

## **I Краткое описание Эпох Златоземья**

Хранители Истории для удобства изучения истории Златоземья разбили ее на разные этапы и назвали их эпохами:

**Изначалье.** Эпоха до раскола миров, когда люди и создатели жили в едином мире.

**Дикие времена.** Эпоха, которая началась после распада миров. Люди, утратили память о прошлой жизни и пытались выжить в новом мире. В эту эпоху в Златоземье появились первые города: Антес (Сентрия), Телиос, Олдбург, Уэстар, Белобор, Эль-Спринг и Соларис.

**Эпоха Воссоединения.** Эта эпоха началась с правления в Антесе (Сентрии) Златона Терона (Объединителя). Вокруг Антеса начали объединяться города, вытесняя и приобщая к цивилизации оставшиеся дикие племена. Появились новые города: Нордгард и Улако. Эпоха окончилась во время правления Златона Завершителя, который переименовал материк Ландрия в Златоземье и провозгласил себя королем.

**Эпоха Расцвета.** Когда весь материк Ландрия объединился в единое государство – Златоземье – началась Эпоха Расцвета. В этот период активно развивается торговля и растут города. Эта эпоха длится по сей день.

## **II История Златоземья**

### **1 Изначалье**

Согласно легендам, хранимым братством Теос, Диким временам предшествовала эпоха, называемая Изначалье. В те времена Создатели, люди и духи жили в единстве и гармонии. Но в мир Изначалья проникли темные энергии. Эти энергии поразили некоторых Создателей, пробудив в них низшие желания и жажду власти. Начался конфликт, который со временем перерос в войну. Воплощая в мир Изначалья орды чудовищ, Темные Создатели, или как их сейчас называют - демоны, смогли переманить на свою сторону некоторых людей и наделить их силой. Эти люди стали командующими темными армиями. Так появились первые колдуны.

Однако мир Изначалья не выдержал войны, и начало происходить то, что сейчас называют расколом миров. Миров отделились и начали отдаляться друг от друга. Появился Средний мир, где застряли люди и животные, Мир Низших Сфер, где оказались Демоны со своими войсками и Мир Высших Сфер, где продолжили свое существование Создатели и Духи.

### **2 Дикие времена**

Когда произошел раскол миров, люди, отделённые от Создателей, оказались в Среднем мире. После разделения миров их разум был помутнен, и долгие дни они бродили в беспмятстве, не помня даже собственных имен. Это состояние было похоже на пробуждение от долгого сна, а все воспоминания о прошлом окутал туман, вызывая сомнения в их реальности. Лишь немногие из людей смогли сохранить память об Изначалье.

Тем временем мир сотрясся - наводнения, бури, ураганы, землетрясения. Сама земля начала разделяться на части, создавая отдельные материки.

Но вместе с тем связь между мирами была еще крепка. Многие чудовища из мира Низших Сфер смогли проникнуть в Средний мир. Так на долгие годы воцарился хаос. Этот период хранители истории назвали Дикими временами. Люди боролись за свое право на существование.

Обращенные к насущным проблемам, они все больше забывали, откуда они пришли и кем были. По разным данным, Дикие Времена длились от 2000 до 10 000 лет, после чего началась эпоха Воссоединения.

### 3 Эпоха Воссоединения

Дикие Времена длились тысячи лет. Однако со временем на территории Ландрии чудовищ становилось все меньше, и теперь главной угрозой для человека стал сам человек. Многие племена, одичавшие и тысячелетия борющиеся за выживание, так и не осознали важность цивилизации.

Признавая лишь силу, они жили грабежом и разбоем, нападая на более слабых.

И все же Диким Временам суждено было закончиться, когда в городе Антес у правителя Бораса родится сын по имени Златон. С этого же момента, хранители истории решили вести новое летоисчисление.

**Златон Объединитель (0-58).** После кончины отца Златон станет правителем Антеса. Он убедит Телиос, Уэстар и Олдбург в необходимости объединиться для общего блага и создаст единый Союз Городов, а его потомки продолжат его дело.

**Ориус Строитель (58 - 89).** Ориус известен своими деяниями в области благоустройства материка. В Антесе он построит самое высокое здание в Златоземье - Дворец Ориуса. Но самым большим достижением Ориуса считается строительство Нордгарда, которое продлится 10 лет и поспособствует присоединению к Союзу Городов северных племен. Помимо этого Ориус соединит дорогами поселения, входящие в Союз Городов, а ближе к концу правления создаст наземный торговый путь до самого Солариса.

**Рэмис Исследователь (89- 115).** Рэмис известен созданием множества экспедиций, направленных на изучение материка. Именно при нем были найдены изумрудные и сапфировые месторождения и созданы шахты. Помимо этого, Рэмису удалось найти общий язык с правителем Солариса. Так самый южный город Ландрии – Соларис – присоединился к Союзу Городов. После правления Рэмиса, в честь него был назван остров в Юго-Западной части материка.

**Малис Отважный (115-154).** Малис известен тем, что ему удалось сделать то, что не получалось его предшественникам – он присоединил Белобор к Союзу Городов. Примечательно, что Белобор был присоединен в ходе охотничьих соревнований, в которых участвовал сам Малис. В случае поражения Союз Городов рисковал потерять часть своих земель, однако Создателям было угодно иное. И, рискуя жизнью, Малис победил в состязании.

**Зарус Победитель (154 - 181).** Зарус помог Эль-Спрингу одолеть юго-восточные племена в Последней Дикой Войне, после чего Эль-Спринг присоединился к Союзу городов.

**Златон II(Второй) Завершитель (181 - 202).** Златон II поддержит в развитии юное поселение Улако, основанное героями Последней Дикой Войны, и оно станет девятым крупным городом Ландрии. В конце правления Златон переименует материк Ландрия в единое государство Златоземье и с этого момента династию правителей Теронов, начнут называть королями.

### 4 Эпоха рассвета

По окончании правления Златона Завершителя началась Эпоха Рассвета.

**Ламиус Созерцатель 202 -240.** Ламиус, в отличие от отца, Златона II, не любил людское внимание и вел уединенный образ жизни. Именно во время его правления в Белоборе появилась поговорка: "Не делая ничего можно создавать многое." Действительно, в период правления Ламиуса активно начала развиваться торговля с Саливией, а города стали процветать и расширяться. Однако, говорят, что правление Ламиуса – это еще и зарождение в Златоземье бюрократии, казнокрадства, коррупции и время активного роста преступности.



**Даритон Миротворец 240 -271.** Даритон после правления своего отца пытался сделать Златоземье более безопасным. Первым делом он запретил свободную торговлю боевым снаряжением. Также он издал ряд правил для жителей городов и организовал отряды городской стражи, чтобы те охраняли покой горожан.

**Сорминус Глядящий в Стороны 271- 285.** Сорминус считал, что территорию Златоземья можно расширить за счет других земель, поэтому отправил несколько морских экспедиций на запад и восток. Однако ни одна из этих затей не увенчалась успехом.

**Ориус II (Второй) Торговец 285 - 320.** Ориус II активно помогал торговым гильдиям в развитии и поддерживал их в освоении новых товаров. Параллельно он ввел налоги на торговлю, обеспечив таким образом регулярное пополнение казны. Также с его подачи во всех городах и поселениях Златоземья появились "Дома жизни", где по сей день лекари из Эль-Спрингской Школы Целителей лечат болезни и исцеляют раны.

**Лэрин Недолгий 320-322.** Этот король не успел ничем прославиться, так как встретившийся на охоте леопард трагически оборвал его жизнь.

**Данис 322 -?.** После гибели отца Данис стал королем, будучи еще ребенком. Ходят слухи, что сейчас, спустя 6 лет, Данис по-прежнему не повзрослел.

### **III Истории появления городов и жизнь городов сегодня.**

#### **Сентрия история**

В дикие времена в центральной части Ландрии образовалось сильное племя, которое называло себя Антами. Особенностью племени была любовь к порядку и правилам, и именно это помогло племени выжить в суровые Дикие Времена. Сильнейшие защищали племя от чудовищ и дикарей, самые ловкие занимались охотой, трудолюбивые делали оружие и изделия для быта, а заботливые занимались хозяйством.

Как и другие племена, Анты долгое время кочевали в поисках богатых для охоты лесов. Однако со временем они освоили животноводство и научились возделывать землю, и в итоге основали город. Так появился Антес, который мы сейчас знаем, как Сентрию. Основателем города считается вождь Антов по имени Терон, чье имя, как фамилию, начали носить правители города. Его далекий потомок, Златон Терон, основал Союз Городов и переименовал Антес в Сентрию, чтобы подчеркнуть ее центральное место в Союзе.

#### **Сентрия сегодня**

Сентрия – столица Златоземья и самый крупный из его городов. Управляет городом лорд управляющий, которого назначает король. Большинство домов в Сентрии выполнены из серого камня, отчего город называют "Серой столицей". Однако ходит мнение, что Сентрию начали называть "серой" благодаря ее разношерстному населению.

Сентрия состоит из шести районов:

Дворцовый район – впечатляющий красотой центр. Здесь расположен Дворец Ориуса с действующим королем Златоземья, Данисом Тероном. В этом районе живут лорды и богатые горожане. Одной из главных достопримечательностей Дворцового района считаются механические часы, созданные Белоборскими мастерами по Олдбургским наброскам.

Район Рукопожатий. Здесь находятся представительства торговых гильдий и жилые дома зажиточных горожан.

Район Единства. Обширный район, где живут горожане среднего достатка. Также здесь располагаются королевские казармы, называемые Гарнизон Заруса.

Район мастеров. Здесь живут и трудятся ремесленники города.

Тканый и Зольный районы. Околица города, где обитают жители с низким достатком и гости из других городов, приехавшие в поисках лучшей жизни.

### **Уэстар история**

В Дикие Времена группа людей, называющая себя Бринами, осела у моря и научилась пользоваться его богатствами. Они строили лодки и ловили рыбу, а когда их поселению угрожала опасность от других племен или чудовищ, отплывали подальше от берега и пережидали ее там. Однако однажды Брины встретили людей из крупного города Антес, что был на востоке от них. Восточные соседи предложили поменять свое оружие на рыбу, которую Брины добывали в огромном количестве.

Теперь, будучи вооруженным, прибрежное племя сумело защитить свои дома. Поселение начало развиваться и расти, став крупным городом под названием Уэстар. Чуть позже, в эпоху Воссоединения, в Уэстаре открыли верфь для производства торговых кораблей, что сильно поспособствовало развитию торговли в Ландрии. Также город тесно связан с торговой гильдией Синий Бархат, создателем которой был один из глав города.

### **Уэстар сегодня**

Уэстар сегодня - это крупный торговый город, где находится один из главных портов Златоземья. Управляет Уэстаром глава города, которого назначает городской совет. Однако по факту и глава города, и городской совет – это ставленники торговой гильдии Синий Бархат, тесно связанной с историей развития города.

Уэстар состоит из 4-х районов:

**Златный Район.** Богатый район города, где живут зажиточные горожане. Также здесь располагается дворец управляющего и штаб-квартира гильдии Синий Бархат.

**Портовый район.** Большой прибрежный район города, где находятся порт и корабельные верфи, создающие все Златоземские торговые суда.

**Лабиринт.** Огромный район, находящийся на возвышенности над портом Уэстара. Свое название район получил благодаря плотной застройке и изогнутым улицам, на которых действительно легко заблудиться. Здесь находится главный рынок города, и живут горожане среднего достатка.

**Рыбный район.** Когда-то этот район был центром Уэстара, сейчас же поток торговых кораблей увел рыбу с побережья, и это лишь трущобы, разросшиеся вдоль южного побережья города.

### **Телиос история**

После разделения сфер образовалось племя, которое помнило Создателей, и начало искать связи с ними. Племя назвало себя Тео, в честь единственного из Создателей, чье имя они помнили. Стараясь не вмешиваться в происходящее вокруг, племя Тео обходило опасности нового мира.

Прошло несколько столетий, и племя возглавил лидер по имени Омор, который умел погружаться в себя и получать послания от Создателей. В один из дней ему пришло видение. Он увидел человека в маске тигра, идущего к яркой звезде. Путь человека преградила огромная каменная змея, но человек не остановился, и прошел сквозь нее, будто она была сделана из воздуха.



Оказавшись позади, он остановился, и из его ступней начали расти корни. Сам он тоже начал меняться и в итоге превратился в огромное дерево.

На следующий день Омор собрал племя и объявил, что им пора собираться в путь.

Племя шло, и казалось, будто они идут куда глядят глаза. И лишь Омор, указывающий дорогу, знал, что они движутся в направлении яркой звезды, что светит в небе по ночам. Через несколько дней племя вышло к длинной череде гор, похожей на огромную змею. Омор же продолжил путь, веря в свое видение, и в итоге обнаружил узкий проход в скалах.

Однако лишь стоило племени подойти ближе к проходу, как из кустов выскочил огромный тигр и угрожающе зарычал. Но это не остановило Омора, он продолжал спокойно двигаться навстречу тигру, и, неожиданно для всех, зверь уступил ему дорогу. Оказавшись с обратной стороны горы, племя увидело огромное дерево на возвышенности. И тогда Омор поднялся на этот холм и обернулся ко всем. Солнце слепило людям глаза, и казалось, будто их лидер и дерево стали единым целым. Оттуда Омор провозгласил, что здесь предстоит основать город, который будет зваться Телиос.

### **Телиос сегодня**

Телиос – город, управляемый Союзом Чувствующих, выходцами из братства Теос – сообщества, хранящего историю человечества.

Телиос состоит из двух районов:

Община братства Теос. Здесь располагается храм Чувствующих, Библиотека Памяти, Златный Схрон и Палаты Заклинателей, где создаются свитки, зачарованные высшей энергией. Также район заполняют огромные жилые дома, где монахи братства Теос живут со своими семьями.

Нижний район. Огромное густо заселенное пространство вокруг района Общины братства. Здесь живут ремесленники, торговцы и прочие горожане среднего и низшего достатка. Также здесь есть множество домов приезжих из других городов. Когда-то они хотели вступить в братство Теос, однако не прошли испытания и в итоге остались жить здесь.

### **Олдбург история**

Когда наступили Дикие времена, группа людей на востоке материка, называющая себя Эрманами, пыталась выжить, изучая и применяя законы природы нового мира. Они решили обезопасить себя от мира, полного чудовищ, колдунов, дикарей и диких зверей, и возвести высокую стену. Для этого они придумали телеги на колесах, с помощью которых смогли привезти камни с горы Невидимки, что находилась неподалеку. Окруженное стенами поселение Эрманов со временем начали называть Олдбург. Городом управлял Совет Магистров, в который входили умнейшие горожане Олдбурга. Защищенные стенами, жители города смогли целиком погрузиться в изучение законов природы и изобрели множество вещей, что используют по сей день.

В эпоху Воссоединения Олдбург одним из первых примкнул к Союзу городов, видя в объединении большие перспективы для развития города и всего континента. Благодаря участию выходцев из Олдбурга, на территории Златоземья были созданы добывающие шахты и производства множества товаров. В том числе, они помогли создать Уэстарскую корабельную верфь, где по сей день строятся торговые корабли

### **Олдбург сегодня**

Олдбург по-прежнему является центром наук и просвещения Златоземья. Городом управляет Магистрат, в который входят умнейшие представители города.

Олдбург состоит из трех районов:

Скрытый город. Центральный и самый старый район, окруженный стенами. Здесь находятся Магистрат города и Академия всезнания. Несмотря на название, в наше время в район ведет множество дверей, что делает в прошлом закрытый район доступным для каждого.

Район гостей. Изначально это был плац рядом с главными западными воротами города, куда приезжали торговцы. Сегодня это район с множеством домов вокруг стен Скрытого города. Здесь располагаются рынки города и ремесленные производства.

Пыльный Район. Околица города, где преимущественно живет разный сброд и бедняки.

### **Белобор история**

Племя Белоборцев в Дикие времена было довольно многочисленным и сильным. Благодаря своему трудолюбию и изобретательности Белоборцы довольно быстро освоили производство оружия.

Именно они уничтожили большую часть чудовищ на территории Ландрии.

Народ много кочевал, но однажды они основали город. Как гласит легенда – "...однажды лидер Белоборцев – Василь – гуляя вдоль огромной реки, встретил молодую девушку с русыми волосами.

– Кто ты? – спросила она.

– Я Василь, глава Белоборцев!

– А где ваш дом?

– Дом, – удивился он, – зачем нам дом? Мы – вольный народ, и наш дом там, где мягка трава, да небо чисто!

– Посмотри, Василь, на эту реку. Она тоже свободна, но она дома, между своими берегами. А потому нет ей преград, и нет никого, кто мог бы остановить ее.

Так, девушка с русыми волосами стала женой Василя. А на берегу реки Мудрой появился город Белобор."

### **Белобор сегодня**

Сегодня Белобор управляется Советом Старейшин – мудрейшими представителями почетных семей города. Понятие «уважение» является ключевым в культуре Белобора. А потому Белоборцы стараются «жить честно и по справедливости». Если кто-то нарушает эти негласные правила, то он рискует навлечь позор на семью, что, по местным меркам, есть самое страшное злодеяние.

В отличие от других городов Златоземья, Белобор довольно однородный город, и в нем отсутствует деление на районы. В основном город состоит из множества больших деревянных домов, в которых живут дружные Белоборские семьи, однако в городе есть небольшие районы, где стоят дома жителей, перебравшихся в Белобор из других городов.

Из череды похожих домов в Белоборе можно выделить здание ратуши Совета, группу домов Белоборской Гильдии бойцов, дом Кулачного клуба и шумную ярмарку, занимающую крупную территорию в северной части города.

### **Эль-Спринг история**

В Дикие времена племена Элей и Сприни очень долго существовали отдельно друг от друга.



Племя Элей было близко к природе и научилось черпать из нее высшую энергию. Озадаченные загадкой природы, что на месте обломившейся ветки всегда вырастает новая, они научились использовать эти энергии для целительства.

В отличие от них, племя Сприни было умелыми воинами и охотниками. Они постоянно совершенствовали свое искусство боя и смогли очистить внушительную территорию на востоке Ландрии от чудовищ и кровожадных диких племен.

Однажды вождь племени Сприни был серьезно ранен в очередной схватке с чудовищем. И тогда его жена вспомнила рассказы о целителях из племени Элей и, обнаружив их стоянку у подножия Диких гор, попросила о помощи. Так, вождь Сприни был исцелен, а в благодарность племя Сприни взяло Элей под свою защиту. В итоге оба племени обосновались на берегу реки Мудрой и создали город Эль-Спринг.

### **Эль-Спринг сегодня**

Эль-Спринг по праву считается самым красивым городом Златоземья. Он управляется Изыщным советом, в который входят потомственные аристократы – потомки вождей племен Элей и Сприни.

Город состоит из четырех районов:

Район роз. В этом районе живут представители богатых Эль-Спрингских домов. Здесь же находятся Дом Искусств и Цветочный дворец, в котором собирается Изыщный совет.

Травяной район. Район населяют горожане среднего достатка. Здесь находится Школа Целителей, в которой обучаются златоземские лекари.

Каменный район. Район города, появившийся с момента вхождения Эль-Спринга в Союз Городов. По началу здесь селились послы, приехавшие из Сентрии. Теперь же это торговый и ремесленный район города. Также здесь находится Академия боевых искусств.

Район шипов. Пригород Эль-Спринга, который заселили остатки диких племен во время Последней Дикой Войны. Сейчас это трущобы города с сомнительными обитателями.

### **Улако история**

Поселение Улако появилось после окончания Последней Дикой Войны.

Город основали очарованные южными красотами и климатом участники войны. Первым наместником Улако стал командующий одним из отрядов и герой войны, Эриус Дарандэл. Он же велел не трогать дикое, но миролюбивое племя Уно, жившее неподалеку от города. Его мотивы были просты: во время войны он подружился с вождем этого племени, а по окончании конфликта женился на его дочери.

Племя Уно, умеющее общаться с духами мира Высших Сфер, долгое время жило отдельно от города, сохраняя свою самобытность. Однако Улако рос, и однажды поселение племени Уно стало одним из районов города. Некоторые унайцы приобщились к цивилизации и уехали жить в другие города, однако большинство из них до сих пор живут общиной, сохраняя традиции предков.

### **Улако сегодня**

Улако – южный город Златоземья, известный своим приятным климатом, теплым морем и экзотическими фруктами.

Улако состоит из пяти районов:

Район героев. На этой территории по окончании Последней Дикой Войны поселились ее участники, отчего район и получил такое название. Здесь находится городская управа, а также множество особняков потомков первых поселенцев.

Белые пески. Небольшой западный прибрежный район, где находятся усадьбы зажиточных горожан. В основном это сентрийские лорды, которым пришлось по нраву южный климат.

Фруктовый район. Старый район города, где кипит торговля и живут ремесленники.

Морской ковер. Район раньше часто страдал от морских приливов, отчего и получил такое название. Сейчас же это городской порт, где круглые сутки кипит работа.

Район Уно. Восточный прибрежный район города, где когда-то отдельно от города жило племя Уно.

### **Нордгард история**

В эпоху Воссоединения Сентрия и Уэстар страдали от постоянных набегов северных племен. Правитель Ориус Терон, которого мы сегодня знаем, как Ориуса Строителя, решил укрепить север, построив там крепость. Однако при строительстве возникли проблемы: не хватало рабочих рук, ведь жителям Сентрии был не близок холодный северный климат. Тогда кому-то пришла идея подключить к строительству людей из северных племен. Понемногу работников становилось все больше. Оказалось, что местному населению были по нраву условия быта строителей – теплые дома и пища в достатке. Они даже поделились своей "находкой" с другими племенами. Довольно скоро лидеры северных племен начали узнавать о возможности присоединиться к Союзу городов. В итоге было решено строить замок бОльших размеров, чтобы вместить всех желающих поселиться в нем. Строительство шло целых десять лет, и по окончании большинство северных племен осталось жить в Нордгарде, другие же наладили активную торговлю с городом. Так, набеги северных племен на южные города прекратились.

### **Нордгард сегодня**

Среди местного населения северного города существует присказка: когда в Сентрии появляется неумелый и бесполезный управленец – его назначают новым комендантом Нордгарда. В этом есть доля правды, ведь северный климат по нраву немногим.

Город-крепость Нордгард состоит из следующих районов:

Район покорителей. Центральная часть крепости. Здесь расположена главная цитадель с действующим комендантом, а также казармы, склады и представительства торговых гильдий.

Железный район. Северная часть крепости, где находятся плавильные печи и кузни города. Район довольно популярен среди местных, ведь это самая теплая часть города.

Кожевенный район. Южная часть крепости. Здесь трудятся ремесленники, которые преимущественно занимаются кожевенным делом. Здесь же находится главный рынок города.

Внешнее кольцо. Район города за пределами крепости, активно растущий последние 50 лет.

### **Соларис история**

Под конец Диких Времен на южный берег Ландрии, скрываясь от тирании правителя государства Тарнор, начали эмигрировать переселенцы с южного материка. Часть этих племен предпочла кочевой образ жизни и разбрелась по обширным южным степям Ландрии. Другая же часть, называвшая себя народом солариев, решила осесть на одном месте и основать город.



Соларис развивался и рос, сохраняя свою культуру, привезенную с южного материка. Однако в эпоху Воссоединения стремление развить торговлю побудило правителя Солариса связаться с Ориусом Строителем, управляющим в то время Союзом городов. Так между Сентрией и Соларисом был проложен торговый путь. А через 20 лет уже следующий правитель Солариса увидел преимущества для развития своего города и согласился присоединиться к Союзу городов.

### **Соларис сегодня**

Большую часть населения Солариса составляют представители народа солариев, имеющего корни на южном материке, однако благодаря крупнейшему порту, связывающему Златоземье с Саливией, город также населен внушительным количеством представителей торговых организаций из других городов.

Соларис состоит из пяти районов:

Площадь птичьей песни. Живописный центр города с дорогами, выложенными белым камнем. Здесь находятся Храм Адониса – центр соларийской религии – и Белый Дворец с действующим правителем Солариса.

Лазурный порт. Здесь расположен самый крупный в Златоземье порт. Лазурным он называется благодаря огромным столбам-маякам, покрытым особым порошком, что ярко светятся ночью голубовато-зеленым светом и являются маяком для кораблей.

Тихий базар. Район города, где живет элита. Здесь же находятся дома торговых гильдий.

Большой базар. Шумный торговый район города, где круглые сутки кипит торговля.

Багровая площадь. На территории этого района находятся Арена и Гильдия Мастеров меча – академия местных воинов и защитников города.

### **IV Истории и легенды Златоземья**

#### **История возникновения Гильдии Сияющей Звезды**

Во времена правления Рэмиса Исследователя из северо-восточной части Ландрии начали приходить странные известия о том, что жители деревень якобы видели там чудовищ. Рэмис предположил, что это, скорее всего, плод богатого воображения местных жителей, однако решил отправить на разведку небольшой отряд. Когда же разведчики не вернулись, Рэмис уже более серьезно отнесся к происходящему, и приказал собрать несколько подготовленных отрядов, чтобы отправить их в поход.

Тем временем известия о чудовищах дошли до Союза Чувствующих из Телиоса. Одному из участников Союза, Арону Миосу, пришло видение, что Телиос должен принять участие в походе. Однако пытаясь убедить в этом других Чувствующих, он лишь услышал в ответ: "Мы монахи, а не бойцы. Это заботы воинов, а не хранителей истории."

Тогда Арон отправился в Алтарь Уединенного, надеясь получить подсказку о дальнейших действиях. И там ему пришло видение. В нем он видел, как рядом с алтарем Уединенного в земле появилась трещина, а оттуда одна за одной появились звезды подобные тем, что светят ночью в небесах. Выстроившись в ровный ряд, звезды начали двигаться в сторону Сентрии, где очутились на доспехах воинов светлых душой.

Тогда Арон понял, что ему делать. Он отправился в Сентрию и обратился к своему старому приятелю, который помог ему собрать отряд. Арон лично беседовал с каждым желающим присоединиться и отказывал большинству бойцов.

Воинам, что собралось, он раздал броши с символом отряда в форме звезды, и взял с них обещание носить их не снимая весь поход. В итоге Арон Миос обратился лично к правителю Союза Городов, Рэмису, и тот разрешил отряду Сияющей звезды присоединиться к сентрийским отрядам в походе в качестве наемников, но при условии беспрекословного подчинения.

Когда участники похода действительно обнаружили чудовищ – отряд Сияющей Звезды сыграл ключевую роль в их уничтожении. У участников отряда начали проявляться магические способности, и усилилось мастерство владения оружием. Говорили, будто сами Создатели направляли их оружие.

В результате похода удалось обнаружить и уничтожить четырех чудовищ, а место, где это произошло, в народе окрестили "Долиной чудовищ". Экспедиция продолжила осматривать окрестности, однако ничего больше не обнаружила, и из Сентрии пришел указ всем возвращаться. Видимо Ремис Исследователь посчитал, что чудовища сохранились в этих лесах с Диких времен.

Однако Арон Миос чувствовал иначе и не послушался приказа Рэмиса, что крайне не понравилось правителю Союза Городов. С тех пор между короной и гильдией нет плотной связи, и Гильдия Сияющей Звезды всегда поступает так, как считает нужным, а корона, в свою очередь, не особо доверяет гильдии.

Отряд Сияющей Звезды продолжил поход, и в итоге обнаружил в лесах группу колдунов. Когда их удалось победить, в живых остались лишь двое. Один из них, что был постарше, упорно молчал, второй же начал говорить и признался, что появление чудовищ – это дело их рук. Когда же его спросили, кто был главным среди них, он попросил в обмен на ответ сохранить ему жизнь, а после указал рукой на своего пожилого приятеля. Неожиданно пожилой колдун каким-то образом освободил свои руки и быстро прочел заклинание, которое заставило молодого колдуна схватиться за горло. Молодой чародей свалился на землю, задушенный собственными руками. А тем временем пожилой колдун прокричал: "Вам меня не взять живым!", – поджег себя и мгновенно истлел.

По окончании похода Арон Миос осознал, какую угрозу миру могут представлять колдуны. Он окончательно ушел из Совета Чувствующих и создал Гильдию Сияющей Звезды.

После этих событий появилась группа людей, заинтересованная источником уникальных способностей отряда Сияющей Звезды. Они решили, что все дело в амулетах, которые носит отряд. Воссоздав амулеты и запечатав в них частицы земли, собранные около алтаря Уединенного, они долгое время носили их на груди. Однако никаких признаков уникальных способностей у них так и не обнаружилось, и они пришли к выводу, что секрет был в чем-то другом. Этот "секрет" был известен лишь Арону Миосу и, уйдя на покой, он передал его следующему магистру гильдии.

### **Легенда о Златоне Объединителе**

В Дикие времена сразу нескольким представителям Телиосского Совета Чувствующих пришло одинаковое видение. Они увидели мальчика в синем плаще, сидевшего у алтаря Соединяющего, который взял в руки обгоревшие кусочки ткани, испачканные в копоти. Он начал сшивать эти куски, и ткань начала очищаться, становясь разноцветной. Когда все куски ткани были сшиты в единый холст, это полотно поднялось в небо и засветилось ярким желтым светом.

Совет Чувствующих тогда не смог истолковать эти видения, однако было решено установить постоянное наблюдение за алтарем Соединяющего.



Через какое-то время монахи, дежурившие у алтаря, увидели идущего в их сторону мальчика в синем плаще. Им оказался Златон Терон, сын правителя города Антес, Бораса Терона. Оказалось, что наследник отправился вместе с лордами на охоту, но отбил от группы и заблудился в лесах.

Монахи помогли мальчику вернуться и сообщили Совету Чувствующих о том, что видели. Было решено отправить в Антес одного из монахов, чтобы он приглядывал за мальчиком, а вместе с тем учил его истории и мудрости прошлого.

Через восемь лет погиб Борас Терон, и его сын Златон принял правление Антесом. Тогда же монах-наставник решил рассказать ему о видениях и о том, что у Златона великая миссия. Златон сразу понял, о чем было это видение. И вскоре он предложил Телиосу присоединиться к Антесу и создать Союз Городов. А вслед за ними к Союзу присоединились Уэстар и Олдбург. Так, Златон Терон начал новую эпоху Воссоединения.

### **Легенда о присоединении Белобора**

Одним из правителей Союза Городов в Эпоху Воссоединения был Малис Тэрон. Желая продолжить дело предков, он хотел присоединить Белобор к Союзу и встретился для этого с управляющим городом Советом Старейшин. Однако Малиса, как и его предков, ждало разочарование. Белобор не желал присоединяться к Союзу.

– Зачем нам ваш Союз? Мы и сами можем за себя постоять.

– А так ли вы сильны, как думаете? – ответил на это Малис.

– Да один наш десяти ваших стоит! – крикнул ему в ответ кто-то из старейших.

– Так давайте проверим? – ответил Малис. – Проведем охотничье испытание, и победитель получит свое. Выиграю я – пусть Белобор станет часть Союза, а если нет – мы даруем вам часть наших земель.

Белоборцы с их горячим темпераментом не смогли проигнорировать такую дерзость и согласились на условия. Противником Малиса стал Ладыня, крупный и сильный юноша, славившийся в Белоборе своим охотничьим мастерством.

Охота началась, и спустя несколько часов все увидели Ладыню, несущего на своих мускулистых плечах огромного кабана, который весил в два раза больше, чем он. А тем временем Малиса так и не было. Его соратники уже было подумали о плохом и хотели отправиться на его поиски, однако неожиданно Малис вышел из леса. Он брел с опущенной головой, а на плече его блестела огромная рана. Единственное, что он успел произнести перед тем, как рухнул на землю: "Дотащить я его уже не смог...".

А спустя полчаса пятеро спутников Малиса с трудом выволокли из леса огромного медведя. Как гласит легенда, сами Создатели воплотились, чтобы помочь Малису одержать эту победу. Однако некоторые предполагают, что этими "Создателями" были мощные Олдбургские бомбы. Так или иначе, место, где происходил поединок, окрестили Медвежьим Покоем, а по окончании поединка Белобор стал частью Союза Городов.

### **Последняя Дикая Война**

В 160 году Эль-Спринг и его окрестные города страдали от постоянных набегов юго-восточных диких племен.

Самыми опасными из них были племя Ранамо, славившееся своей жестокостью, и племя Саргаро, которым руководили колдуны. Гордый народ Эль-Спринг долгое время своими силами пытался противостоять набегам. Однако после очередной серии нападений и грабежей Эль-Спринг

попросил помощи у Союза Городов. Тогда из Сентрии и Белобора прибыли отряды воинов и, объединившись с войсками Эль-Спринга, двинулись на юг. Единым мощным ударом им удалось разгромить племя Саргара, однако племя Ранамо оказалось более серьезным противником. Война затянулась, и, заняв оборонительные позиции, объединенные войска ждали подкрепления. Однако неожиданно им улыбнулась удача: при неизвестных обстоятельствах погиб вождь племени Ранамо, и войска смогли разгромить разрозненные силы противника. Место, где было разгромлено племя Ранамо, сейчас называется Курганом Ранамо.

### **Экспедиция в Зарзию**

Один из королей эпохи Расцвета, Сорминус Терон, который вошел в историю как Сорминус Глядящий в Стороны, хотел лучше изучить мир, а, возможно, и расширить границы Златоземья. Для этой цели он решил организовать морскую экспедицию на запад. Была собрана команда опытных моряков, воинов и исследователей, а также построено несколько крупных кораблей.

Экспедиция ушла по морю на запад. Три месяца не было никаких вестей, но в один из дней жители Уэстара увидели корабль, плывущий в порт. Весь город сбегался к морю, чтобы встретить героев на берегу. Однако когда корабль причалил, из него вышли лишь восемь человек с серьезными ранами. Придя в себя, они поведали, что произошло.

Корабли долго плыли на запад, пока исследователи не увидели землю. Однако, когда экспедиция высадилась на берег и основала лагерь, на них напало местное племя. Моряки одержали победу и, расспрашивая пленных, смогли выяснить, что местные называют этот материк Зарией, и он поистине огромен.

Было решено продолжить экспедицию. Однако, продвигаясь вглубь материка, исследователи встречали лишь агрессивные настроенные племена. И наконец участники экспедиции встретили то, о чем слышали раньше лишь в легендах. На материке еще существовали чудовища, давно истребленные в Златоземье. А в один из дней они были атакованы одним из племен, и чудовища были за одно с этим племенем, будто их питомцы.

Спасти удалось лишь горстке людей. Они незамедлительно вернулись на корабль и отправились домой. Во время пути от ран погибли еще несколько человек, а оставшимся кое-как удалось привести корабль в порт Уэстара.

Узнав о судьбе Западного материка, Сорминус Терон решил оставить все как есть и не организовывать больше туда экспедиции, дав возможность людям, живущим там, самим прийти к цивилизации, как это случилось на других материках.

## **V Гильдии и сообщества Златоземья**

### **Братство Теос**

В Дикие Времена, сразу после основания города Телиос, лидер племени, Тео Омор, собрал достойнейших из мужчин. Он поведал им, что уже стар и ищет преемников своего дела.

— На наш народ легла особая миссия! Мы должны стать хранителями истории и сохранить память о Создателях. Мы должны записывать происходящее сейчас и сохранить это для потомков. А еще мы должны быть в контакте с Создателями, уметь понимать их и делиться этими посланиями с другими. Я хочу, чтобы вы дали клятву, что возьмете на себя эту миссию и продолжите мое дело.

Так возникло братство Теос, которое живо по сей день.

Монахи братства Теос живут со своими семьями коммунально в центральном районе Телиоса. Пополняется братство Теос за счет потомков монахов и воспитанниками Дома Заботы, где монахи



берут под свою опеку сирот и беспризорников, а иногда за счет приходящих странников, желающих приобщиться к высокому.

Наиболее одаренные монахи из братства Теос входят в Совет Чувствующих, которым управляет Телиос. Ежегодно Совет Чувствующих устраивает гадание на песке в месте, называемом "Говорящие пески". Исходя из приходящих посланий, братство принимает решения по управлению городом на ближайших год, а иногда делится пришедшими посланиями с самим королем.

Еще одним важным объектом братства Теос является Библиотека Памяти. Выходцы из братства Теос, работающие в библиотеке, зовутся хранителями истории. Библиотека наполнена большим количеством рукописей, сохраненных братством Теос, и регулярно пополняется.

Ну и, конечно, все знают о Телиосском Златном Схроне – организации, хранящей огромные запасы златников и созданной братством Теос.

### **Торговые гильдии**

Часто можно услышать мнение, что на самом деле Златоземьем правят не король и лорды, а торговые гильдии. В Златоземье существует множество торговых гильдий, но есть пять самых крупных:

Синий Бархат. Считается первой гильдией, которая появилась на территории Ландрии. Поначалу она специализировалась на торговле блестящей и мягкой тканью, изготавливаемой в поселении под названием Бархател. В честь этого поселения ткань была названа Бархатом. Сегодня гильдия занимается множеством товаров, перенаправляя их в Саливию.

Гильдия Клинка и Тетивы. Железные шахты, а также кузницы, в которых изготавливают боевое снаряжение, принадлежат королевской семье. Однако продажей оружия и обмундирования занимается Гильдия Клинка и Тетивы. С момента основания гильдии во времена Златона II Завершителя гильдия начала активно развиваться. Однако после разгула преступности она была ограничена в торговле Даритоном Миротворцем.

Изумрудная Черепаха. Гильдия специализируется на торговле драгоценными камнями. Она возникла во времена Рэмиса Исследователя, когда один из лордов, помогавших королю создать добывающие изумрудные и сапфировые шахты, основал торговую сеть для продажи этих камней. До сих пор гильдия имеет лучшие цены на покупку добываемых в шахтах драгоценных камней.

Храм сна. Эта Эль-Спрингская торговая гильдия владеет постоянными домами в каждом крупном городе. Также гильдии принадлежит изготовление Рэдэнских духов, пользующихся большой популярностью на континенте и за его пределами.

Маргара. Гильдия из Солариса, которая освоила добычу жемчуга и янтаря на побережьях Златоземья.

### **Войска Златоземья**

Войска Златоземья, из которых состоит городская стража, королевский отряды и регулярная армия Златоземья, формируются благодаря нескольким организациям из разных городов – это Гарнизон Заруса в Сентрии, Нордгардские казармы, Академия боевых искусств в Эль-Спринге и Мастера меча из Солариса. Часто из-за нехватки людей для пополнения городской стражи и регулярной армии лордам командующим приходится обращаться к услугам наемников, однако зачастую дисциплина этих отрядов оставляет желать лучшего.

## **Гильдии Наемников**

Самыми известными гильдиями наемников считаются Белоборская Гильдия Бойцов и Гильдия Искателей из Уэстара. Также с натяжкой гильдией наемников можно назвать Гильдию Сияющей Звезды, однако ее интересы выходят далеко за пределы обычной работы по найму. Помимо этого есть наемнические гильдии с плохой репутацией. По слухам, эти организации промышляют незаконными делами. Самые известные из этих организаций – Бронники Эллера, Авангард Дираса и Воины Черного Барса.

## **VI Прочее**

### **Материки Среднего мира.**

Долгое время в Дикие Времена жители Ландрии не знали, что кроме их материка существуют другие. Однако переселенцы с южного материка Саливия основали в Ландрии город Соларис и наладили торговлю с несколькими городами. Они поведали о том, что жители Ландрии не одни в Среднем мире и их родина, Саливия, тоже пришла к цивилизации.

На данный момент Саливия состоит из трех государств:

- 1 Тарнор. Государство на северо-востоке Саливии. Именно оттуда сбежало племя Солариев во времена правления Тирана, грозившего рабством их народу.
- 2 Эгирт. Цивилизованное государство на северо-западе Саливии, в основном Златоземье торгует именно с ним.
- 3 Парэк. Слаборазвитое, но густонаселенное государство Саливии, находящееся на юге континента.

Помимо Саливии во времена Сорминуса Глядящего в Стороны узнали о существовании отдаленного Западного материка, Зарзии. Однако, как показала экспедиция, там еще не закончились Дикие Времена, и по материку бродят чудовища.

Также Сорминус организовал экспедицию в восточную часть Среднего Мира. Однако из четырех отправленных в разное время кораблей так никто и не вернулся. Сорминус сделал вывод, что, вероятно, в этой части Среднего Мира буйствуют сильные штормы, уничтожившие отправленные корабли.

### **Король Златоземья**

Титул короля в Златоземье появился, когда правитель Союза Городов, Златон II Завершитель, объявил себя королем. Все короли Златоземья принадлежат к древней династии Теронов, берущей свое начало из правителей города Антеса, который мы знаем сегодня как Сентрию. В эпоху Воссоединения среди Хранителей Истории появился обычай давать почившим правителям и королям прозвища по их главным делам. Так свое прозвище получили Златон Объединитель, Ориус Строитель и все последующие правители и короли.

На сегодняшний день Златоземьем правит король Данис. Однако ходят слухи, что на самом деле управляет государством не он, а его советники и лорды. Сам же Данис, которому трон достался от его отца в его 14 лет, все еще не повзрослел, и до сих пор носит по замку с деревянным мечом, представляя себя Зарусом Победителем.



## **Колдуны**

Считается, что колдуны появились еще в эпоху Изначалья, когда Темные Создатели пытались одержать победу в войне богов и начали пополнять свои армии людьми, наделяя их магической силой. После раскола миров колдуны, как и другие люди, осели в Среднем мире. Многие из них, полагая, что битва не окончилась и Темные Создатели их не бросят, пытались возглавить чудищ и завоевать Средний Мир. Однако чудовища утратили контроль и перестали подчиняться. Теперь уже сами колдуны оказались в опасности. Некоторые из них, осознав, что в новом мире им не выжить одним, пытались присоединиться к людям. Однако некоторые из людей помнили, кем были колдуны, и в лучшем случае изгоняли их из своих племен. Более хитрые колдуны поняли, что лучше скрывать свою природу, чтобы жить среди людей, а некоторые из них предпочли уединиться, чтобы пережить эти времена.

Некоторым из них удалось оставить наследников, которым они передали свои умения. Так потомки колдунов дожили до наших дней.

Сегодня известно, что колдунами можно не только родиться, но и стать. Для этого душа должна обладать достаточной тьмой, чтобы Демоны смогли обнаружить ее обладателя и наделить магической силой.

Долгое время считалось, что колдуны способны призывать в Средний Мир чудовищ. Однако выяснилось, что колдуны способны лишь ненадолго открыть доступ в наш мир темным созданиям, но не более. Однако Гильдия Сияющей Звезды говорит о том, что колдуны все же способны пустить чудовищ в Средний Мир. Большинство считают это байками Гильдии Сияющей Звезды, за счет которых они пытаются доказать, что колдуны могут быть очень опасны.

## **Алтари**

Представители братства Теос еще в Дикие времена обнаружили некоторые места на территории Златоземья, где лучше ощущалась Энергия Высших Сфер, и назвали эти места "Точки касания". На этих местах Братство Теос решило создать Алтари, чтобы люди могли почувствовать близость к Создателям. Они хотели назвать алтари в честь создателей, однако знали имя лишь одного из них, в честь которого и было названо братство. Тогда они решили называть алтари в честь созидательных качеств, которыми обладали Создатели.

Первыми святилищами стали алтарь Соединяющего и алтарь Уединенного. При Ориусе Строителе, во время освоения Севера, было обнаружено место касания и создан алтарь Воодушевляющего. Сын Ориуса, Рэмис Исследователь, начал активно помогать братству в изучении Ландрии и поиске новых "точек касания". Так были основаны алтарь Сохраняющей и алтарь Победителя. А уже после последней Дикой войны были обнаружены последние места касания и созданы алтари Цветущей и Надежной.

## **Телиосский Златный схрон**

В Златоземье все знают, что если нужно срочно раздобыть златники в долг, то обращаться лучше в Телиосский Златный Схрон. Появился Схрон еще в начале Эпохи Воссоединения, но разросся на все Златоземье он уже в Эпоху Расцвета, после обнаружения братством Теос артефакта под названием «Гудок». С помощью частиц этого артефакта монахи научились передавать сообщения друг другу на расстоянии, и используют его для того, чтобы быстро можно было отправить златники из одного года в другой. Именно по этой причине гильдиям наемников редко приходится возвращаться за наградой, ведь могут выдать в любом городе по просьбе отправителя.

Самая большач загадка Телиосского Златного Схрона заключается в том, «зачем монахам Братства Теос нужно столько златников при их скромном образе жизни?». Быть может, чтобы копить и было еще больше златников?

