

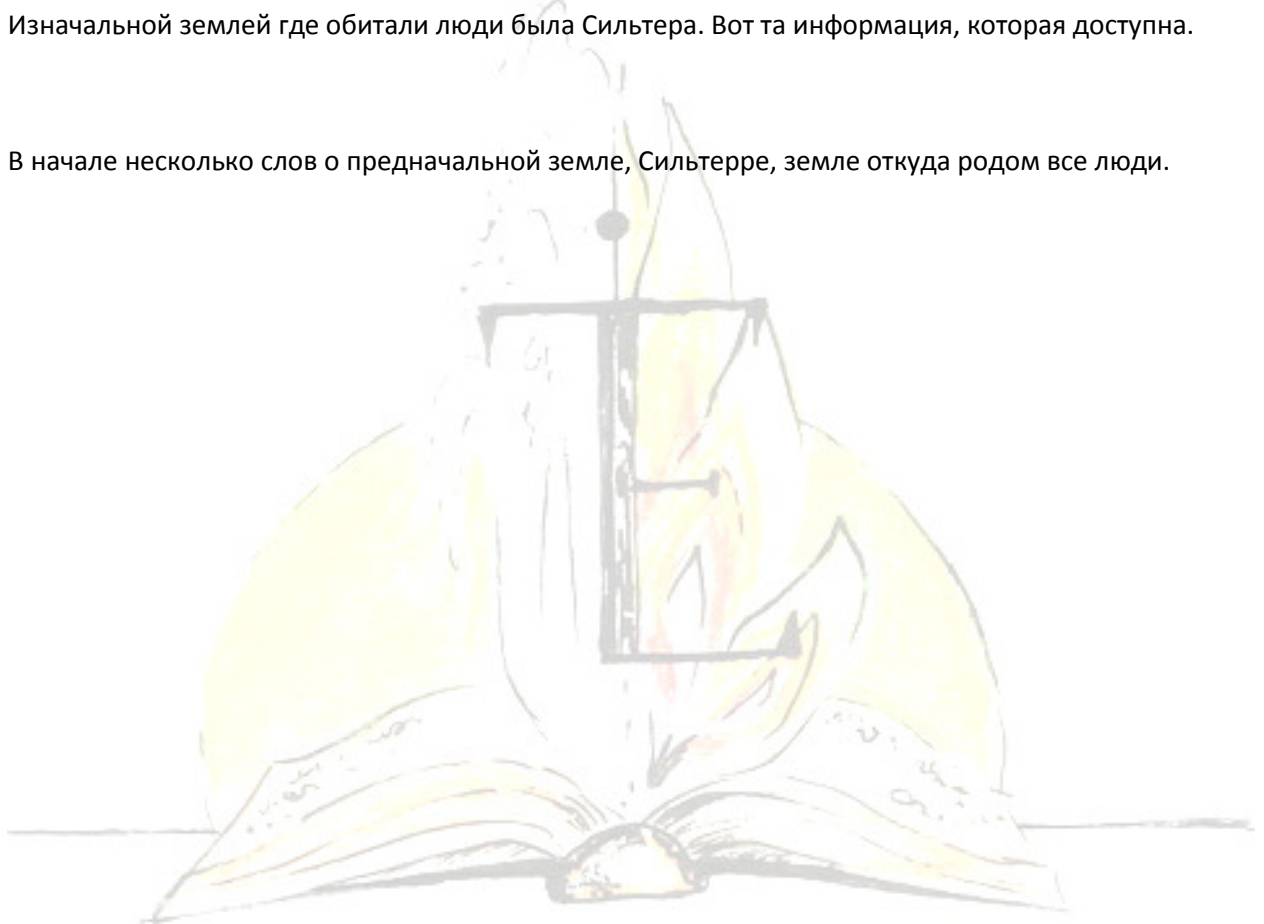
Добрый день.

Настало время рассказать немного о мире Эйтель.

Мир достаточно обширен и сведения различаются полнотой и качеством проработки. Я бы хотел сохранить некоторую интригу для этой и последующих игр, поэтому информации на данном этапе будет не очень много. Только очень кратко в историю и по основным географическим точкам.

Итак мир был создан в незапамятные времена, история насчитывает более 14000 тысяч лет. Изначальной землей где обитали люди была Сильтера. Вот та информация, которая доступна.

В начале несколько слов о предначальной земле, Сильтерре, земле откуда родом все люди.



Мир рожден снами, а сны отражение нас самих.

Был восход, было небо, бескрайнее, бесконечное ... и был песок, была вода, была вера, была идея и был вопрос...

И ответом на него родился мир. И были в мир тот посланы дети Земли и Леса – Ситри. Первые жители этой планеты, первые странники и искатели, добрые и мудрые, верящие и сочувствующие. Мир жил, мир правил, мир говорил. И была правда, правда в понимании Я, понимании друзей своих Итхи, зверей и птиц, хищников, наделенных разумом, связанных нитями мудрости и мысли...

И дана была сила, сила земли, сила исцеления и сила власти и познания: загляни в глаза врага своего, проникни в душу его, постигни помыслы его, но берегись не потеряй себя в дебрях его сознания.

И был дан завет. Не возжелай власти и жизни вечной... А почему?... никто не сказал.

И был рожденный без веры в праведность слов данных. И был он на грани безумия, в отчаянии, не видя пути, он сотворил заклинание, чтоб воскресить любимую и жизнь открыть вечную. Но в момент заключительный в мир сей что-то ворвалось, нарушив смысл вышесказанное. И расслоился мир и в одном нём вместилось множество параллельных, блуждающих миров, рожденных снами.

И пробудившись на рассвете не всегда угадаешь где ты окажешься и кем быть тебе.

Может безумными и праведным монахом в заточении, может ведьмой вездесущей, не признающей ни чьих и никаких законов или вампиром, эльфом, гномом, оборотнем, вездесущей тенью, говорящей птицей в мире счастливом или крупницей во вселенской пустоте. Это неведано. А сны отражение нас самих. Но в чьем сне ты окажешься решать не тебе а судьбе, решать миром, решать сном и иллюзиям, их неведанным законам...

Но странное дело блуждание стирает память о прошлом, либо подстраивает его под новый мир, и лишь старости память приходит к порядку и вспоминается всё от рождения до реального момента. Лишь к старости появляется маленький шанс вернуться домой. И проводник по дороге в свой мир – друг из Итхи. Он помогает не сойти с ума и собрать воедино крупницы знания принесённых из блуждающих миров, научиться жить во вновь приобретённом доме и мире...

Знай же жизнь в параллельных, блуждающих мирах доступна каждому достигшему совершеннолетия, ступившему, оказавшемуся, найденному, застигнутому во время сна в пути, занятому любым делом в любое время призрачным облаком, или волшебным туманом, нахождение которых не поддаётся никакому влиянию, закону или прогнозированию. Но всё же они не выходят за пределы нашей земли – Сильтерры. Добро пожаловать в гости!

И помните вы здесь не хозяева.

Люди стали покидать Сильтеру более чем 4000 тысяч лет назад. Сформировалось достаточно большое количество племен (ситуация на подобие великого переселения, но 1. Людей было весьма не много. 2. Из земель никого не приходилось вытеснять). Территория была обширная и людям практически не приходилось воевать за все это время. Те кто преодолевал болота и дремучие леса, осваивали новые пустынные территории. Жизнь на новых землях была сложной и поэтому люди, в поисках лучшей доли, все уходили и расселялись, дальше и дальше. И вот через почти 800 лет в мире Эйтель стали появляться Эльфы. Вхождение Эльфов в мир Эйтель, не было безболезненным. Мир сотрясли землетрясения, цунами и ужасные ветры. Многие из людской культуры было потеряно. Эльфы быстро нашли общий язык с Ситри. С людьми все получилось достаточно сложно. Люди тянулись к Эльфам, но только вот Эльфы, зачастую, были против такого общения. Они рассуждали так, что их приход может принести вред людям. Из-за знаний и навыков, которым еще рано появляться у людей. Людям были нужны новые знания и технологии, но мировосприятие и жизненная философия (почти на грани с религией), оставались для большинства людей не востребованными. Все же эльфы приближали к себе порой несколько человек, а порой и целые графства, многое было за эти годы. На данный момент к эльфам относятся с почтением и терпением большинство обитателей мира. (Как это не удивительно, различие не породило конфронтации). Культура людей так или иначе почерпнула много от эльфов. И вероятно наибольшим достижением стало то, что за 3500 тысячи лет, не произошло ни одной глобальной войны, ни одного завоевательного похода (исключение локальные конфликты). Эльфы создали в центре материка государство, которое существует до настоящего времени. Но в последнее время (лет этак 700 -800)довольно значимая часть эльфов стала селиться и в более отдаленных и не обжитых местах. При этом люди не слышали о каких-либо вооруженных конфликтах в сердце Эльфийского государства (**Тантарэль**).

1. Тантарэль. Центральное эльфийское государство, которое формировалось более 2000 лет. По слухам в нем более 10 крупных городов. Общение с внешним миром происходит в основном в городе Торн (средоточие крупной торговли). По границам есть башни, туда можно придти людям (торговля или полезная информация).
 2. Нор, Наин, Виндальф. Дварфские рода. Занимают весь кряж. Норы – доброжелательны, работящи, честны, их территория бедна и они просто рубаха парни. Наины – везунчики, их земли очень богаты, торговцы, богаты и меркантильны. Виндальфы – ученые, пытаются продвигать идеи образования в мир
 3. Лочч, Хейн Муар, Эриан. Территория в основном лес и поля. Ранние государства происходящие из одного корня, тем не менее это им не мешает находить в состоянии большей или меньше конфронтации. Все внимание государств сосредоточено на своих проблемах. У них проблемы со Свееми, которые пытаются захватить их земли (умом и мечом).
 4. Эркеня – холмистая местность. Удивительный симбиоз людей и эльфов, «земля полукровок», так ее иногда называют. Достаточно малочисленная, и эскапски направленное государство
 5. Бриншиат, Тинтамина. Равнинные территории с плодородными землями. Государства с хорошими отношениями. Тесные торговые связи с Тинтарэлем. Но смешения кровей нет, хотя довольно велико влияние эльфийской культуры.
-

6. Териантис – Равнина + холмы .Консервативное людское государство, они не ведут особой дружбы с эльфами. Но и не эльфофобы. Хорошие дипломатические и союзнические отношения с Твинталой.
 7. Твинтала –Развито животноводство и земледелие (берут урожай трудом). Торговое крупное государство, абсолютно не агрессивное, но обладающее мощной армией. Ведет торговлю не только с Торном, но и с Эркенией, их корабли заплывают даже в Свейские воды, и даже доходят к Велетам.
 8. Трайм, Нфэкс, Ксэй-Трун – государства на ранней стадии формирования. Кочевой народ, животноводы. Начинают оседать.
 9. Островные государства – разнообразные по строю и по богатству острова. Здесь есть: Рыбаки, животноводы, наемники, пираты, торговцы и т.д. (Прототип Греция без внешнего врага)
 10. Болота – громадная территория. Здесь существуют поселения, но они не имеют централизованной власти. И над ними тоже не существует никакого контроля
 11. КНЯЖЕСТВА – (холмиста местность)классическая феодальная раздробленность. Нет постоянных границ, нет постоянных законов, есть стычки между правителями. Их проблемы их полностью поглощают.
 12. Ркенна – гористая,(горы не высокие) каменистая местность. Населена редко. Управляется советом старейшин. Контактируют с дварфами. Достаточно закрытое общество. Торговля не сильно развита.
 13. Восточные земли – достаточно спокойные, немногочисленные племена. Ведущий вялую торговлю и испытывающие сильное влияние со стороны Дварфов (Виндальфов). Которые пытаются привить им зачатки образования.
 14. Веохо Тха (группа мелких государств)–Культура сильно развита, ритуализирована. Единственное государство резко отрицательно относящаяся к Эльфам. Они не пытаются их убивать, но непонимание двух культур катастрофическое. При попадание эльфа на территорию, эльф будет выдворен в кратчайшие сроки. Не ведут торговлю с теми кто ведет торговлю с эльфами. Расисты одним словом.
 15. Велеты – многочисленны но без центральной власти люди. Живущие охотой и собирательством. На данном этапе их территории пытаются завоевать Сvei.
 16. Сvei – северный народ, достаточно плотно заселивший свои острова, и теперь пытающийся занять еще больше территории. (Прототип скандинавы).
-

Хронология мира Эйтель.

(Большая Энциклопедия Дварфов, раздел «История мира Эйтель»)

0 – Сотворение мира

0.0 – Появление народа ситри и людей.

8000 – время волшебника

Путь к гибели.

Попытка воскресить возлюбленную. Изменения в самом мире.

Через 800 лет Эльфийский мир.

0 эльфийской эры.

Начало эльфийской эры ознаменовывается столкновением мира Эйтель и мира эльфов, вследствие чего в Эйтеле появились эльфы.

Столкновение миров, как это, так и последующие, сопровождается разрушениями и катаклизмами.

3500 лет. Жизнь эльфов в мире Эйтель. (Сотворение эльфийских государств. Жизнь в удалении от людей).

*Желание эльфов вернуться на родину, великое томление.

*Возобновление способностей к магии

*Информация о приходе дварфского мира

3720 год «Год горения свечей »

Силой почти всех эльфов сближение миров приостанавливается и почти предотвращается.

Появляется около 40000 дварфов.

3872 Пророчество о тёмном дне.

3962 Год в который разворачиваются события