





*Посвящается каждому,
кто когда-либо думал,
что недостойн*



СЛОВАРЬ

ТИЙ (произносится как *ТИ-ий*, ударение на первый слог) — огромный континент, состоящий из трех отдельных государств: королевства Эвейвин, Ньювалинской империи и земель Казаина.

Мертвый Лес — старинный Лес, в котором можно найти лишь мертвые деревья, захваченные злыми, жаждущими мести душами.

Драгуль — подвид драконисов, чьей исторической родиной обитания является королевство Эвейвин, живут в заповедниках, и позволить себе содержать их могут лишь люди дворянских и благородных кровей. Также являются скакунами королевской стражи.

Дрейк — самый распространенный подвид драконисов, очень большие и сильные, используются как вьючные животные, а также для передвижения людей.

Драконисы — гигантские двуногие ящерицы. У них мощные, сильные спины и лапы с короткими когтями на пальцах; огромные головы под стать длинным, тяжелым хвостам. Размеры и формы их голов могут отличаться в зависимости от подвида. Чешуйчатые тела могут быть различных цветов и оттенков.

Сокол — почтовая птица, обученная доставлять короткие послания и/или срочную корреспонденцию

между различными опорными пунктами земель Тия. Соколами управляют местные магистры, специализирующиеся на изучении соколов.

Человек — одна из трех доминирующих рас на Тии, у которой, однако, нет способностей или дара использовать магию. Говорят, что люди были созданы из костей падшего бога солнца, из-за чего получились слишком твердолобыми, поэтому магия не может обратиться к их душам.

Тенеблагословенный — одна из трех доминирующих рас на Тии, которая обладает талантом управлять и манипулировать тенями. Говорят, тенеблагословенные были созданы из крови и ихора падшего бога солнца, что даровало им способности использовать магию, властвующую над темными элементами.

Шаман — одна из трех доминирующих рас на Тии. Говорят, что шаманы были созданы из трех осколков души падшего бога солнца, что даровало им силы контролировать элементы и власть прикасаться к душам других.

ЭВЕЙВИН (произносится как *Э-вей-вин*, с ударением на первый слог) — королевство, которым правят люди; население Эвейвина также по большей части состоит из людей.

Блейды — элитные воины Эвейвина.

Бирт — огромный портовый город на западном побережье Эвейвина.

Старуха-демоница — старшая из Сестер. Она является хранительницей земли. На портретах изображается как очень старая, показывая тем самым дряхлость самого мира, и уродливая, потому что она отдавала всю свою красоту земле, ничего не оставив для себя. Ее кожа темная, как кора дерева, а волосы тонки и бледны, как нити паучьих сетей. Ей возносят дань каждый первый день весны.

Соколиная воительница — третья по старшинству из Сестер. Она является защитницей. Пилигримы и путешественники часто молятся именно ей, прося о безопасной дороге, а солдаты просят ее покровительства и помощи, когда жаждут одержать победу в битве. Ей возносят дань каждый первый день зимы.

Хатчлеты (Гильдия королевы) — ученики, обучающиеся первый год в Гильдии королевы. Им обривают головы, чтобы они были похожи на новорожденных. Они носят желтые пояса.

Монахи — хранители храмов и верные последователи Святылища Сестер.

Мать-змея — вторая по старшинству из Сестер. Она является сторожем и оберегает тех, кто ей предан. Она воспитывает веру и награждает своих последователей. Ей возносят дань в день летнего солнцестояния.

Гильдия принца (принцессы) — обязательная подготовительная школа, где все дети, как крестьянского, так и дворянского происхождения в возрасте от одиннадцати до тринадцати лет, живут в закрытом кампусе в столице Вос-Тальвин в течение трех лет. Их обучают основным предметам, таким как история, медицина и некоторым другим наукам, в дополнение к обучению преподают боевую подготовку, обучают сражаться и использовать оружие. Второй ребенок, рожденный у правящего монарха, является главой и руководит Гильдией.

Гильдия королевы (короля) — необязательная добровольная школа, позволяющая завершить финальную стадию обучения после Гильдии принца для тех, кто желает вступить в ряды королевской армии или королевского войска. Включает в себя четыре года тренировок, а также углубленное изучение истории, математики, тактики ведения войны и другие предметы. Каждый год ученики зарабатывают новый титул: хат-

члеты (или новорожденные), вейны (или отлученные), вирлинги (или познавшие), виверны (или уподобленные драконам).

Тень королевы (короля) — главный шпион, которого нанимает королева/король Эвейвина, он доставляет секретные послания за границу и в пределах страны королеве/королю. Иногда Тень также выполняет работу наемного убийцы.

Рейвин — титул, который носят знатные люди в Эвейвине.

Святылище Сестер — основная религия в Эвейвине. Обычно называют Сестрами: Старуха-демонница, Мать-змея, Соколиная воительница и Близнецы.

Рожденные шаманами — шаманы из Эвейвина; больше ничем не отличаются от шаманов из Ньювалинской империи.

Близнецы — младшие из Сестер. Сияющий близнец (приносит удачу) и Бледный близнец (приносит беды и несчастья). Они выглядят как юные девушки с бледной, точно луна, кожей и темными, словно ночь, волосами. Никогда невозможно сказать наверняка, кто из них приносит несчастья, а кто удачу. Однако Сияющего близнеца обычно можно отличить по звездам, вплетенным в ее волосы. Бледный же близнец носит корону в виде серебряной луны. Сестра удачи обычно сдерживает вторую, однако если Бледная Сестра пришла одна, это очень плохое предзнаменование.

Вос-Тальвин (произносится как *Вос-ТАЛЬвин* — ударение на второй слог) — главный город и столица Эвейвина.

Вейны (Гильдия королевы) — ученики второго года обучения в Гильдии королевы. Они носят зеленые пояса.

Вирлинги (Гильдия королевы) — ученики третьего года обучения в Гильдии королевы. Их во-

лосы уже вырастают достаточно длинными, чтобы собрать на затылке в волчий хвост. Они носят синие пояса.

Виверны (Гильдия королевы) — ученики четвертого, финального года обучения в Гильдии королевы. Их волосы уже достаточно длинные, чтобы получить право заплетать их в косы и украшать перьями. Они носят красные пояса.

Ньювалинская империя, или НЬЮ-ВАЛЬ (произносится как *Нью-ВАЛЬ*, ударение на последний слог), — королевство, которым правят шаманы и которое населено преимущественно шаманами.

Дыхатели — шаманы-воздушники, способные повелевать ветром, преображая его, или же заставить кого-либо задохнуться, вытянув весь воздух из легких противника. Они также умеют красть человеческие голоса и безупречно пародировать их.

Брумисы (произносится как *БРУ-ми-сы*, ударение на первый слог) — шаманы-воздушники, способные повелевать ветром, преображая его, или же вызывать туман, а также создавать чудовищ из грозовых туч. Они используют магическую атаку или заклинание, при котором магическое воздействие способно проходить сквозь них, не нанося ущерб; однако это не работает с физическими атаками.

Бернеры — шаманы-пламенители, способные повелевать огнем, вызывать его и манипулировать. Самые могущественные из них даже способны создавать чудовищ из чистого огня и серы, которые будут защищать своих хозяев и сражаться на их стороне.

Драгокин — подвид драконисов, который обитает исключительно в Ньювалинской империи. Они приручаются и используются для верховой езды, выбираются для каждого шамана раз и на всю жизнь, являются их напарниками. Их чешуя рассеивает свет и может отличаться по оттенкам, на голове у них есть четыре рога

цвета слоновой кости или черного цвета, они очень быстро скачут. Драгокины способны подсакивать в воздух во время битвы, нападать и растерзывать своего соперника когтями, в то время как их наездники нападают с помощью оружия.

Земельники — шаманы, обладающие одним из трех ремесел, позволяющих менять структуры почвы: форджеры, терранисы и стоунскины. Их отличительным признаком являются глаза цвета изумрудов.

Фамильяры — души зверей, которые воплощены шаманами в физической форме с помощью магии после смерти. Иногда их называют Маленькими Богами. Когда создаются узы, фамильяры получают возможность использовать магию шамана, которая и придает им физическую оболочку. Взамен шаман использует фамильяра как канал связи, через который получает доступ к магии.

Пламенители — шаманы, обладающие одним из трех ремесел трансформировать огонь: бернеры, вирмины и консьюмеры огня. Их отличительным признаком являются глаза цвета рубинов.

Консьюмеры огня — шаманы-пламенители, которые способны сами превращаться в дым и огонь.

Форджеры — шаманы-земельники, которые способны управлять и манипулировать металлами. Из них получают талантливые кузнецы и ремесленники.

Светодарители — шаманы-сиятели, которые способны красть «свет», или жизнь, у одного и отдать другому или же оставить чужую жизненную энергию себе.

Сиятели — шаманы, обладающие одним из четырех ремесел трансформировать свет: светосшиватели, светодарители, целители душ или губители душ. Их отличительным признаком являются глаза цвета топаза или янтаря.

Мирриим (произносится как *МИР-ри-им*, ударение на первый слог) — столица Ньювалинской империи. Лишь шаманы могут войти на территорию ее земель, так как на город наложены магические чары.

Шаманское призвание — пять магических элементов, согласно которым распределяется каждый из ньювалинских шаманов: огонь, земля, ветер, вода и свет. Каждое призвание имеет три (или четыре) ремесла.

Шаманское ремесло — особый магический талант, которым владеет шаман.

Целители душ — шаманы-сиятели, которые способны направлять души, помогая им после смерти пройти путь в загробный мир или обратно в мир живых. Ныне живущие уже и не помнят, чтобы хоть раз на протяжении всей истории появлялся целитель душ. Существует лишь одна история, согласно которой основатель Мирриима, наложивший на город чары, являлся таковым.

Губители душ — шаманы-сиятели, которые способны вырывать душу из тела животного; очень редко появляются и такие, которые способны вырвать душу не только из животного, но и из человека или другого шамана.

Сеяльщики — шаманы-водники, способные с помощью магии ускорять рост растений и помогать семенам прорасти.

Светосшиватели — шаманы-сиятели, которые способны собирать и создавать свет даже в темноте. Они также умеют использовать свою магию, чтобы сшивать свет внутри других людей. Являются талантливыми лекарями.

Стоунскины — шаманы-земельники, которые способны превращать самих себя в камень. Тем не менее они по-прежнему могут двигаться, превратившись

в камень, из-за чего их кожа практически неразрушима, и они обладают удивительной силой в подобном состоянии. Продолжительность времени, на которое они могут обращаться в камень, ограничена.

Суриаль (произносится как *Су-РИ-аль*, ударение на второй слог) — бог солнца, из которого, как гласят легенды, были созданы все расы. Ему поклоняются шаманы.

Темперсты — шаманы-воздушники, которые способны вызывать и управлять ветром и бризом, а также бушующими бурями. Самые могущественные даже способны вызвать ураганы и смерчи.

Терранисы (произносится как *ТЕР-ра-ни-сы*, ударение на первый слог) — шаманы-земельники, которые способны двигать почву и скалы. Самые могущественные из них даже способны вызывать землетрясения или же создавать чудовищ из камней и земли, которые сражаются в битве на их стороне.

Правдоискатели — шаманы-водники, которые могут использовать воду как источник для поиска истины. Они также могут сказать, кто говорит правду, а кто лжет.

Вортисы (произносится как *ВОР-ти-сы*, ударение на первый слог) — шаманы-водники, способные управлять и манипулировать водой. Самые могущественные из них даже способны вызывать волны приливов и отливов или же создавать водяных чудовищ, которые сражаются в битве на их стороне.

Водники — шаманы, обладающие одним из трех ремесел, с помощью которых могут повелевать водой: сеяльщики, вортисы или правдоискатели. Их отличительным признаком являются глаза цвета сапфиров.

Воздушники — шаманы, обладающие одним из трех ремесел, с помощью которых могут управлять и повелевать ветром: темперсты, брумисы или дыха-

тели. Их отличительным признаком являются глаза цвета аметистов.

Вирмины — шаманы-пламенители, способные повышать температуру какого-либо объекта, воздуха или человека. Могут в прямом смысле вскипятить кровь человека или расплавить железное оружие своего противника.

Казаин (произносится как *Ка-за-ИН*, ударение на третий слог) — королевство, основная часть населения которого состоит из кланов тенеблагословленных.

Обречители — тенеблагословленные, наделенные талантом создавать полнейшую тьму.

Заклинатели — тенеблагословленные, наделенные талантом переносить свойства драгоценных камней на оружие, например прочность алмазов или цвет рубинов. Также способны временно передавать некоторые качества другим людям и животным.

Огнерожденные владыки — один из самых могущественных кланов в Казаине. Говорят, магия их верховной королевы пахнет как сера, а также считается, что она способна извергать пламя.

Работники плоти — тенеблагословленные, наделенные талантом управлять и манипулировать плотью и костями. Известны как великолепные врачеватели и смертельно опасные воины.

Ворота — тенеблагословленные, наделенные талантом создавать дверные проемы сквозь тьму и перемещаться на большие расстояния мгновенно.

Хатчлет — новорожденный виверн.

Хлау — титул казаинского принца.

Некромант — могущественный тенеблагословленный, способный управлять мертвыми телами и приказывать им подняться (не наделяя душой).

Пенумбрия (произносится как *Пе-НУМ-бри-я*, ударение на второй слог) — один из крупнейших горо-