во всех битвах. Дворец Кхана расположен в Орчьем городе-крепости Оррог. Берут в плен рабов, которые работают в шахтах. Редко обладают природной магией.
Холодное оружие +10, рукопашка +5, запугивание +5, вёрткость -5, скрытность -5, дальнее оружие -5, воровство -5.

Гоблины



Как и орки, коренные жители Аркана. Ловкие, не заметные, часто встречаются в городах в воровских гильдиях. Некоторые обладают природной магией.
При налетах берут в плен рабов – эльфов, бедокан и людей, которых загоняют в шахты и на плантации.
Скрытность +5, воровство +5, ловушки +5, общение -5, впечатление -5, рукопашка -5

Бедоканы



Полу люди полу ящеры, обитают в болотах на севере Аркана. Воюют с гоблинами, эльфами. Но это не мешает им с ними и торговать. На севере их земель расположены руины со священным для бедокан местом. Религии нет, поклоняются идолу Моргухи и совершают различные ритуалы, обладают магией звука.
Алхимия +10, вёрткость +5, общение -5, впечатление -5, дальнее оружие -5.

РЕЛИГИИ

Древние боги

Гракк - бог войны и силы. Почитается орками. Алтарь Гракка расположен в каждом военном лагере орков. Подношение Гракку - голова сильнейшего существа, побеждённого самим подносителем. Если дар принят, из-под земли выходят щупальца и забирают его; Гракк дарует орку силу и свирепость в бою. Магия крови орков связана с Гракком и этим ритуалом. Драг-Кор - алтарь крови Гракка.

Моргуха – богиня болот и ядов. Почитается бедоканами. Алтарь Моргухи расположен на севере Гиблых топей в руинах Тёмного города. В качестве подношения принимает плод элитры, завернутый в цветы мши. Ассоциируется, как победа бедокан над эльфами. Благословение Моргухи всегда не предсказуемо и подноситель может о нем узнать только через время. Но если дар не принят, цветы мши загораются черным пламенем.

Крук'чак – бог ловкости и хитрости. Почитается гоблинами. Алтари Крук'чака находятся в глубоких лесах и заброшенных руинах, куда редко ступает нога чужаков. В качестве подношения Крук'чак принимает ценные вещи, украденные с риском для жизни, или особые, редкие зелья. Если подношение принято, Крук'чак дарует гоблину способность видеть слабости в защите врагов и незаметно проходить там, где обычные существа не могли бы пройти.

Новые боги

Гайя – богиня земли, мать всего живого. Почитается эльфами. Подношение Гайи – цветы мши необходимо в полночь сбросить сверху водопада в струю падающей воды. Если подношение было принято – появится знак.

Дюрра – богиня огня, мастеров и кузнецов. Почитается дварфами. Алтарь Дюрры находится в храме в Мифриловом клане. В качестве подношения Дюрра принимает произведения кузнечного мастерства, созданные подносителем. Благословить Дюрра может мастера или его вещь.

Люмен – бог неба. Покровитель торговли. Почитается дварфами и некоторыми людьми. Алтари расположены в почти в каждом клане дварфов, а также в Таранте и в Коллтоне. В качестве подношения принимает редкие драгоценные камни.

Орион – бог первооткрывателей. Покровитель путешественников, исследователей и авантюристов. Алтари Ориона часто располагаются на перекрестках дорог и у ворот городов. В качестве подношения принимаются карты не найденных сокровищ, дневники путешественников. Благословение Ориона дарует способность находить верный путь.

Ноксар – темное божество. Бог ночи, хаоса и разрушения. Почитается тайными сектами и отверженными. Алтари Ноксара скрыты в пещерах и заброшенных местах, в качестве подношения принимает любое разумное существо, убитое на его алтаре мифриловым ножом. Если подношение принято мифриловый нож рассыпается в пыль, а Ноксар дарует редкую поющую вещь. Если ты разгневаешь Ноксара, на тебя может упасть его проклятие.

Рай – верховный бог. Покровитель солнца, порядка и жизненной энергии. Алтари Райя расположены в главных храмах каждого города. Чтобы получить благословение верховного бога, нужно получить до этого благословения всех остальных богов, кроме Ноксара. По легендам, первый правитель Коллтона Раксон Великий получил благословение Райя.

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

1. Выбираем расу персонажа
2. Кидаем кубик 1d20 на выбор детства
    1. **Проклят Ноксаром**: карма -30, обаяние -4, астральная магия +10.
    2. **Дитя тьмы:** карма -20, сила +2, сложение +2, ловкость +2, обаяние -6, видит во тьме.
    3. **Дитя Ницше:** уровень поднимается вдвое быстрее, но критика 1 и 2.
    4. **Бандит**: начинает с пистолетом 1d10 и 12 патронов, карма -10, обаяние -1, сила +1.
    5. **Ученик вора**: набор отмычек, ловкость +2, карма -5, сила -1, обаяние -1, взлом +10.
    6. **Бродяга**: карма -5, обаяние -2, путешествия +5, без денег, с собакой.
    7. **Варвар:** сила +2, сложение +2, обаяние -2, начинает в набедренной повязке.
    8. **Дитя леса:** магия природы +10, язык зверей, ловкость +6, интеллект -3, обаяние -3.
    9. **Оруженосец:** навык холодного оружия +3, сила +1, сложение +2, интеллект -3.
    10. **Выживший из «северного Ветра»:** устойчивость к магии 100%, восприятие -5.
    11. **Ученик продавца**: обаяние +2, сила -2, потайной кошелек (нельзя украсть деньги).
    12. **Дитя алхимика**: алхимия +10, интеллект +2, обаяние -1, сила -2.
    13. **Географ:** путешествие +10, интеллект +3, сила -2, сложение -2.
    14. **Изобретатель**: механика +10, интеллект +3, сложение -1, сила -2.
    15. **Ученик ментала:** ментальная магия +10, сила -1, сложение -2, обаяние +1.
    16. **Потомок дворян**: сила -2, сложение -2, обаяние +2, интеллект +2, впечатление +10.
    17. **Выращен монахами**: увертливость +5, рукопашка +5, карма +10, воровство -10.
    18. **Везунчик:** интеллект -1, можно перебросить критическую неудачу раз в день.
    19. **Благословлён Райем:** карма +20, обаяние +2, интеллект +2, сила -2, печать света.
    20. **Избран Райем**: карма +30, сила +1, ловкость +1, сложение +1, должен молиться.
3. Кидаем кубик 1d6 на каждую характеристику и прибавляем к ней

Раса	Пол	Сила	Сложение	Ловкость	Интеллект	Восприятие	Обаяние
Человек	М	8	8	8	8	8	8
	Ж	6	7	9	8	9	9
Эльф	М	7	6	9	11	9	6
	Ж	6	5	10	10	9	8
Дварф	М	9	10	7	8	8	6
	Ж	8	9	8	7	10	6
Орк	М	12	11	8	6	7	4
	Ж	10	10	8	6	9	5
Гоблин	М	7	7	11	6	12	5
	Ж	5	6	12	6	13	6
Бедокан	-	6	10	13	5	12	2

4. Вычисляем модификатор

Характеристика	2-3	4-5	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-19
Модификатор	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2	+3	+4

5. Выбираем 1 школу магии и выкидываем уровень знаний в ней

Раса	Магия
Человек	1d12 + И – астральная или ментальная или 1d4 + И - природная
Эльф	1d12 + И – астральная или ментальная или 2d12 + И - природная
Дварф	1d4 + И - любая
Орк	1d12 + И – природная
Гоблин	1d12 + И – природная
Бедокан	1d12 + И – магия звука



**И - модификатор интеллекта.

***Если магия **<10** – 1 заклинание, **10-19** – 2 заклинания, **20-29** – 3 заклинания, **30-39** – 4 заклинания, заклинание должно быть 1 в каждом уровне. **Эльф +1** изученное заклинание.*

6. Выбираем 1 школу технологии и выкидываем уровень знаний в ней

a. **Оружейное дело** – огнестрельное оружие, взрывчатка.
b. **Кузнечное дело** – холодное оружие, ловушки.
c. **Алхимия** – знание трав и других ингредиентов для создания зелий, ядов.
d. **Электричество и магнетизм** – создание заряженных вещей, магнитной защиты.
e. **Механика и робототехника** – создание сложных устройств.

Раса	Технология
Человек	1d12 + И
Эльф	1d4 + И
Дварф	2d12 + И
Орк	1d4 + И
Гоблин	1d4 + И
Бедокан	1d4 + И

7. Выкидываем навыки

Кидаем 2d6 и плюсуем следующие модификаторы:

Рукопашка	Сила	Сложение
Холодное оружие	Сила	Сложение
Дальнее оружие	Ловкость	Восприятие
Метание	Ловкость	Сила
Вёрткость	Ловкость	Восприятие
Скрытность	Ловкость	Восприятие
Воровство	Ловкость	Обаяние
Взлом	Сила	Интеллект
Ловушки	Восприятие	Интеллект
Путешествие	Восприятие	Сложение
Лечение	Интеллект	Сложение
Наблюдательность	Восприятие	Интеллект
Впечатление	Обаяние	Сложение
Общение	Обаяние	Обаяние
Запугивание	Обаяние	Сила

8. Записываем другие характеристики

Здоровье = Сила + Сложение + Уровень. **Манна** = Интеллект + Магия + Уровень, вес, рост.

МЕХАНИКИ ИГРЫ

Механики прокачки

Прокачка **навыков** осуществляется при выбрасывании 20 (на кубике 1d20) при проверке на данный навык. Навык при этом увеличивается на 0.5, магии и технологии на 1.

Персонажи могут изучать профессии (кузнец, алхимик, следопыт и т.д.) у **наставников**. Наставником может стать любой игрок или NPC при разнице в 20 в навыке. Для повышения уровня профессии требуется успешное выполнение задания у наставника, если наставником является другой игрок, то оба должны выкинуть > 10 на 1d20.

На отдыхе персонажи могут прокачивать навыки – для повышения нужно выкинуть 20 на 1d20.

Характеристики поднимаются при подъеме уровня: +1 за каждый уровень. После подъема характеристики пересчитывается модификатор, а также **навыки**, зависящие от данного модификатора.

Механики магии

Количество безопасных заклинаний: каждое заклинание потребляет манну персонажа, если манны не достаточно для сотворения безопасного заклинания, но больше 0, то можно сотворить одно не безопасное заклинение, бросается кубик 1d20, если 10 и более, то заклинение считается безопасным, и далее кидается кубик на его успешное сотворение, если менее 10, то происходит потеря сознания у мага на несколько часов, при любом исходе манна становится равна 0 до восстановления.

Магия **восстанавливается** сном (ментальная), медитацией (природная), трансом (астральная).

Заклинание с **концентрацией** (магия > 20) требует время на подготовку (от 10 минут до нескольких часов) – увеличивает силу заклинания.

Коллективное создание заклинания несколькими магами, один главный, остальные помогают – увеличивает вероятность успешного сотворения заклинания – каждый бросает кость 1d20, выбирается максимальное число, заклинание создает главный.

Уровень магии персонажа определяется следующим образом

Магия	<10	10-19	20-29	30-39	40-49	>49
Уровень	1	2	3	4	5	6



Успешное сотворение заклинания:

- Изученное заклинание: 1d20 + Магия >= Уровень заклинания * 10
- Новое заклинание своей школы: 1d20 + Магия >= (Уровень заклинания + 1)*10
- Изучение новой школы магии: 1d20 + Магия >= 20 * (Изученные школы магии + 1)

Для школы **астральной магии** есть механика захвата души и помещения её в мифриловый предмет - создание поющей вещи. Данная вещь будет обладать уникальными свойствами, зависящими от уровня побежденного врага, качества мифриловой вещи и уровня мага заклинателя, а также его удачи.

Механики религии

Поклонение богам: правильные подношения на алтарях и регулярные молитвы увеличивают шанс благословения. Не правильные подношения, или ранее полученное благословение не того бога может привести к проклятию.

Карма — это скрытый показатель, влияющий на поведение NPC, шанс получения благословений и результат некоторых случайных событий.

Карма изменяется в зависимости от действий игрока: убийства, воровство, помощь другим, принятие решений и т.п.

Значения ниже -50 могут привести к отторжению со стороны добрых богов и поселений.

Значения выше +50 увеличивают шанс благословений и доверие со стороны NPC.

Механика боя



Влияние брони на снижение увертливости персонажа:

Тип доспеха	Снижение увертливости
Легкий доспех	-1
Средний доспех	-3
Тяжелый доспех	-5
Механический доспех	от 0 до -10, зависит от качества

Тип цели	Снижение удачи атаки
Тело	0
Ноги, руки	-1
Шея, голова	-3
Малые части тела: глаза, пальцы	-5

Бросок атакующего: 1d20 + навык оружия (холодное, огнестрельное…) + бонус оружия (если есть) - тип цели.

Бросок атакуемого: 1d20 + навык увертливости - снижение увертливости от брони.

Если значение атакующего больше, то атака успешна, если нет, то рядом стоящие персонажи (в том числе npc) кидают на удачу, если у всех значение выше 5, атака ушла мимо, если нет, то прилет в бросившего наименьшее значение.

**При броске 20 — критический удар: урон удваивается или применяется особый эффект (по решению мастера).*

**При броске 1 — критическая неудача: оружие может выпасть, застрять или нанести урон союзнику.*

Нанесение урона: в случае успешной атаки бросаются кости силы оружия атакующего (например 1d6 выпало 2), бросаются кости брони той части по которой нанесен удар (например 1d4, выпало 3), в случае если вся сила удара поглощена броней (как в примере броня поглотила 2 единицы, при следующем попадании защита брони считается как 1d4 - 2). Броня может получать повреждения вплоть до снижения защиты до 0.

МАГИЯ

Основным магическим ресурсом является мифрил. Вещи сделанные из мифрила – усиливают магию. Астральные маги могут захватить душу убитого существа в мифриловый предмет. Чем сильнее душа, тем более ярко-голубым становится метал.

В Аркане в южных горах существуют магические существа, некоторые хорошо скрываются от людей, других видели очень давно и о них сложили легенды, например о гигантском мифриловом кроте или о огнедышащем драконе.

Магия в Аркане делится на 3 основных вида, также другие, менее распространённые:

Ментальная магия

Это магия воздействия на сознание существ.

Астральная магия

Это магия работы с астральными сущностями, взаимодействие с душами.

Природная магия

Эльфы считают, что природная магия исходит от Гайи – высшего божества жизни. Гоблины же считают, что природная магия – дар избранным гоблинам от Крук’чака.

Магия звука

Редкая магия, носители данной магии могут с помощью звуков различной громкости и частоты воздействовать на не живые объекты и живых существ: в горах вызвать камнепад, вызвать потерю сознания или помешательство у существа, расколоть каменную стену, призвать магических существ себе на помощь, осушить водоем, выбить предметы из рук, защитное звуковое поле. Обладают данной магией преимущественно бедоканы.

Тайная магия искателей

Не свойственна для представителей Аркана, обладают единицы, чаще всего, искатели, нашедшие свитки или артефакты в древних руинах. Из известных заклинаний – телепортация, изменение формы тела, огненный дождь.

ЗАКЛИНАНИЯ



Уровень	Ментальная	Астральная	Природная	Расход манны
1	Оглушение	Разговор с мертвым	Разговор со зверем	5
1	Очарование	Лечение ран 1d4	Путы	5
1	Испуг	Благословение +1	Грозовой шторм	5
1	Размытый образ	Луч слабости -1	Туман	5
2	Чтение мыслей	Призыв духа зверя	Тьма	15
2	Ослепление	Усыпление	Рой ос	10
2	Обезоруживание	Лечение от яда	Ледяной ветер	10
3	Иллюзия	Оживление мертвеца	Мор	25
3	Паралич	Поглощение жизни	Призыв волка	20
3	Стирание памяти	Лечение сильных ран 2d6	Ураган	20
4	Ярость	Трансформация плоти	Замедление времени	35
4	Гипноз	Астральные стражи	Землетрясение	30
4	Изменение памяти	Захват души	Призыв медведя	30
5	Массовая иллюзия	Воскрешение	Наводнение/осушение/ цунами	45
5	Волна ярости	Призыв духа дракона	Огненная буря	40
5	Психическое порабощение	Массовое лечение 2d6 на каждого	Призыв магического животного	40
6	Массовое психическое порабощение	Облако смерти	Остановка времени	55
6	Массовый гипноз	Путешествие вне тела	Разверзшееся земля	50

Ментальная магия

- ***Заклинания создаются словами*** заклинателя.
- Для наполнения заклинателя магической энергией требуется ***сон***.

Астральная магия

- ***Ритуал входа в транс заклинателя***, может быть усилен другими магами.
- Для наполнения заклинателя магической энергией требуется ***транс***.

Природная магия

- ***Ритуал обращения к Гайи*** у эльфов (без слов, прикосновением к земле), может быть усилен другими магами.
- Определенные движения чёток Крук'чака, сделанных из костей врагов, позволяют творить заклинания.
- Для наполнения заклинателя магической энергией требуется ***медитация на природе***.

Успешное сотворение заклинания:

- Изученное заклинание: 1d20 + Магия >= Уровень заклинания * 10
- Новое заклинание своей школы: 1d20 + Магия >= (Уровень заклинания + 1)*10
- Изучение новой школы магии: 1d20 + Магия >= 20 * (Изученные школы магии + 1)

  Новое заклинание можно изучить только при полной мане.

  Новую школу можно изучить при полной мане с обнулением маны до 0.

ТЕХНОЛОГИИ

Уровень	Оружейное дело	Кузнечное дело	Алхимия	Механика	Электричество
1	Порох	Железный кинжал	Порох	Арбалет	Электрофонарь
1	Примитивные патроны	Составной лук	Зелье лечения	Примитивный замок	Заряженное кольцо
1	Примитивный дробовик	Кожаный доспех	Зелье маны	Механические отмычки	Электроподжиг
1	Примитивный револьвер	Механические части	Простой яд	Примитивная ловушка с кольями	Браслет искр
2	Зажигательная пуля	Железный меч	Зелье ночного зрения	Автоматический арбалет	Электрошокер
2	Дымовая граната	Кованый щит	Снотворное зелье	Капкан	Мини генератор
2	Обрез двойной	Железный доспех	Газовая граната	Ручной бур	Батарея
3	Разрывная пуля	Кольчужная рубаха	Яд иллюзий	Механический паук	Электро двигатель
3	Ослепляющая граната	Наручи с клинками	Зелье бодрости	Механический протез	Шлем защиты от пуль и стрел
3	Хламомёт	Точёный боевой топор	Взрывное зелье	Механическая перчатка	Электро перчатка
4	Осколочная мина	Скрытое оружие	Яд ярости	Сапоги скорости	Электрощит
4	Осколочная граната	Латный доспех	Граната ярости	Паровая пила	Электропила
4	Ручная пушка	Оружие из закаленной стали	Зелье скорости	Механический голем	Электро граната
5	Автоматическое ружье	Обработка мифрила	Эликсир невидимости	Паровой доспех	Защитное поле
5	Переносная турель	Лёгкие мифриловые доспехи	Зелье мутации	Паровой шагоход	Генератор молний
5	Снайперская пушка	Мифриловый одноручный меч	Зелье уменьшения	Боевой автоматон	Рубашка регенерации
6	Звуковая пушка	Тяжелые мифриловые доспехи	Зелье воскрешения	Силовая броня	Энергомина
6	Плазмоган	Мифриловый двуручный меч	Зелье некромантизации	Механический дирижабль	Пушка теслы

Технологии Аркана находятся в начале эпохи промышленной революции: передовые технологии электричества, паровых машин, огнестрельного оружия, паровая роботизация. Также развита алхимия, кузнечное дело, механика.

Успешное создание схемы:

- Изученная схема: 1d20 + Технология >= Уровень схемы * 10
- Новая схема изученной технологии: 1d20 + Технология >= (Уровень схемы + 1)*10
- Изучение новой технологии: 1d20 + Технология >= 10 * (Изученные технологии + 2)

Некоторые схемы требуют знаний нескольких технологий:

- *Электро-доспех регенерации – кузнечное дело + электричество.*
- *Танк – оружейное дело + кузнечное дело + механика.*

ГЕОГРАФИЯ МИРА

Континент «Аркан» с севера омывается водами Тёмного моря, с востока и юга – море Солнца.

Горы

На юге расположены «Жуткие» горы, мало изучены, населены опасными тварями на севере богаты железными рудами, на юге обнаружены залежи мифрила, но разработки так и не начались, из-за постоянных нападений орков и прочих тварей.

По центру континента на север протянулись «Дварфские» горы, богатые залежами железа, меди, олова, серебра.

На восток от «Дварфских» гор расположено плато Путоран, на западе которого идет добыча золота, а на востоке расположены соляные копи и истощенные залежи железа.

Реки

Айя, Лазурная, Мраморная, А'ль Тар, А'ль Канг, Чац, Дар-Чак.

Острова

- Эдос на севере – крепость и небольшие деревушки рядом, рядом Корус – не обитаем.
- Скорби – остров тюрьма для особо опасных преступников.

Растительность

Помимо обычных овощей (морковь, огурцы, картошка), зерна (пшеница, овес), фруктов (цитрусы, бананы), хлопка и льна есть и специфичные растения, выращиваемые в Аркане:

Кна – растение в болотах бедокан, корни съедобны и содержат все необходимые питательные вещества, используется в алхимии.

Цветы Мши – тростниковое растение с фиолетовыми бутонами, растет на болотах бедокан, используется в алхимии.

Элитра – деревья с сочными красными плодами, произрастают в эльфийских лесах, их плоды являются основным блюдом у эльфов, используется в приготовлении некоторых зелий.

Мифриловый шёлк – грибковое растение, растет на мифриловой руде, поглощая ее. Секреты выращивания этого грибка хранится в секрете. Используется для производства прочных магических тканей.

Ресурсы

Шахты: железо, медь, олово, серебро, золото, мифрил, соль, древесина, камень, глина, селитра, уголь и другие руды.

Фермы: зерно, овощи, фрукты, лен, хлопок, ***цветы мши*** (бедоканы) – алхимия, ***корни Кна*** (бедоканы) - еда, плоды ***элитры*** (эльфы) - еда, ***мифриловый шелк*** (эльфы) – ткани.

Животноводство:

- Ездовые: яки (орки), кабаны (дварфы), лошади (люди, эльфы), гиены (гоблины)
- Кормовые: свиньи, эму, коровы, баджу
- Помощники: волк, рысь, сокол, прочие мелкие животные.

Коллтон (Люди)

Форма правления

Абсолютная монархия. Королевский титул передаётся по мужской линии старшему наследнику. Властью на момент описания обладает король Сарон, сын Эдрика.

Король единолично назначает министров, советников, судей и наместников крепостей. Формально власть короля непререкаема, но на практике в королевстве существуют два центра влияния:

- Король Сарон (при поддержке совета магов, королевской стражи и элиты),
- Грас, полуорк и глава гильдии наемников, контролирующий силовой и экономический рычаги.

Политические и военные силы

Королевская стража: малочисленная, охраняет дворец и ключевые государственные объекты. Подчиняется только королю.

Гильдия наемников: военизированная структура под руководством Граса. Фактически заменяет армию. Контролирует:

- Сбор дани дважды в год с деревень и сёл
- Глав деревень
- Соленые копи
- Работорговый рынок
- Значительную часть вооружений, включая огнестрельное оружие

Наместники управляют крепостями и подчиняются только королю. Часто конфликтуют с наемниками.

Магия

Единственная официальная школа магии в Коллтоне — школа астральной магии, расположенная в столице. Её возглавляет эльф-маг Кориман — влиятельный советник при дворе, враг Граса. Все маги, обучающиеся в Коллтоне, называются Астралами. Совет магов выступает на стороне короля.

Религия

В столице находится храм Всех Богов. В нём представлены алтари всех признанных богов, кроме Моргухи, Крук’чака и Ноксара. Алтарь Гракку был построен по инициативе Граса.

Верховный священник Райя — Эдуард, благословлённый богом, харизматичный и влиятельный. Балансирует между королём и Грасом.

Ходят слухи, что в городе скрыт тайный алтарь Ноксара, охраняемый фанатиками.

Закон и рабство

В королевстве отсутствуют тюрьмы. За любое преступление, при невозможности уплаты штрафа, человек обращается в рабство. За тяжкие преступления — смертная казнь. Рабство легализовано и

распространено. Рабов используют в шахтах, на фермах, в домах знати. Рынок рабов открыт на центральной площади столицы.

Мятеж рабов в соляных рудниках был недавно жестоко подавлен. Шахта получила название «Копь Смертников».

Экономика

Соляные рудники возле крепости Нарс — главный источник экспорта. Соль используется:

- В кулинарии знати
- Для обработки мифрила
- В алхимии

Железный рудник к западу от Нарса — снабжает кузни Коллтона.

Мифрил в Коллтоне не добывают — он закупается у дварфов.

Вино, производимое в столичных винодельнях, известно по всему Аркану.

Работорговля — основной внутренний рынок.

Алхимия: в столице располагается самая старая гильдия алхимиков, управляемая в основном астралами.

Оружейное производство: после войны с Тарантом появились мастерские по производству огнестрельного оружия. Часть производств контролируется гильдией.

География и поселения

Столица Коллтон — политический, экономический и религиозный центр. В городе находятся:

- Королевский дворец
- Школа астральной магии
- Храм всех богов
- Церковь Райя
- Гильдия наемников (в старой крепости)
- Рынки, гавань, казармы, таверна, фермы, травник, больница и кузнец

Крепость Нарс — стратегическая точка на севере. Рядом находятся:

- Соляные рудники
- Железный рудник
- Деревня с разведением лошадей
- Деревня по лесозаготовке

Крепость Портум — на север от Нарса, у северных дубовых рощ

Село между Нарсом и Портумом — расположено в предгорьях. Северо-западное село — занимается рыбной ловлей и торговлей по воде с Мидгардом и Дремдолом. Королевский тракт проходит через дубовые рощи, соединяя Коллтон с севером до Дремдола (Тарант)

История королевства Коллтон

Королевство «Коллтон» центральное королевство человеческой расы занимало все восточное побережье почти тысячу лет. Его основал Раксон Великий, могущественный маг, захвативший

вольные поселения людей на западе, дварфы не желавшие войны – присягнули королю на верность и регулярно поставляли металлы в королевство. Раксон Великий вел войны на юге с орками и за свое, почти вековое, правление оттеснил орков от Портумских холмов до реки Айя. В устье реки основал город-крепость Мидгард. Умер Раксон от старости и похоронен в склепе Королевского дворца в Коллтоне.

После Раксона Великого на престол сел его старший сын Фарлик, он заключил с орками перемирие и все свое правление уделял строительству магических школ по всему королевству, построена академия магии в Тунне, школа магии в Дремдоле, развивал торговлю – наладил торговлю с северными эльфами и в конце своего правления заключил перемирие с гоблинами, которые в течении всего времени совершали набеги через дварфские горы.

Закат королевства.



Закат королевства начался около века назад, в то время шла война с эльфами на реке А'ль Тар Коллтонская гвардия сожгла почти дотла древний эльфийский город Кварт. Сожжены плантации мифрилового шелка, разграблена магическая библиотека. На месте этого города до сих пор не растет лес.

Гвардия спустя несколько месяцев была оттеснена эльфийскими боевыми охотниками в крепость «Ветряный Стяг» на юге «Дварфских» гор.



Эльфы использовали стрелы с магическим ядом, который приводил человека в ярость, и тот набрасывался на всех, кто был поблизости и бился до тех пор, пока не умирал от потери крови или смертельного ранения. Из-за плохого снабжения и отсутствия пополнения гарнизон гвардейцев в Ветряном стяге вскоре пал, крепость была разрушена эльфийской магией.

В это же время с орками началась война, причиной стала убитая городским стражником знатная оркская леди Грора, гостившая в королевской столице. В королевстве пылали войны и нарастало внутреннее недовольство в городах.

Первым о независимости объявил город Тунна. Местная академия магии решила воспользоваться слабостью королевства и взяла власть в городе в свои руки. После чего к нему присягнул на верность гарнизон Эшпери, потерявший много хороших людей в войне с эльфами. С эльфами был заключен мир.

После откола северной части от Коллтона, многие дварфские кланы начали торговать с Туннийцами. Союз с дварфами дал трещину. В то время в Мифриловом клане правил Тан Грон. Под его началом начало зарождаться будущее Гранитное королевство. Дварфы стали вести более независимую политику и даже бал построен маршрут через Дварфские горы для торговли с эльфами.

Войско Коллтона направленное на подавление мятежа на севере встретилось с защитниками свободных городов Тунны в крепости «Северный ветер» не далеко от Эшпери. Началась осада. За несколько дней крепость была почти полностью разрушена, оставшиеся защитники прятались в подвалах, до полного разгрома защитников крепости оставались часы… И тут, что-то произошло из-под земли начала подниматься тьма над крепостью повисла гробовая тишина. Через сутки тьма

рассеялась. Оставшиеся в живых защитники крепости вышли и не обнаружили ни своих мертвых товарищей, ни убитых врагов, вообще никого живого кроме них. Войско Коллтона исчезло.

Король Эдрик прекратил попытки вернуть мятежников в состав королевства, т.к. войско нужно было для войны на юге с орками.

Война меча и пороха

Спустя еще десяток лет в город Тарант пришел молодой человек лет 25 в потрепанной одежде с полным рюкзаком, набитым различными колбами с порошками. Это человек нёс за спиной, нечто такое, что изменит мир навсегда. Через десять лет гильдия торговцев, объединившись с гильдией мастеров объявляют о выходе Таранта из-под королевской власти, в это же время в город вошли десятки наемников, вооруженных огнестрельным оружием, под их пулями были сражены сотни стражников королевской гвардии. Началась война меча и пороха. Республика Тарант заключила военный союз с Туннийцами, договорившись о сопровождении караванов с мифрилом из Мифрилового клана в Тунну, Тарант попросил помощи магов из академии. Пуля в союзе с магией не оставили шанса войску Коллтона. Крепости пали одна за одной. Не многочисленная армия Таранта около 1000 человек, вооружённых огнестрельным оружием легко справлялась с лучшими войнами вооруженных мечами и арбалетами, количество магов на стороне Коллтона было соизмеримо с Туннийскими магами.



Война закончилась полным разгромом войска Коллтона под Дремдолом, позже войска Таранта вошли в Коллтон. Библиотеки и сокровищницы были разграблены. Короля Эдика заставили подписать позорный мирный договор, предусматривающий дань Таранту в золоте. По договору граница королевства Коллтон проходило по реке Лазурная.

Потеряв прежнее могущество и силу Королевство не смогло удержать под контролем юго-западный город Мидгард, спустя несколько лет Мидгард выходит из состава королевства, при этом не прекращая войну с Орками.

Наше время

Годы упадка превращают столицу процветающего королевства в полуразрушенный, опустевший город. Дань Таранту платить нечем, западные шахты остались по контролем Мидграда. В городе остался королевский дворец и небольшая королевская стража, правда после поражения в войне в городе появилось огнестрельное оружие. Зажиточные местные жители покупали его для защиты от мародеров заполонивших город. В городе появилась гильдия наемников, владеющая огнестрельным оружием и навыками магии. Через некоторое время гильдия заняла место королевской стражи.

Праздники

«Праздник Света» - раз в год верховный служитель Райя объявляет день, когда Рай обратит свой взор на людей. В этот день все выходят на улицы и смотрят на небо, тот кто первым увидит на небе лик Райя – считается, что тот получит его благословение на весь следующий год. Лик Райя или Второе солнце появляется на несколько секунд и это значит что Рай обратил свой взор на людей, если же взор Райя не появится, то этот год будет считаться неудачным.

В те года, когда Рай не показывал свой взор людям, Коллтон потерпел поражение с Эльфами, потерял войско в крепости “северный ветер” и был поражен армией Таранта.

В день праздника, после появления лика Райя, люди ходят друг к другу в гости, дарят подарки, делают предложение, выходят замуж.

Туннийцы (Люди)

Содружество свободных городов Тунна, Эшперри и города-крепости Край. Население смешанное: люди, эльфы, дварфы, орки. Коренные тунийцы смуглые высокие люди с темными волосами и карими глазами.

В Тунне находится старейшая в Аркане Академия Ментальной Магии, построенная ещё при Фарлике (учеников и наставников называют менталами). Школой магии Тунны управляет Совет магов, каждый член которого специализируется на определённой магии. Совет управляет Тунной и Эшпери; губернаторы городов назначаются Советом Академии. Маги Совета могут создавать заклинания синхронно.

Экономика

Туннийцы торгуют с Тарантом, эльфами и дварфами.

В Эшпери есть шахты по добычи железа и меди. Медь покупается Тарантом для создания технологичных предметов. Земледелие развито слабо, продукты земледелия ввозят из других регионов. В небольших масштабах присутствует рыболовство.

Достаточно сильно развито скотоводство и выращивание кормовых баджу.

В крепости Край расположен Эльфийский рынок.

История Туннийцев

Независимость от Коллтона Тунийцы получили во времена правления короля Эдрика. После поражения армии Коллтона в крепости **«Ветряный Стяг»**, верховный магистр школы магии в Тунне собирает совет, в который входят маги академии и сотники городской стражи. На совете решается вопрос об объявлении независимости. После неудачной попытки Коллтона подавить мятеж в крепости «Северный ветер» свободные города Тунны обрели независимость.

Республика Тарант (Люди)

Патриархальная республика Тарант управляется президентом, который назначается на голосовании среди граждан Таранта мужского пола, кандидатом на пост президента может стать любой мужчина старше 40 лет. Население в Таранте смешанное: люди, эльфы, дварфы, орки.

Экономика

Технологии таранта позволяют создавать высокопродуктивные производства в разных сферах и продавать в другие регионы высокотехнологичное оружие и инструменты, хотя сам Тарант обладает шахтами по добычи железа и золота, то более редкие руды, такие как медь, серебро и мифрил покупает у дварфов и тунийцев.

Множество деревень, расположенных вдоль Мраморной реки выращивают овощи, зерно и хлопок.

В поселке старателей, добывают золото. На севере республики Тарант в Дварфских горах не богатые залежи железа, принадлежат промышленникам Таранта, а добываемое железо используется для внутренних нужд и почти не идет на экспорт из-за низкого качества.

Мидгард (Люди)

Мидгард — независимое человеческое княжество на юго-западе Аркана, расположенное у реки Айи. Его жители называют себя южанами. Среди них часто встречаются высокие, широкоплечие, светловолосые люди. Мидгардцы с детства привыкают к оружию, тяжёлому труду и постоянной угрозе орочьих набегов.

Форма правления

Мидгард является военным княжеством. Верховная власть принадлежит князю Яру Мудрому, которого жители и воины также называют ярлом. Князь лично руководит армией, назначает тиунов, капитанов стражи и управляющих важнейшими поселениями.

В отличие от короля Коллтона, Яр не может управлять, опираясь только на происхождение и титул. В Мидгарде правителя уважают прежде всего за военные победы, справедливые решения и способность защищать земли княжества.

Наиболее влиятельными силами являются:

- князь Яр Мудрый и его ближайшие советники;
- Стальная Сотня под командованием Яромира Стального;
- городская стража;
- гильдия мечников;
- гильдия бардов во главе с Филом Добронравом;
- тиун Иглей, управляющий Навью и северными шахтами;
- торговцы и владельцы кузнечных производств.

Формально все они подчиняются князю, однако гильдия бардов обладает значительным влиянием на горожан и может воздействовать на общественное мнение через песни, баллады и выступления.

В городе также действует скрытая гильдия воров. Её подземные ходы соединяют район гавани, маяк, старые склады и трактир «Ворон». Власти борются с отдельными преступниками, но полностью уничтожить гильдию пока не смогли.

Политические и военные силы

Мидгард обладает одной из сильнейших немагических армий среди человеческих государств. Основу войска составляют тяжёлые мечники, лучники, арбалетчики и конница.

Стальная Сотня — элитный отряд и личная гвардия князя. Несмотря на название, численность отряда может меняться. В него входят лучшие бойцы княжества, доказавшие свою силу на войне или арене.

Гильдия мечников занимается подготовкой воинов. Обучение начинается примерно с тринадцати лет. Особое внимание уделяется юношам и девушкам с врождённой устойчивостью к магии. Формально женщины могут быть приняты на обучение, но местные обычаи требуют, чтобы они сначала доказали своё право сражаться, одержав победу над мужчиной на арене.

Городская стража охраняет ворота, гавань, склады, кладбище и улицы столицы. Капитаны застав обладают значительной самостоятельностью, поскольку при нападении решения часто приходится принимать без приказа князя.

Северный бастион контролирует дорогу к Нави и северным деревням. Здесь собираются отряды для сопровождения караванов и зачистки земель от разбойников, орков и культистов.

Южный бастион защищает единственный надёжный мост через Айю, ведущий в земли орков. Пересечь мост можно только с разрешения князя или по документам признанной торговой гильдии.

В случае крупного нападения жители деревень отступают к заставам, а все способные держать оружие присоединяются к ополчению.

Магия

В Мидгарде нет официальной школы магии. Большинство жителей не доверяет заклинателям и считает, что воин должен полагаться на собственное тело, оружие и товарищей.

Среди мидгардцев часто встречаются люди с врождённой устойчивостью к магическому воздействию. Именно поэтому местные мечники особенно опасны для магов: они способны выдержать заклинание, сократить дистанцию и навязать ближний бой.

Полного запрета на магию нет. Лечение, алхимия и некоторые защитные заклинания допускаются, если не угрожают окружающим. Однако применение магии на арене и во время официальных поединков запрещено.

Главным исключением является **магия звука**, которой владеет Фил Добронрав. Основанная им школа бардов известна во всём Аркане. Бардов обучают музыке, красноречию, сохранению исторической памяти и воздействию на чувства слушателей. Наиболее талантливые ученики способны усиливать союзников песней, подавлять страх и создавать поющие предметы.

Религия

Мидгард официально является светским княжеством. В столице нет общедоступных храмов и постоянных алтарей богов. Князь не запрещает личную веру, пока она не угрожает безопасности государства.

Особенно сурово власти относятся к последователям Ноксара. Культистов подозревают в похищениях, жертвоприношениях и сотрудничестве с орочьими отрядами. За хранение явно ноксаровских артефактов человека могут арестовать, подвергнуть допросу или казнить.

Погребальные обряды и уход за кладбищами находятся под надзором назначенных служителей. На старом кладбище сохранились часовни, склепы и подземные сооружения, построенные ещё до обретения Мидгардом независимости.

Закон и рабство

Закон Мидгарда суров и во многом подчинён нуждам военного времени. За разбой, предательство, помощь врагу и поклонение Ноксару предусмотрена смертная казнь. За менее тяжкие преступления назначаются штрафы, телесные наказания, принудительные работы или заключение.

При княжеской крепости находится большая тюрьма. Она хорошо охраняется, а среди горожан ходят слухи, что из неё ещё никому не удавалось сбежать.

Открытого рабского рынка в Мидгарде нет. Продажа людей на городских площадях запрещена, однако рабство не уничтожено полностью. Власти могут терпимо относиться к провозу пленников

через княжество или использованию осуждённых на тяжёлых работах. Тайная торговля людьми существует при участии преступных групп и иностранных покупателей.

Незаконное обращение свободного жителя Мидгарда в рабство считается тяжким преступлением. Особенно резко власти реагируют на использование рабов орками без разрешения князя.

В столице сохраняются строгие патриархальные обычаи. Женщинам запрещено без уважительной причины ходить по городу ночью. Для приезжих первое нарушение обычно заканчивается предупреждением, но повторное может привести к задержанию.

Экономика

Основой хозяйства Мидгарда являются сельское хозяйство, добыча металлов, кузнечное производство и торговля.

На землях княжества выращивают:

- зерно;
- лён;
- овощи;
- кормовые культуры.

Хорошо развиты ткацкие мануфактуры. Из мидгардского льна производят прочную одежду, парусину, мешки и ткань для военных нужд.

Коневодство обеспечивает княжество верховыми и рабочими лошадьми. Лучшие животные поступают в конницу, остальные используются в караванах и сельском хозяйстве.

В Нави добывают железо и золото. Там же находятся плавильни, в которых руду очищают и отливают в слитки. Значительная часть железа направляется в столичные кузни для изготовления мечей, топоров, наконечников стрел, доспехов и сельскохозяйственных инструментов.

Мидгардские кузнецы славятся тяжёлым оружием, но сложные механизмы и огнестрельное оружие княжество преимущественно закупает в Таранте и у дварфов. Мифрил также поступает через торговлю с дварфскими кланами.

Важную роль играет рыболовство. Рыбу ловят в Айе и прибрежных водах, после чего продают свежей, солёной или копчёной.

Через гавань проходят товары из Коллтона, Таранта и дварфских владений. Основными статьями вывоза являются:

- железо и золотая руда;
- слитки;
- оружие и инструменты;
- лён и ткани;
- лошади;
- рыба;
- зерно.

Постоянная война наносит хозяйству большой ущерб. Северные деревни регулярно сжигаются орками и гоблинами, поэтому князь предоставляет землю и льготы семьям, готовым восстанавливать разорённые поселения.

География и поселения

Мидгард — столица княжества, расположенная у реки Айи. Город вырос вокруг древней крепости, основанной ещё Раксоном Великим. В столице находятся:

- крепость и резиденция князя;
- казна, оружейная и тюрьма;
- казармы Стальной Сотни;
- гильдия мечников;
- гильдия бардов;
- центральный рынок;
- древняя арена;
- гавань, маяк и склады;
- кузнечные и ткацкие мастерские;
- большое кладбище со старыми склепами;
- Королевские, Северные и другие укреплённые ворота.

Королевские ворота сохранили название со времён, когда город принадлежал Коллтону. Северные ворота выводят на оживлённый тракт к Нави и северным поселениям.

Навь — шахтёрское поселение на севере княжества. Им управляет тиун Иглей. В окрестностях добывают железо и золото, работают плавильни и склады. Подземные выработки частично связаны со старыми дварфскими тоннелями.

Деревня Яр расположена на тракте между Портумом и Мидгардом. Она служит местом отдыха путников и первым населённым пунктом княжества на восточной дороге.

Остальные деревни обычно насчитывают не более тридцати жителей. Они занимаются земледелием, скотоводством, рыболовством и снабжением военных застав. Многие поселения окружены частоколом, но даже это не всегда спасает их от набегов.

История княжества Мидгард

Основание города-крепости

Около тысячи лет назад Раксон Великий начал войну с орками. За годы своего правления он оттеснил их от Портумских холмов к реке Айе. В её устье Раксон приказал построить крепость, которая должна была защищать южные земли Коллтона.

Крепость получила название Мидгард. Вокруг неё поселились солдаты, рыбаки, кузнецы, коневоды и земледельцы. Постепенно военный лагерь превратился в крупный город.

После смерти Раксона его сын Фарлик заключил с орками перемирие. В мирные годы вокруг Мидгарда появились новые деревни, дороги и мосты. Однако южная граница никогда не была по-настоящему спокойной.

Южный щит Коллтона

На протяжении многих столетий Мидгард оставался главным южным оплотом Коллтона. Его жители сдерживали орочьи набеги, пока столица королевства развивала магию и торговлю.

Постепенно между южанами и жителями центральных земель возникли различия. Коллтон всё сильнее полагался на магов и наёмников, тогда как Мидгард сохранял традиции ополчения, воинского братства и личной службы правителю.

Особенно сильным недовольство стало во время правления Эдрика. Южане считали, что король требует от них людей, золото и руду, но не оказывает достаточной помощи в войне с орками.

Обретение независимости

После поражения Коллтона в Войне меча и пороха королевство лишилось большей части армии и было вынуждено платить дань Таранту. Власть короля на окраинах ослабла.

Мидгард продолжал самостоятельно сражаться с орками. Гарнизоны перестали получать жалование и снабжение из столицы, а местные командиры начали подчиняться собственному военному совету.

Через несколько лет город объявил о выходе из состава Коллтона. Ослабленное королевство не смогло вернуть южные земли силой. Западные шахты и Навь перешли под контроль нового княжества.

Старое название Королевских ворот сохранилось как напоминание о прошлом, но сами мидгардцы стали называть свою столицу свободным градом.

Наше время

При Яре Мудром Мидгард укрепил заставы, восстановил часть дорог и создал Стальную Сотню. Князь старается поддерживать торговлю с Коллтоном, Тарантом и дварфами, не позволяя ни одному соседу получить решающее влияние.

Главной угрозой остаются орки. Старые мосты через Айю разрушены, северные деревни подвергаются нападениям, а среди людей распространяются культы Ноксара. Одновременно появляются признаки того, что отдельные орочьи вожди готовы к переговорам.

Яр Мудрый оказался перед выбором: продолжать бесконечную войну или попытаться заключить мир с частью орочьих племён. Многие воины считают любые переговоры предательством памяти погибших, тогда как торговцы и жители разорённых деревень всё чаще требуют прекращения войны.

Праздники и состязания

Битва Чести — главное состязание Мидгарда. Отборочные бои проходят каждую неделю, а раз в месяц устраивается большой турнир. Подать заявку может любой свободный человек, заплатив установленный взнос.

Использовать магию во время боя запрещено. На поединки делают ставки, а победители получают серебро, оружие или подарок князя. Лучшие бойцы могут заслужить право тренироваться с княжескими наставниками или пройти испытание для вступления в Стальную Сотню.

Арена служит не только местом развлечений. Здесь решают споры, доказывают воинское мастерство и получают возможность подняться независимо от происхождения. Для чужеземца победа на арене является одним из самых быстрых способов заслужить уважение мидгардцев.

Гранитное королевство


Воин


Торговец


Шахтер


Кузнец

История Гранитного королевства

Дварфы помнят свою историю и чтят ее лучше людей, наверное потому, что живут дольше, или по тому что традиции крепче.

Дварфы чтят богов своих: Люмена Небесного – бог света и Дюрру Огненную – богиню огня. По приданию дварфы жили под землей в полной тьме, питались червями, но появилась Дюрра и дала дварфам огонь, научила плавить метал, ковать инструменты. И появился бог Люмен – и показал путь дварфам на поверхность. Дюрра покровительница у кузнецов и мастеров, а Люмен у торговцев.

Эльфы Т’Санг


Воин


Фермер

История Т’Санг

Т’Санг древо дом всех эльфов – великое дерево которому несколько веков, здесь выросла не одно поколение эльфов. Корни дерева Т’Санг уходят глубоко под землю, где оно напитывается магической энергией земли. У всех рожденных на этом дереве эльфов с детства проявляется магия природы – связи со всем живым в этом мире.

Легенды утверждают, что первые эльфы появились в святом источнике Крио, где из скалы сочится вода – слезы Гейи, придающая молодость каждому, кто искупается в ней. Если недавно убитого поместить в источник Крио, то через несколько часов к нему вернется жизнь. Место хорошо скрыто на севере Дварфских гор, и без проводника, найти это место невозможно.

Эльфы – не воинственная раса, они солее склонны к выращиванию растений, элитру - используют для питания и алхимии, а мифриловый шелк для создания одежды. Много времени эльфы посвящают медитации и изучению магии, в основном природной, но ментальная им тоже близка.

Эльфы защищают свои границы с запада от гоблинов, которые постоянно пытаются убивать животных и уничтожать лес. Между землями, населёнными гоблинами и эльфами находятся Гиблые топи – место обитания бедокан. С племенами бедокан, эльфы торгуют – продавая одежду и зелья и покупая цветы мши.

Основной бог у эльфов – Гейя – богиня земли, мать всего живого.

Ходят слухи, что на юге Гиблых топей есть поселение эльфов отшельников, но это только слухи.

Гоблины



Воин



Маг Чакки



Фермер



Шахтеры

История Чакки (гоблинов)

Чакки – высшая каста гоблинов вождей и воинов, обладающая древней магией. Короля выбирают в поединке среди представителей этой касты. В каждом поселении гоблинов, главой является представитель касты Чакки, остальные гоблины, не обладающие магией, приравниваются к рабам.

Племена гоблинов расселились на севере Аркана в белых степях. Королевский род живет в городе Чак-Тан на реке Дар-Чак. Гоблины хорошие мастера скрытности и воровства. Бойцы слабые, но из-за количества и неожиданных набегов, часто берут в рабство представителей других рас: людей, эльфов, бедокан, редко дварфов. Приручают гиен, которым скармливают тела убитых врагов.

Во главе войска также стоят Чакки, т.е. в каждом боевом отряде имеется хотя бы один представитель этой касты.

Гоблины плохие земледельцы, чаще продукты получают от набегов, но все же выращивают небольшое количество картофеля и дунь-травы в поселках на севере. Дунь-трава – легкий наркотик, подавляющий у гоблинов страх, на представителей других рас действует по-разному: бедоканы из дунь-травы делают отвары, способные отрастить отрубленные конечности, эльфы с ее помощью создают магические зелья.

Вся история гоблинов состоит из войн, но при этом из-за их скрытности, гоблинов можно встретить почти в любом городе Аркана.

Земли орков - Оррог

Орки — один из древнейших народов Аркана и коренные жители его южных и восточных земель. До прихода людей, эльфов и дварфов они занимали значительную часть материка. Орочье общество сформировали кочевое скотоводство, борьба за пастбища и постоянные межклановые войны. Поэтому для орка воин — не отдельная профессия, а нормальное состояние взрослого члена общества.

Главным городом и символическим центром орочьих земель является город-крепость Оррог, где расположен дворец Великого вождя Кхана. Сам Кхан, в отличие от многих человеческих правителей, лично участвует в войнах. При этом Оррог правильнее считать не единым централизованным королевством вроде Коллтона, а союзом орочьих кланов, признающих верховенство Великого вождя.

История орков

Эпоха кланов

Согласно орочьим преданиям, первыми были не кланы и не города. Был только Гракк. Он смешал металл и огонь, добавил к ним собственной ярости и создал первых орков. Поэтому орки считают силу не просто достоинством воина, а частью самой своей природы. Гракк остаётся для них богом войны и силы, а его алтари устанавливаются в военных лагерях орков.

Первые орки расселились по всему югу и востоку Аркана. Единого народа в привычном понимании тогда ещё не существовало. Орки делились на множество племён, из которых постепенно сформировались первые кланы.

Каждый клан имел собственные земли, стада, охотничьи угодья и вождя. Особенно ценились хорошие пастбища, источники воды и места, где можно было добывать железо. Из-за них постоянно вспыхивали войны.

Клан мог существовать несколько поколений, а затем исчезнуть после поражения. Слабые присоединялись к сильным, старые кланы разделялись, появлялись новые. Границы орочьих земель постоянно менялись.

Никакого общего правителя у орков не было. Даже во время появления сильного внешнего врага несколько кланов могли продолжать воевать между собой.

Становление Оррога

Одним из древнейших орочьих поселений был Оррог, возникший возле старого алтаря Гракка. Изначально он ничем не отличался от других крупных поселений орков: вокруг него находились пастбища, загоны для скота и земли местного клана.

Однако Оррог находился на хороших землях, а его стада и запасы постоянно привлекали соседей. Другие кланы много раз пытались разграбить поселение и захватить его пастбища. Но Оррог не удавалось взять никому. Его воины считались особенно сильными и быстрыми. Каждый новый набег заканчивался либо поражением нападавших, либо их отступлением.

Со временем попытка покорить Оррог сама стала способом доказать силу нового вождя. Молодые и честолюбивые предводители собирали воинов и шли на него, рассчитывая прославиться там, где потерпели поражение их предшественники. Чтобы не терять орков, правитель Оррога предложил

нападавшим выиграть его в личной схватке один на один, тогда он отдаст Оррог без боя. Со временем это превратилось в состязание силы на выбор нового Кхала.

Приход людей

Орки сначала не считали появившихся на востоке людей серьёзной угрозой. Пока орочьи кланы продолжали воевать друг с другом, человеческие поселения росли. Первые столкновения закончились для людей катастрофой: орки уничтожали деревни, сильных противников убивали, остальных обращали в рабство. Но затем людей объединил Раксон Великий. Используя тактику и неизвестную оркам магию, он начал теснить орочьи армии. В итоге орки потеряли огромную часть своих прежних земель.

Раксон оттеснил их от Портумских холмов к Айе и основал Мидгард как южную крепость против орков. Для орков это событие известно не как начало человеческого королевства - а Первое Отступление.

Первое перемирие

После смерти Раксона его сын Фарлик заключил с орками мир. Но возвращения земель не произошло. Поэтому часть кланов никогда не считала договор настоящим миром — только долгим прекращением большой войны.

Убийство Гроры

Спустя века отношения снова рухнули. В Коллтоне городской стражник убил знатную оркскую женщину Грору, находившуюся в человеческой столице. Для орков это было не обычное убийство. Была убита гостья под защитой чужого правителя. В орочьих понятиях это означало, что Коллтон нарушил священное право гостя.

Началась новая война. Именно этот конфликт стал одной из причин, по которым король Эдрик не смог сосредоточиться на подавлении северных мятежей: войско требовалось против орков. История Коллтона связывает эту войну непосредственно с убийством Гроры.

Война с Мидгардом

После распада старого Коллтона Мидгард получил независимость, но война с орками не закончилась.Для орков положение выглядит совершенно иначе, чем для людей. Мидгард построен на землях, которые их предки считали своими. Поэтому самые радикальные кланы говорят:

«Мы не нападаем на Мидгард. Мы возвращаемся домой».

Для мидгардцев же орки — захватчики, сжигающие их деревни. И обе стороны способны привести могилы предков в доказательство своей правоты.

Наше время

Война между Орргом и Мидгардом закончилась несколько десятилетий назад. После долгих пограничных войн Кхан и правитель Мидгарда заключили мир. Граница между их землями сохраняется напряжённой, однако официально Оррог и Мидгард друг с другом не воюют.

Более того, между двумя сторонами существует ограниченное сотрудничество. Орки могут находиться на территории Мидгарда с разрешения Ярла. Одним из наиболее заметных примеров являются раскопки древнего храма Гракка, где орки работают с согласия Ярла.

При этом мир с Оррогом не означает мира со всеми орками. Не все орочьи племена и кланы признают власть Кхана. В степях и пограничных землях существуют независимые племена, которые не подчиняются Орогу, не признают заключённые им договоры и продолжают жить набегами.

Именно эти орки совершают нападения на человеческие деревни. Они:

- угоняют скот;
- грабят караваны;
- захватывают пленников;
- разоряют небольшие поселения;
- иногда объединяются с разбойниками и другими независимыми племенами.

Поэтому для обычного жителя Мидгарда различие между орком Кхана и вольным орочьим племенем зачастую почти незаметно. Для крестьянина, у которого ночью угнали скот и сожгли амбар, нападавшие всё равно остаются орками. Отсюда возникает важное политическое противоречие.

Формально Мидгард и Оррог находятся в мире. Фактически на границе постоянно льётся кровь. Мидгард и Оррог заключили мир, но ни один из них полностью не контролирует пограничье.

Форма правления

Великая Орда - Оррог представляет собой военно-клановую конфедерацию.

Верховным правителем считается Великий вождь Кхан. Но Кхан не управляет каждой деревней непосредственно.

Кхан

Кхан одновременно является правителем, верховным военачальником и первым воином Оррога.

Орки не признают правителя, который отправляет других умирать вместо себя. Поэтому участие Кхана в сражениях является частью самой легитимности его власти.

Совет вождей

В Орроге существует Круг Вождей. В него входят главы наиболее могущественных кланов. Круг собирается возле дворца Кхана перед:

- большой войной;
- заключением мира;
- распределением новых пастбищ;
- наказанием целого клана;
- избранием нового Кхана.

Большая часть земель принадлежит отдельным кланам. Во главе каждого стоит вождь, власть которого держится не столько на наследовании, сколько на способности сохранить уважение воинов. Сын вождя может наследовать место отца, но если он слаб, его вправе вызвать на поединок другой претендент.

Орда Кхана

Постоянной армии человеческого типа у орков почти нет. Каждый крупный клан содержит собственных воинов, а при объявлении похода вожди приводят их под знамёна Кхана.

Основу войска составляют:

1. тяжёлые орочьи мечники;
2. бойцы с двуручными мечами и топорами;
3. копейщики;
4. всадники на яках;
5. охотники;
6. немногочисленные стрелки с орчьми дробовиками или ружьями;
7. природные маги;
8. рабы и носильщики в обозах.

Боевые группы

Примерная структура войска:

- Клык — 20–30 воинов.
- Рог — около сотни воинов под командованием опытного командира.
- Орда — объединённое войско нескольких кланов.

Пограничные заставы

По орочьим землям расположены укреплённые заставы. Застава одновременно:

- наблюдает за территорией;
- собирает сведения о чужаках;
- защищает пастбища;
- передаёт сообщения между кланами;
- контролирует караваны;
- служит местом сбора воинов.

Магия

Орки редко становятся магами. В описании мира за ними закреплена прежде всего природная магия. Но орочья традиция сильно отличается от эльфийской. Эльф обращается к живой природе. Орк пытается заставить природу признать его силу.

Поэтому наиболее характерны:

- разговор со зверями;
- грозовой шторм;
- туман;
- путы;
- призыв зверя;
- управление ветром;
- магическое усиление охоты.

Особенно ценятся маги, способные работать с:

- кровью;

- душами павших;
- древними орочьими реликвиями;
- оружием предков.

Магия крови

Не самостоятельная школа магии, а древняя орочья традиция использования собственной жизненной силы. Она связана с Гракком и ритуалом принятия подношений: Гракк забирает их щупальцами, выходящими из-под земли. Орочьи шаманы считают, что кровь может выступать:

- ключом к древнему оружию;
- частью ритуалов;
- средством узнавания родства;
- усилителем природной магии;
- компонентом некоторых древних кузнечных технологий.

Религия

Главным и фактически национальным богом орков является Гракк - бог войны и силы. По орочьей легенде именно Гракк создал их, смешав металл и огонь и добавив собственной ярости. Алтари Гракка находятся в каждом значительном военном лагере орков. Подношением служит голова сильнейшего существа, которое сумел победить сам подноситель. Если жертва принята, из-под земли выходят щупальца и забирают подношение; Гракк способен даровать силу и свирепость в бою. Драг-Кор - алтарь крови Гракка.

Рабство

Рабство является нормальной частью орочьего общества. Основные источники рабов:

- война;
- набеги;
- захваченные караваны;
- преступники;
- торговля с посредниками.

Рабов используют в шахтах, при строительстве, в тяжёлых ремесленных работах.

При этом существует принципиальное различие между чужаком-рабом и орком.

Свободного орка обращать в рабство чужеземцев считается одним из величайших унижений.

Именно поэтому использование орками рабов возле Мидгарда оказалось политически чувствительным вопросом: когда возникло подозрение, что на орочьих раскопках без разрешения содержатся пленники, мидгардская стража восприняла это как основание для вмешательства Яра.

Экономика

Основой хозяйства Оррога является скотоводство. Главное богатство большинства кланов — не золото, а стада. Особенно важны яки, которые закреплены за орками как основное ездовое животное. В богатстве вождя могут буквально считать стада.

Они дают:

- мясо;
- шкуры;
- молоко;
- тягловую силу;
- верховых животных.

Горное дело

Несмотря на кочевые корни культуры, орки активно эксплуатируют рудники.

На землях орков есть рудники с железом и углем, особенно возле западных и северо-западных горных поселений.

Кузнечное дело

Орки не способны конкурировать с дварфами в тонкой обработке металла или с Тарантом в механике.

Но они чрезвычайно хорошо делают:

- огромные мечи;
- тяжёлые топоры;
- наконечники копий;
- массивные щиты;
- простые тяжёлые доспехи.

Орочий кузнец обычно стремится не сделать оружие красивым, он стремится сделать так, чтобы оно пережило владельца.

Торговля

В мировом описании отдельно указано, что для южных орков особенно ценны золото и соль.

Оррог может экспортировать:

- железо;
- шкуры;
- мясо;
- скот;
- рабов;
- оружие;
- трофеи.

Импортирует:

- соль;
- золото;
- качественные инструменты;
- алхимию;
- редкие металлы;
- огнестрельное оружие;
- механизмы.

Праздники

Первая Кровь - Праздник взросления молодых орков.

Великий День Гракка - Главный религиозный праздник орков. Оркский грог и сражения с состоянии ярости.

Ночь Старого Железа - Семейный праздник памяти предков. Оркский грог и разговоры с душами предков.

Бедоканы

Разумные человекоподобные ящеры, живущие в небольших деревнях в болотах на севере Аркана между белыми Степями гоблинов и Лесом Северных Эльфов.

Мирный уклад жизни: рыбалка, охота, выращивание цветов Мши и съедобных корней. В среднем в деревнях живет по 20-50 бедокан. Деревня управляется старейшиной. В деревне есть 5-10 бедокан воинов, защищающих деревню от тварей или чужаков. Деревни между собой активно торгуют, бедоканы мигрируют из деревни к деревне не привязываясь к месту. Размножаются откладыванием яиц. В деревне есть 1-2 бедокана, ухаживающих за выводком. Бедоканы владеют магией природы, некоторые магией звука.

ГИЛЬДИИ

Люди, дварфы, эльфы, занимающиеся общим делом создали в Аркане различные гильдии: наемников (для защиты, сопровождения, нападения), строителей (для строительства сложных сооружений и зданий), инженеров (дварфская гильдия), магов (Тунийская гильдия магов, специализируется на ментальной магии и Коллтонская гильдия астральных магов), гильдия воров, гильдия торговцев, гильдия алхимиков-врачей.

Для вступления в гильдию необходимо обладать достаточным знанием в данной области и выполнить задание гильдии или получить рекомендацию от уважаемого члена гильдии.

Члены гильдии могут пользоваться бесплатными местами отдыха, имеют доступ для торговли на внутри гильдейском рынке, получать интересные высокооплачиваемые задания, развивать навыки.

ТОРГОВЛЯ

Ценные ресурсы:

- Люди, Эльфы, Дварфы – золото, серебро, мифрил (заклинания).
- Южные орки – золото, соль
- Северные гоблины – серебро, цветы мшы (алхимия),
- Бедоканы

АРТЕФАКТЫ

Артефакты людей:



Посох Раксона

Этот посох был выкован из мифрила с применением магии в кузнях дварфов и служил символом власти для правителей Коллтона. Посох забирает магическую силу из всех магов и магических существ поблизости, ограничивая их магический потенциал и передает эту энергию владельцу меча, позволяя творить заклинания без ограничений.



Зеркальный Браслет Фарлика

Браслет носил Фарлик, сын Раксона. Он усиливает способности владельца к магии. Браслет создает защитный купол, который отражает атаки магического и физического происхождения нанося владельцу вдвое уменьшенный урон, а агрессору наносит двукратный урон.



Перчатка Магнуса

Металлический артефакт, созданный древним дварфом технологом, надевается на руку и напоминает металлическую перчатку с механизмами. Она усиливает ловкость и позволяет манипулировать механизмами и оружием с большей точностью. Способна активировать даже древние дварфские механизмы. Помогает владельцу создавать сложные технологичные механизмы и устройства.

Артефакты дварфов:



Легенда о божественном горне

По легенде Дюра отдала дварфам божественный горн, который может плавить все металлы, и создавать сплавы невероятной силы. Но прилетел дракон и сжег пламенем всех дварфов, кто находился рядом. После дракон залез в горн и уснул, всякий кто приблизится к горну – пробудит дракона. С тех пор к божественному Горну Дюры не приближался ни один дварф.



Легенда о компасе Люмена

Ходит легенда, что у Люмена был золотой компас, который показывал направление к золотой жиле, но когда Люмен выводил дварфов на поверхность, на него напал гигантский серебряный паук, Люмен от неожиданности выронил компас и тот упал в расщелину скалы, паука он убил своей божественной силой, а компас так и остался лежать где-то в Дварфийских горах.

Артефакты эльфов:



Лук Т'Санг

Этот лук сделан из ветви великого дерева Т'Санг и напитан магической энергией. Каждая стрела, выпущенная из этого лука, летит точно в цель, независимо от ветра и погодных условий. К любой стреле добавляет урон психическим воздействием и урон ядом.



Амулет Гайи

Этот артефакт позволяет владельцу проникать в голову окружающих существ. Для владельца амулета, мысли других существ будут как голоса в голове. Сильный маг, носящий этот амулет, может проникать в разум, чтобы узнать намерения или внести свою мысль.



Слеза Крио

Артефакт в виде кристалла, наполненного магией природы. Позволяет оживлять и ускорять рост растений, а также восстанавливать погибшие растения или заставлять вырасти любое растение, где ему не свойственно, в том числе на скалах или в городах. Используется эльфами для поддержания гармонии в их лесных домах.

Артефакты гоблинов:



Плащ Теней

Плащ, наделяющий своего владельца невидимостью на короткий срок. Он впитывает свет и создает иллюзии, позволяя гоблину легко скрыться от преследования и незаметно красться даже в яркий день.



Сфера Тьмы

Небольшой шар, способный создавать зону абсолютной темноты размером с город (зависит от силы мага), поглощая весь свет вокруг. Сфера используется как для скрытия, так и для ослепления врагов, чтобы создать хаос в сражении.

Артефакты орков:



Кувалда Крушителя

Огромная кувалда, сделанная из реликтового дерева и улучшенная металлическими шипами. Артефакт наделяет своего владельца невероятной физической силой, позволяя разбивать стены и пробивать даже самые тяжелые доспехи. Владеет ей вождь орков Кхан.



Кольцо предков

Кольцо, позволяющее орку вызывать духов павших орков, которые помогут в бою. Духи обладают способностью забирать души врагов, только сильные маги могут противостоять этому артефакту. На текущий момент артефакт считается утерянным.



Доспехи Разрушения

Доспехи, выкованные из тяжелого железа с применением ритуалов орчьих шаманов. Они увеличивают силу владельца и делают его практически неуязвимым для атак. Каждый удар по этим доспехам вызывает разрушение оружия, которым был нанесен удар.

Артефакты бедокан:



Семя Погибели

Мрачное семя, которое при контакте с землей выпускает губительные корни, уничтожающие все растения в радиусе нескольких метров. Используется бедокан для расчистки территорий или в качестве оружия против эльфов.



Болотный Амулет

Амулет, наполненный магией Гиблых топей. Позволяет владельцу контролировать болото, вызывать ядовитые испарения или призывать болотных существ для защиты. Используется бедокан как инструмент контроля над своим опасным окружением.

Артефакты из легенд:

Рация времени

Разговариваешь с владельцем этой рации из прошлого или будущего.

Дудка сна

Засыпают все создания, находящиеся рядом с играющем на дудке. Сон длится несколько минут.