**ГЛОССАРИЙ**

**Боги Дидьены (боги Розми)**

**Асамат –** бог гор и камней. Бог-строитель. Жесток и суров, презирает слабых и трусов, довольно злопамятный. У него есть свой кодекс чести, суровый, где смерть является предпочтительнее бесчестия и потери себя. Асамат - покровитель горцев, ювелиров, оружейников, строителей, архитекторов и геологов. Он также мастер оружия и ювелир, самых же талантливых оружейников и ювелиров берет себе в ученики.

Женат на богине неба – **Венере.**

Цвета бога: фиолетовый, белый, серый.

Животное бога: снежный барс, ястреб.

Растение бога: сосна, камнеломка.

**Банни –** богиня творчества, танцев, музыки, литературы. Покровительница творцов, писателей, поэтов и музыкантов, актеров и певцов, скульпторов, танцоров.

Озорная и хитрая юная богиня, очень ветряная, иногда выбирает людей, которых одаривает необыкновенным талантом, участвует в их жизни, всячески им помогает. При этом, если талант начинают использовать для причинения зла, вреда или боли другим людям, она может очень жестоко и коварно отомстить. В лучшем случае лишит признания творца, но не таланта. Может свести с ума.

Цвета богини: розовый, голубой, салатовый.

Животное богини: колибри, бабочка.

Растение богини: колокольчик, ромашка, манжетка.

**Белла –** богиня любви, красоты, счастья.

Не стерва, но богиня вредная и мстительная. Наказывает за предательства в любви, очень не любит тех, кто добивается своей цели, используя влюбленность других.

Дочь богини **Иштар.**

Цвета богини: сиреневый, лимонный, белый.

Животное богини: тигр, ласточка.

Растение богини: роза, осока.

**Венера –** богиня неба, покровительница летчиков, их названная мать. Все пилоты, без исключения, поклоняются ей, и являются ее названными сыновьями. Считается, что после смерти на загробном суде **Осириса** (судьи, судящего посмертно каждого) она выступает защитником всех летчиков, и при необходимости может спасти их души от жестокого приговора, если они были послушными сыновьями. Также только Венера обладает правом карать своих сыновей, для этого ей не нужен никакой суд. Каждый пилот отдает ей свою душу, поднимаясь в небо.

Также Венеру называют **Повелительницей Выси Небесной**, ведь без ее благоволения ни один пилот не сможет поднять ни один летательный аппарат в воздух.

Потерять благосклонность Венеры – самое страшное, что может произойти в жизни пилота. Это равносильно потери любви матери.

Супруга бога гор **Асамата**.

Цвета богини: голубой, серебряный, белый, алый.

Животное богини: серебряный орел.

**Гозок –** бог ночи, звезд, метеоритов, покровитель астрономов. Знает пути и Звездные Дороги, помогает их странникам.

Он и его помощницы, Звездные войны, охраняют Врата на Дидьену и в мир Дидьены. В описываемый период Звездные войны еще не пробудились ото сна, в который они попали в результате одного из сражений за мир Дидьены.

Его еще зовут Великим Привратником. Только он может принять решение о том, пустить или нет странника Звездных Дорог в Розми или нет. Отменить его решение может только Кром.

Цвета бога: темно-синий и золотой.

Животное бога: филин и ягуар.

Растение бога: пассифлора и ирис.

**Диана –** богиня огня, пламени, вулканов.

Дочь верховного бога **Крома** и богини славы и победы **Лоули**.

Диана еще не родилась, но ее появление уже давно предсказано, и существует орден ее жрецов (мужчин и женщин). По преданию Диана будет не только дочерью верховного бога Крома, но ее матерью будет не кто иная, как богиня славы и победы Лоули, чему последняя не желает верить, полагая невозможным свою связь с Кромом.

**Джанал -** богиня колдовства, сумасшествия, болезней, несчастий.

Полагается, что Джанал немного не в себе, нет от мира сего, т.к. она все же богиня колдовства и сумасшествия, что накладывает на нее свой отпечаток.

Она довольно коварна, иногда даже мстительна, но при этом всегда оберегает не только своих жрецов и жриц, но и ведем и колдунов, т.к. они ей поклоняются и только благодаря ей обладают своим даром.

Входит в свиту **Зулата**.

**Джасра –** свергнутая **Кромом** верховная богиня. Правила до появления Крома и разделения богов на богов Света и Тьмы.

Джасра увидела Крома, когда он решил остепениться и вернулся в родной город (Кром был наемником и профессиональным солдатом), он ей сразу понравился. Но Кром отверг богиню, даже когда узнал, кто она на самом деле, он уже любил другую девушку, на которой собирался жениться. В день его свадьбы Джасра явилась на церемонию бракосочетания, лично выразив протест богов против свадьбы Крома. Она убила невесту Крома.

Кром так сильно любил свою суженную, что поклялся лично убить Джасру, ему было плевать, что она богиня.

Кром не только сумел преодолеть Великие Горы (тогда в долине Розми еще не появились последователи **Кемия**), но и пробрался в ее замок, где он убил богиню, обретя в своем горе, отчаяние и жажде мести невообразимую Силу.

Так он стал верховным богом.

**Зальтор –** бог пороков, грехов, распущенности, пьянства, но не убийства, бог и покровитель воровства, мошенничества и беспризорников.

Входит в свиту **Зулата**.

В его храмы порядочные люди ходят с просьбой, чтобы их не обокрали, и чтобы мошенники обходили их стороной, а также чтобы родственники не увлекались алкоголем чрезмерно. Но различные воры и мошенники его очень уважают и поклоняются ему, прося удачи и покровительства.

Этот бог может быть покровителем таких не очень приятных вещей, но никогда не покровительствует убийцам, тем, кто отбирает последнее у бедных, кто обворовывает храмы, могилы или беспомощных. Эти преступления относятся уже к **Сету**. Поэтому совершившим подобный акт, Зальтор больше не покровительствует, и удача отворачивается от преступника. Так же обстоит дело и с пьянством – до определенной черты, пока пьянство не превратилось в нечто необратимое, пока человек не потерял понятия о морали, не опустился, а просто любит выпить и покутить (это качество присуще почти всем розмийцам с их буйным и горячим нравом) – Зальтор покровительствует таким людям. Как только человек превращается в пьяницу и асоциальную личность, представляющую собой проблему для родственников, окружающих и опускается – Зальтор отворачивается от человека.

У последователей Зальтора (воров и мошенников) существует свой кодекс чести, который исповедует сам бог.

Он, **Мальтор** и **Марсол** – большие друзья и шутники, которые разыгрывают и людей, и богов. Шутки у них, как правило, не злые.

**Зулат –** бог Царства Мертвых. Владеет Теневыми Силами, поэтому раньше он и его свита считались Теневыми богами, но т.к. Зулат всегда поддерживал **Крома**, то со временем он стал считаться принадлежащим к Богам Света.

По силе Зулат почти равен Крому, но все же подчиняется верховному богу пантеона. Их интересы никогда не пересекаются, т.к. Кром повелевает живыми людьми, а Зулат душами умерших.

Зулат обладает своей свитой, в нее входят: **Осирис, Антал, Джанал, Марсол, Зальтор, Карена, Мирелла**.

Смерть тоже служит Зулату.

Особой честью для души считается, если сам бог Царства Мертвых пришел за душой умирающего, чтобы забрать ее с собой.

Зулат имеет личный счет к **Сету**: когда-то жрецы Сета и Сет сумели заменить культ Зулата на культ Сета.

Цвета бога: черный и синий.

Животное бога: сокол и черный пес.

Растение бога: незабудка и нарцисс.

**Иштар –** богиня плодородия, домашнего очага, семьи, материнства, покровительница сирот и детских домов. Когда-то была королевой Розми, но **Кром** сделал ее богиней, как и ее дочь, **Беллу** – богиню любви, красоты и счастья.

Лишь у Иштар и у богини сна, сновидений, забвения **Сильвиллы** есть монастыри, куда уходят для отречения от мира и мирской суеты, для спасения от горя, невзгод и обид. Если в монастыри Иштар уходят только женщины, то в монастыри Сильвиллы уходят и мужчины. Монахини и монахи отрекаются от мира и не могут ни создать семью, ни полюбить, ни вернуться в мир, назад пути нет. Монахини Иштар посвящают себя служению обездоленным, сиротам, старикам и больным.

**Карена –** богиня массовых бедствий, болезни, смерти.

Входит в свиту **Зулата**. Изначально состояла в свите бога Тьмы, **Сета**, но потом перешла в свиту Зулата, она все же не могла творить Зло, она не жестока.

В ее храмы люди ходят просить отвести беду, болезнь, смерть от них, как и почти ко всем богам свиты **Зулата**.

Несмотря на то, что Карена является богиней смерти, она не является самой Смертью, она часто ходит вместе с ней, в результате бедствий или болезней Смерть часто приходит к Карене или в те места, где находится богиня. Карена скорее может создать условия, благоприятные для массовой гибели людей или же посетить места, куда скоро придет сама Смерть.

Несмотря на мрачные функции и зачастую жестокие деяния, Карена – довольно веселая богиня, правда, у нее уж очень специфическое и циничное чувство юмора, но она не жестока и никогда не жаждет смерти и горя людей, скорее она старается предотвратить гибель и болезни невинных. Но при этом безжалостна к тем, кто вел недостойную жизнь. Она на дух не переносит лицемеров и тех, кто угнетал слабых и обездоленных, она презирает тех, кто обижает и убивает животных, детей и стариков. В этом смысле Карена вполне могла бы исполнять функции Пантеры.

Сет так и не простил ей предательство, и мстит при каждом удобном случае.

**Крах –** бог морей, рек, водоемов, воды. Крах является покровителем моряков, рыбаков, кораблестроителей, пиратов, он помогает в морском путешествии.

Крах – старший бог.

Он сам когда-то был пиратом, бороздил просторы мирового океана, жил в одном из городов залива Морских Королей, но потом стал богом. Он был одним из самых удачливых и везучих капитанов пиратских кораблей, искателем сокровищ и был не чужд науки. Поскольку Крах также был отчаянным рубакой и прекрасно умел драться, то среди его жрецов есть каста воинов, которые обучены его виду боевых искусств – школе боя Краха.

У Краха есть своя свита, состоящая из русалок и **нарисс**.

У Краха есть свое царство – Подводное Царство.

Цвета бога: синий, голубой, серебряный.

Животное бога: касатка, дельфин.

Растение бога: водяная лилия и коралл.

**Кром –** верховный бог пантеона богов Света Розми. Бог ненастий, бурь, непогоды, грозы и молний, бог стойкости и выносливости, а также отцовства. Отец богини **Натали** и будущий отец еще не родившейся богини **Дианы**.

Живет в замке, расположенном на облаке, который парит над Дидьеной. Замок называется **Заблачным замком**.

Кром суров, но справедлив, правда, иногда невозможно понять, ход его мыслей и поступков, но он не нуждается ни в чьем одобрении. Он самый сильный из богов, по Силе с ним могут сравниться разве что **Сет** и **Зулат**. Но Сет слабее все же верховного бога, а Зулату не нужна власть над миром живых.

Цвета бога: черный и белый.

Животные бога: черный ворон и белый волк.

Растение бога: ясень и ландыш.

**Лостара –** богиня убийства и жестокости, страха. Входит в свиту Сета. Сестра-близнец **Стареллы**. Богиней ее сделал **Сет**. В древности ее жрецы и жрицы были орденом убийц. Их символ – летучая мышь, расправившая крылья, татуировка располагалась за левым ухом.

Цвета богини: алый и черный.

Животное богини: летучая мышь.

**Лоули –** богиня славы и победы, покровительница всех военных (без различия на роды войск), а так же покровительница сильных духом людей, знающих свои цели, идущих к своим целям. Лоули покровительствует людям-войнам (и пусть они войны в душе только), храбрым и отважным, тем, кто готов сражаться до конца за свои внутренние ценности.

Лоули сама была некогда женщиной-воином, королевой воинственного племени женщин, живущих на архипелаге в море Мечты. В этом племени власть принадлежит женщинам, и ответственность тоже. На этом же архипелаге, куда закрыт вход всем представителям окружающего мира, находится главный храм Лоули, и именно там находится верховная жрица Лоули – мероэ. Лишь жрицы Лоули могут попасть на этот архипелаг, и то по приглашению мероэ. Или очень отважные женщины.

Мужчины бесправны в их племени, используются как рабы и для продления рода. Иногда войны совершают набеги на окрестные деревни, чтобы не было вырождения племени, и похищают молодых мужчин и мальчиков.

Лоули также является покровительницей **Фритауна**, столицы Розми.

Цвета богини: розовый и белый.

Животное богини: кошка.

Растение богини: хмель и лилия.

**Луна –** богиня судьбы, времени, вечности и истории.

Она стала богиней в пятнадцать лет, от чего пребывает в постоянном переходном возрасте, характер у нее от этого не подарок, она очень умна и серьезна (к своим обязанностям относится преувеличенно серьезно), но при этом очень импульсивна, неуравновешенна.

Среди богов и людей ее полагают немного сумасшедшей.

Судьбу она видит по картам, которые часто раскладывает, но не только – она видит нити жизни всех людей, видит все перекрестки, на которые попадают люди, но т.к. каждый человек ежеминутно делает выбор, то она видит и все изменения судьбы людей. Понятно, от чего ее считают немного сумасшедшей!

Дружит с богиней **Натали**. Часто попадает вместе с ней в передряги, за что ей попадает от **Крома**.

Сестра Луны – богиня сна **Сильвилла**.

Цвета богини: бордовый и фиолетовый.

Животное богини: сова.

Растение богини: кипарис и терновник.

**Мальтор –** бог медицины, врачевания, здоровья.

Мальтор берет себе в ученики талантливых людей-медиков.

Когда-то был врачевателем, который первым начал делать операции на людях, опаивая их снотворным. Был естествоиспытателем, интересовался работой сердца, открыл большой и малый круги кровообращения, и пытался понять, от чего же появляются инфекции и как возникает горячка при ранах, заражение крови и т.д. Он первым в древние времена понял, что больных надо содержать в чистоте, нельзя использовать одни и те же инструменты при операции разным пациентам, понял, что обработка спиртом и прокаливание инструментов хирурга помогает избежать заражения и увеличивает шансы пациентов выжить.

Был убит людьми правителя одной из стран за пределами Розми, но т.к. был очень талантлив, то стал богом врачевания.

В свое время враждовал с **Джанал**, но потом они сумели поделить обязанности.

Он, **Марсол** и **Зальтор** – большие друзья и шутники, которые разыгрывают и людей, и богов. Шутки у них, как правило, не злые.

**Марсол –** бог виноделия, шумного веселья, праздников, хмеля. Покровитель виноделов. Но Марсол не покровительствует порокам и разгильдяйству, как и откровенному пьянству. Он, скорее эстет, любящий благородные спиртные напитки и доброе веселье, застолье. Обожает шутки и розыгрыши.

Марсол изобрел табакокурение.

Входит в свиту **Зулата**.

Он, **Мальтор** и **Зальтор** – большие друзья и шутники, которые разыгрывают и людей, и богов. Шутки у них, как правило, не злые.

**Мирелла –** богиня ревности, предательства, грусти, тоски, апатии, любовных переживаний.

В ее храмы люди ходят просить отвести беду, предательство, излечить себя или другого человека от грусти, тоски.

Женщины и мужчины еще, как правило, просят чтобы ревности не было место в отношениях с любимыми людьми или чтобы ревность перестала мешать им жить.

Входит в свиту **Зулата**.

**Натали –** дочь верховного бога **Крома**. Богиня юности, радости, веселья, счастья, развлечений. Повелительница ветров.

Любит шутить и попадать в передряги, поэтому очень дружит с богиней судьбы – **Луной**. Им часто попадает от Крома за их выходки.

У Натали есть свой крылатый конь, на котором она любит кататься по облакам, из-под копыт его летят золотые искры, а во лбу у него золотой рог.

Цвета богини: голубой, белый, фуксия.

Животное богини: крылатый конь и ласточка.

Растение богини: фуксия и лаванда.

**Осирис –** бог-судья Царства Мертвых. Подчиняется **Зулату**. Может вмешаться в любой процесс и смягчить либо ужесточить приговор по приказу **Зулата**. Лично разбирает только самые сложные случаи, самых неоднозначных людей, проживших самую неординарную жизнь. Чтобы заниматься всеми делегирует свои полномочия другим судьям-помощникам.

Со временем Осирис также стал богом правосудия вообще, он олицетворяет собой судебную систему вообще, даже в мире живых. В связи с этим он часто общается с богиней **Пантерой**, т.к. справедливость и правосудие не всегда одно и то же. Но боги не конфликтуют, как-то уживаются вместе.

Считается одним из старейших богов Дидьены, происходит родом из Егии. Признал власть Крома и вступил в его пантеон.

Цвета бога: белый и зеленый.

Животное бога: леопард, орел.

Растение бога: папирус и тростник.

**Пантера –** богиня сражений, кровопролитий, справедливости, охоты и джунглей. Покровительница некоторых племен из джунглей в долине Розми.

Предпочитает облик кошапана – огромной черной пантеры с гигантскими клыками и янтарно-желтыми глазами. Крайне редко пребывает в человеческом облике. Очень справедлива и ненавидит трусов, может сама их растерзать.

Часто общается с богом **Осирисом**, являющимся богом правосудия, т.к. правосудие и справедливость не всегда одно и то же. Но они не конфликтуют, как-то умудряются решать вопросы сообща.

Цвета богини: зеленый и белый.

Животное богини: кошапан.

Растение богини: плющ и папоротник.

**Ра –** бог солнца, мира, спокойствия.

Считается одним из старейших богов Дидьены, происходит родом из Егии. Признал власть Крома и вступил в его пантеон.

Цвета бога: красный и золотой.

Животное бога: феникс, скарабей.

Растение бога: подсолнух.

**Рун –** бог зла, тьмы, лжи, обмана, ужаса, пороков, разврата, развращающей власти. Был богом Тьмы до **Сета**.

Свергнут **Сетом**.

Возлюбленную Сета убили, она до последнего момента уповала на богов Света, но те ее так и не спасли. От отчаяния и злости в **Сете** пробудилась Сила, и он специально направился к богу зла, лжи, обмана и всего самого черного в человеке.

Когда **Сет** превзошел своего учителя в Силе, он его убил и сам стал Богом Тьмы, повелителем зла. Единственное, что можно сказать в плюс **Сету** – он превзошел своего учителя в Силе, но не в жестокости. Рун был куда более жестоким и извращенным богом, чем его ученик.

**Сет –** бог Тьмы. Бог лжи, зла, обмана, ужаса, пороков, разврата, развращающей власти. Повелевает отвергнутыми, тварями болот, воплощениями ужаса и порождениями Тьмы.

Предпочитает облик гигантской змеи, кобры.

Имеет свою свиту: **Лостару** и **Стареллу**, богинь-близняшек, которых он и сделал богинями. А также ему достался по наследству от Руна бог **Шезму**.

Его Царство Тьмы называется **Бездной**, туда попадают все самые мерзкие души, которых не пожелал терпеть в Царстве Мертвых даже **Зулат**.

Сет всегда враждует с богами Света, по силе он практически равен **Крому**.

Цвета бога: черный и желтый (цвет пустыни).

Животное бога: кобра, стервятник.

Растение бога: кактус, акация.

**Сильвилла –** богиня сна, сновидений, забвения.

Считается, что эта богиня по большей части времени пребывает не вполне в своем разуме, не то чтобы сумасшедшая, но и не от мира сего. У нее есть не только жрецы и храмы, но и монастыри и монахи. Причем служителями Сильвиллы могут быть и мужчины, и женщины.

Монахи Сильвиллы занимаются лишь созерцанием сновидений и их толкованием, пытаются понять суть человека через его сны. Чаще всего они становятся неплохими психологами, и именно через толкование снов помогают людям, отгораживают их от кошмаров, помогают иногда разобраться с жизненными трудностями и проблемами, но чаще всего они не выходят из своих монастырей, пребывают в мире снов, медитируют, не общаются с людьми.

Предполагается, что они способны входить в сны других людей и таким образом их лечить, ограждать от кошмаров или же эти кошмары предотвращать. Они могут сражаться с демонами Сета, что могут проникать в сны людей, но сражаются исключительно во снах.

Сестра Сильвиллы – богиня судьбы **Луна**.

Цвета богини: фиолетовый, черный, синий.

Животное богини: медведь.

Растение богини: лотос, глициния.

**Старелла –** богиня чудовищ Великих Болот, их матерь и повелительница. Входит в свиту Сета, сестра-близнец **Лостары**. Когда-то была королевой Розми Самандой I. Богиней ее сделал **Сет**.

**Шезму –** бог кошмаров, страшных сновидений. Может убивать через сон. Он способен насылать демонов на людей, которые сводят их с ума во сне, а потом убивают. Именно он может захватывать тела людей, делать их одержимыми, заставлять делать страшные дела.

Входит в свиту **Сета**, до этого входил в свиту **Руна**.

Как и **Осирис**, и **Ра** происходит из **Егии**, считается одним из старейших богов Дидьены.

Когда-то Шемзу подчинялся Осирису и исполнял приговоры, вынесенные Осирисом грешникам, но потом бог взбунтовался и признал власть Руна над собой. Считается, что он просто не смог не пользоваться данной ему властью и стал упиваться казнями и страданиями душ осужденных.

Цвета бога: темно-красный, дымчато-серый, сизый.

Животное бога: гиена.

Растение богини: сныть, смородина.

**Страны Дидьены**

**Алсултан –** страна, находящаяся на юге от Розми, за пределом Великих Гор.

Территория на севере страны занята пустынями, подходящими к самым Великим Горам, на юге страна ограничена мировым океаном. На юге Алсултана располагаются обширные саванны и леса, где расположено множество городов и сосредоточена жизнь. Эти земли три века назад были завоеваны армиями кочевников из пустынь и до сих пор их коренные жители частично поражены в правах и считаются людьми второго сорта. За исключением жителей побережья, где располагались общины пиратов, которые смогли договориться с жителями пустынь.

Алсултан обладает большими запасами нефти, что заставляет его смотреть свысока на большинство стран Дидьены. Также в Алсултане ведется добыча драгоценных камней – малахита, алмазов и изумрудов.

В Алсултане абсолютная монархия, власть принадлежит императору, у которого есть свой гарем. Трон может получить любой из сыновей – от официальных жен (жен не может быть больше трех) или от наложниц. Обычно император сам назначает своего приемника, который начинает помогать в управлении страной своему отцу.

Несмотря на наличие гарема у императора, происхождение части знати из древних родов, обитавших в пустыне, женщины в Алсултане имеют практически равные права с мужчинами, могут наследовать, если указаны в завещании, или не осталось наследников мужского пола. Они не могут служить в армии и полиции, но при должном старании и хороших знаниях, вполне могут стать государственным чиновником и часто служат в министерствах образования, сельского хозяйства, иностранных дел и других.

В Алсултане, как и в Розми, существует конституция, но император стоит выше ее, как и король в Розми, и его решения сами по себе являются законом, не зависимо от того, противоречат ли они ей или нет. При этом в Алсултане, как и в Розми, существует рабство.

Если бы не частые войны внутри страны и мятежи, то Алсултан занимал бы ведущее положение среди стран окружения Розми, но его развитию мешают внутренние неурядицы, поэтому он вынужден уступать первенство Керши.

В Алсултане, как и в Розми, и в большинстве стран окружения Розми, да и других стран Дидьены, одна религия, один пантеон богов. Но в отличие от большинства стран Дидьены, в Алсултане не только спокойно можно поклоняться Сету, там большая часть населения является приверженцами этого культа, хотя смерти на жертвенниках и запрещены. Культ Сета процветает в Алсултане, а жрецы Сета занимают привилегированное положение.

Возможно, из-за большой схожести культур и общественного строя, Алсултан является непримиримым врагом Розми, менее яростным, чем Керши, но не менее последовательным. Хотя союзниками Розми и Алсултану также не стать, т.к. в Розми Сет – непримиримый враг Крома, а Розми – страна, избранная богами Света.

**Венленсия –** страна, дружественная Розми. Находится на стадии развития неизмеримо ниже, чем Розми, не имеет общих границ с Розми, но Розми традиционно их поддерживает, т.к. Венленсия поставляет в страну нефть по низким ценам и импортирует большой объем сельскохозяйственной продукции и техники, а также различных технологий (военных, компьютерных и т.д.).

Очень много лет находится в состоянии то затухающей, то вновь вспыхивающей войны с сопредельной страной – Миррией.

**Джанелли –** страна, находится далеко за океаном. В чем-то очень близка к Розми: подобные Розми моральные устои, отношение к женщинам, государственная религия та же, что в Розми и в подавляющем большинстве стран на Дидьене.

Поддерживает самые дружественные отношения с Розми. Из-за довольно агрессивных соседей, Джанелли часто запрашивает военную помощь у Розми.

В Джанелли парламентская монархия. При сильном короле парламент играет декоративные функции, но при слабом – фактически управляет страной.

**Егия –** страна, находящаяся по соседству с Алсултаном, также расположенная в пустыне и на побережье мирового океана. Политический строй – абсолютная монархия, правитель – султан. Государственная религия та же, что и в Розми.

Страна имеет богатую древнюю историю, предполагается, что изначально Осирис и Ра были богами в Егии, потом они присоединились к пантеону Крома.

Эта страна очень богата запасами нефти, драгоценных камней и металлов, которые она экспортирует в остальной мир. Монополия на добычу нефти принадлежит исключительно семье султана. Также на побережье океана располагаются очень красивые коралловые рифы, которые являются предметом не только туризма, но из них делают украшения и используют в медицине и косметологии.

Имея богатую историю и культуру, Егия представляет собой огромный интерес для историков, культурологов и религиоведов, археологов и философов. Многие древние города и некрополи Егии до сих пор не раскопаны, а их древние обитатели представляют собой загадку.

Когда-то древняя Егия была захвачена пиратами, которые также позже обосновались на побережье Алсултана. Поэтому произошло смещение культур, но в отличие от жителей побережья Алсултана, жителям древней Егии удалось ассимилировать захватчиков и выработать совместный очень интересный образ жизни и собственную философию.

С Алсултаном Егия часто ведет войны, т.к. обе страны весьма богаты нефтью и шахтами, где добываются металлы и драгоценные камни.

**Керши –** страна, находящаяся за пределом долины Великих Гор. Находится к северу от Розми, ее еще зовут **Горная страна** или **Северная соседка**.

Самая развитая после Розми страна на Дидьене. Она является самым непримиримым врагом Розми. В силу своего технического отставания от Розми, Керши не решается на открытую войну, но часто организовывает провокации на границах, засылает шпионов в Розми, несколько раз нападала, но все инциденты пока удавалось разрешать без начала военных действий.

Если где-то есть заговор против Розми, то там непременно участвует Керши.

В Керши установлена демократическая система, правит – президент и парламент. Керши искренне уверена, что демократию надо нести по всему миру, но представления о демократии у нее довольно странные: кто не приемлет наше видение демократии, тот является тираном и агрессором, на него непременно надо напасть и уничтожить.

**Луисстан –** страна, находящаяся за пределом долины Великих Гор, граничащая на востоке с Розми.

В Луисстане абсолютная монархия, как и в Розми, но в этой стране власть сосредоточена не только в руках короля, но и в руках военной верхушки. Страна крайне милитаризирована. В ней существует жесточайшая кастовость, и если человек не относится к касте военных, то у него практически нет шансов добиться успеха на том или ином поприще. Также практически невозможно перейти из одной касты в другую.

В Луисстане права женщин ограничены намного сильнее, чем в Розми, женщины считаются чуть ли не собственностью отца (в его отсутствие – старшего брата), а потом своего мужа. Вдовы не имеют никаких прав на состояние своего супруга; женщина не может получить наследство; женщина не может жить самостоятельно, своим домом.

**Миррия –** страна, поддерживающая партнерские отношения с Алсултаном и Керши. Т.к. Миррия находится на стадии развития неизмеримо ниже, чем Розми (и Керши, и Алсултан, и Луисстан, и другие передовые страны Дидьены), не имеет общих границ с Розми, то не представляет угрозы для Розми. При этом Миррия не упускает возможности напакостить Венленсии или же Розми – если подворачивается такая возможность

Основной противник Миррии – сопредельная с ней Венленсия, в техническом плане менее развитая, чем Миррия, но при этом занимающая большую территорию и импортирующая из Розми военные технологии.

В Миррии, как и в Алсултане, официально поклоняются Сету, что также не способствует дружбе между ней и Розми.

**Норсик –** страна, находящаяся за пределом долины Великих Гор. Находится к северу от Керши. Когда-то была северными провинциями Керши, но отделилась от нее в период революций, когда в Керши была свергнута монархия.

В Норсике конституционная монархия, государством управляет парламент во главе с премьер-министром. Король Норсика имеет право роспуска парламента, назначает министров, а также как верховный главнокомандующий имеет право объявлять войну другим странам, но по факту на данный момент времени он не принимает никаких решений. Любой принятый парламентом документ, однако, требует Королевской санкции, чтобы стать законом.

Большая часть страны находится в гористой местности, от чего в стране плохо развито сельское хозяйство, практически 70 % населения сосредоточены в городах на равнинах. Страна сильно зависит в продуктовом, энергетическом и экономическом плане от Керши, поэтому всегда поддерживает Керши в политическом плане.

**Острова Свободы –** так называется островное государство в западном полушарии Дидьены, расположенное в тропическом поясе планеты. Государственный строй – президентская республика. Управляется президентом – официально, фактически власть принадлежит преступным картелям и периодически президент и правительство меняется на тех, кого поддерживает более сильный картель.

Страна испытывает большие сложности в экономике, население ведет полунищенский образ жизни, но эмиграция из страны находится под жесточайшим контролем, за попытку незаконно покинуть страну полагается пожизненное тюремное заключение, а тюрьмы принадлежат преступным картелям. При этом население страны – довольно терпеливые и дружелюбные люди, которые имеют ни с чем несравнимую самобытную культуру и **религию, основанную на культе предков**. Основными статьями дохода государства являются: туризм (несмотря на продажную полицию и частые государственные перевороты, а также очень сложную криминогенную обстановку, Острова Свободы привлекают неиссякаемый поток туристов) и экспорт рома. Также большой доход картелям приносит выращивание растений, из которых потом синтезируют наркотики, которые позже продают по всему миру.

Благодаря прекрасной живописной природе и легендам, Острова Свободы являются излюбленным местом для фотографов, киностудий и не обделены вниманием историков и филологов, а благодаря бесчисленным легендам о кладах – искателей приключений.

Когда-то острова были пристанищем пиратов, здесь были основаны не только пиратские притоны, но и самые настоящие колонии, именно от пиратов и пошли самые сильные преступные картели, продолжающие держать власть в стране до сих пор.

Розмийские пираты из залива Морских Королей, тоже тут успели отметиться и организовать свои колонии и базы. Но религия Розми не прижилась на островах, хоть и дала интересные уточнения и вехи для культа предков, которому привержены местные жители.

**Города Розми**

**Алахан –** крошечный городок в оазисе Проклятия в пустыне Дьявола. Существует легенда о Дарителе воды, короле оазиса – храбром воине и его любимой погибшей девушке (принцессе). Он жил задолго до прихода в долину Великих Гор первых поселенцев, пришедших во главе с Кемием.

Он подарил жителям своего королевства – оазиса – воду, попросив у богов дать им источник воды, чтобы их оазис стал большим и цветущим, чтобы люди не знали жажды. Но за это боги забрали у него любимую. Теперь его призрак бродит по окрестностям его замка, находящегося поблизости от источника всех рек в оазисе, и ищет свою возлюбленную. Иногда он похищает девушек, приняв их за нее.

**Александрия –** один из первых городов, построенных пришельцами. Расположена на западном побережье моря Мечты, на востоке пустыни Дьявола.

Александрия считается культурным центром Розми, здесь расположено множество театров, концертных залов, находится самая известная в стране и мире консерватория, филармония, также тут проходит фестиваль театрального искусства. Именно в Александрии находится знаменитый на весь мир оперный театр, а также в этом городе находятся самые престижные в мире музыкальные и театральные высшие учебные заведения.

При этом рядом с городом расположена военная база, где проходит обучение ВДВ Розми, находятся их самые большие и разнообразные полигоны. Именно в Александрии располагаются самые престижные училища военных моряков и подводников, а также гражданские высшие морские учебные заведения.

**Ариэль –** первая столица Розми. Расположена во влажных джунглях, находится на берегу реки Успеха, поэтому была со временем перенесена во Фритаун.

Ариэль – один из старейших городов Розми, основана первым королем Розми – легендарным Кемием I.

Этот город несколько тысяч лет был столицей Розми. Во времена смут и гражданских войн, если Ариэль оказывалась на территории объявившейся независимой страны, то именно ее провозглашали столицей. Это один из самых прекрасных городов на Дидьене, полный подлинных архитектурных шедевров.

Именно здесь проживают знатнейшие и древнейшие семьи Розми, или полагают своим долгом держать тут свои родовые особняки, несмотря на то, что жизнь в Ариэль дороже, чем даже во Фритауне. Именно в старой столице остались самые закоренелые враги нынешней династии, самая консервативная часть ноэллов, а также представители многих сект, что образовывались на протяжении истории Розми, откалываясь от официального культа богов Света Розми.

**Буддоград –** город, население которого 5 миллионов человек, находится в джунглях, стоит на реке Баз. Это один из немногих городов не только сохранившийся от цивилизации Первых людей. Есть еще несколько городов, дошедших до описываемых времен, но Буддоград - город обитаемый, где ни на один день не прекращалась жизнь, хотя были периоды, когда все население города составляло не более тысячи человек.

Город давно уже превратился во что-то вроде музея под открытым небом, где целые кварталы необитаемы, т.к. являются экспонатами музея. Его жители живут за их пределами, бережно охраняя свое наследие. В Буддограде очень много храмов забытых богов, построек и сооружений, чье назначение неизвестно современным ученым, их бережно хранят и изучают археологи и культурологи со всей Розми.

За попытку причинить вред или отковырять сувенир от старого города, в Буддограде можно получить не только огромный штраф, но и сесть в тюрьму на несколько лет, т.к. город является не просто культурным и историческим достоянием Розми, он - культурное достояние всей Дидьены.

**Джорджия –** город на побережье залива Морских Королей, расположенный на западе Великих Гор.

В городе располагаются штаб-квартиры ГСР и РСР, недалеко от города в десятке километров от него находится тюрьма ГСР и РСР на острове, с которой невозможно сбежать, т.к. она соединена с материком лишь узким мостом, а морские течения в этом месте крайне холодные и сильные.

Также рядом с городом находятся коралловые рифы потрясающей красоты, служащие одной из визитных карточек города, как и знаменитая система горных пещер.

**Коньскосор –** маленький городок на севере Великих Гор. Недалеко от города находится Оракул Ветров, заброшенные замки драконов. Округа пользуется нехорошей славой для туристов, т.к. часто пропадают люди, случаются оползни и обвалы. Около города проходил огромная и разветвленная сеть пещер.

**Кошаген –** город, расположенный на юго-западном побережье моря Мечты, на северо-востоке Морской пустыни. По легенде именно здесь родилась и выросла богиня Пантера. Посреди города сохранены остатки древнего города и древнейший храм Пантеры, который действует, как и школа боя Пантеры. Храм является главным храмом Пантеры.

**Крахор –** город у самых Великих Гор, на северо-западном побережье моря Мечты. Рядом с городом находится разрушенный замок.

По легенде, во времена раздробленности Розми, в замке жил местный властитель, который полюбил королеву амазонок. Он похитил ее дочь, и в качестве выкупа потребовал ночь с королевой. Т.к. девочка была дочерью погибшего возлюбленного королевы амазонок, та согласилась. К сожалению, ребенка случайно убили, о чем властитель признался на утро. Амазонка от горя покончила с собой. Войско отомстило за свою королеву, разрушив замок, убив властителя и всю его семью.

Около города сохранились древние пирамиды, которые строили в период Звездной страны. Из них особые жрецы Гозока наблюдали за звездным небом, и по легенде странники Звездных Дорог, которым было разрешено спуститься на Дидьену, сходили на вершины именно этих пирамид. И только туда. Вместе со жрецами Гозока рядом с пирамидами располагались жрецы Крома, воины которых следили за пришельцами и их поведением, при необходимости они вступали с невоспитанными странниками в бой и могли их убить или выдворить за пределы мира Дидьены.

**Леррмар –** город на юго-востоке Великих Гор. Один из старейших городов Розми, полный легенд и преданий. Находится около **Пика Облаков**.

**Лимберия –** город на западном побережье моря Ожиданий и на восточной окраине пустыни Стенаний. Очень красивый курортный город, где много отелей, казино и ресторанов, пользуется большим успехом не только у розмийских туристов.

Была основана при Луисе I, в числе первых городов пришельцев.

**Миранда –** один из городов, расположенных в Поясе Желтых Туманов, находящемся на территории Великих Болот.

Это небольшой город, часть которого поглощена зыбучими песками. В старые дома, которые еще не поглощены песками, отправляются ученые для изучения быта Розми тех времен, когда пришельцы еще не прилетели в Розми. Город обнесен высокой стеной, которая не дает болотным тварям пробраться в город, но они все же пробираются в город под землей или по системе подземных туннелей, проходящими под Мирандой и ведущим далеко за пределы города под болота.

Небо над городом всегда затянуто серыми низкими тучами и желтой дымкой. Желтоватый туман всегда стелется по земле. Если не идет дождь, то воздух в городе настолько влажный, что людям иногда кажется, что они дышат водой. Солнца в городе бывает еще меньше, чем в Нерейде.

Когда-то на месте Великих Болот было море или большое озеро, которое давно пересохло, превратившись в болота. Тут существовала древняя цивилизация, построившая бесчисленные километры туннелей.

Попасть в Миранду боятся все без исключения военнослужащие. Если из Нерейды есть крошечный шанс вырваться, то из Миранды еще никто и никогда не выбирался. Назначение в Миранду – это билет в один конец.

**Морокко –** город в числе первых построенный пришельцами после их прилета в Розми. Расположен на южном побережье моря Мечты, на севере Морской пустыни.

В городе находится Космическая академия № 1, очень долго она оставалась и единственной, где обучали будущих офицеров ВКС (Военно-космических сил).

Главной достопримечательностью города является его центральная площадь – Звездная площадь, выполненная в форме огромной пятиконечной звезды. Почему архитектор задумал и воплотил в жизнь такой странный проект, что он символизирует, и почему именно форма звезды – до сих пор никто не знает. Но т.к. никто из пришельцев и королей династии Уайтроуз тогда не возражал, предполагается, что пятиконечная звезда является каким-то тщательно забытым символом для пришельцев.

**Наталилия –** один из первых городов, построенных пришельцами. Расположен на западном побережье моря Мечты, на востоке пустыни.

Его называют городом площадей и фонтанов. В нем находится Летное училище Розми № 2.

Городу чуть больше ста лет, поэтому он еще молодой и постоянно строится. Среди его населения преобладают пришельцы, хотя именно сюда в самом начале правления династии Уайтроуз переселялись лояльные к пришельцам коренные жители Розми, желающие развития и знаний. Со временем они стали равномерно селиться во всех новых городах, поэтому их приток спал.

**Нерейда –** один из городов, расположенных в Поясе Желтых Туманов, находящемся на территории Великих Болот.

Население города чуть больше одного миллиона человек, город имеет собственный аэропорт, несколько крупных фармацевтических компаний, а также военная база, созданная для того, чтобы отражать нашествия болотных тварей, которые являются бичом Пояса Желтых Туманов.

В Нерейде практически не выглядывает солнце, небо всегда затянуто серыми облаками или тучами, почти всегда идет дождь, если же не идет дождь, то небо затянуто серо-желтой дымкой тумана, давшей название поясу. Туман постоянно стелется по земле, особенно густой ночью и утром.

К городу подходят болота, кишащие болотными монстрами и тварями, готовые периодически сбиваются в стаи, нападающие на все города Пояса Желтых Туманов. Поэтому Нерейда обнесена высокой стеной.

Жители не покидают город в силу привычки, а также редчайших растений, что растут недалеко от Нерейды. Как не странно, но в Нерейде еще и добывают золото и другие минералы, выходы которых имеются в болотах.

Попасть в Нерейду боятся все без исключения военнослужащие. Это является своего рода наказанием. Из Нерейды есть шанс выбраться, но для этого надо совершить настоящий подвиг или можно просто уволиться из армии.

**Оберун –** один из древнейших городов Розми, население 12 миллионов человек, находится в джунглях недалеко от Ариэль. Стоит на двух берегах реки Бродяги.

В городе много научно-исследовательских институтов, а также университетов и институтов, занимающихся историей, особенно историей первых цивилизаций, которые давно исчезли. В этом же городе готовят будущих историков.

В старину именно Оберун считался городом ученых, тут располагалась самая большая на тот момент библиотека в стране.

Город считается достаточно консервативным, в нем очень много недовольных тем, что Розми нарушила изоляцию и общается с другими странами Дидьены. Именно в желании восстановить изоляцию Розми и заключается консерватизм жителей города. В то же время в городе многие жители, преподаватели и жрецы полагают, что волю и слово богов Света трактуют неправильно, и им, жителям Оберуна, лучше известно, что же хотели сказать людям боги.

**Окансам –** заброшенный город в пустыне Стенаний. Когда-то около него разыгралось последнее сражение между войсками королевы Клементины VII и войском жрецов Сета, в результате которой жрецы проиграли войну, храмы Сета были уничтожены все, кроме одного, а культ бога Тьмы был почти забыт в Розми.

По некоторым историческим хроникам, именно здесь была спрятана одна из последних оставшихся в мире ритуальных Чаш Сета.

**Талатея –** небольшой город, с трех сторон окруженный Великими Болотами, а с востока к нему подступают джунгли. При этом город не относится к Поясу Желтых Туманов.

**Тритон –** город в Поясе Желтых Туманов, с населением в 20000 жителей, находится западнее Нерейды.

По погодным условиям он даже несколько лучше, чем Нерейда, потому что располагается на невысоких холмах, возвышающихся на довольно редкой в этих краях плоской равнине, окруженной лесами. Поэтому в Тритоне более сухой климат, влажность ниже, чем в Нерейде, и значительно ниже, чем в Миранде.

Тритон располагается значительно ближе к Нерейде, чем к Миранде, служащей неким форпостом человеческих земель в непрекращающейся войне с монстрами.

К городу из-за большой отдаленности болот и лесов редко выходят монстры, поэтому в нем нет гарнизона, туда вылетают в случае необходимости солдаты из Нерейды. Все же город обнесен стеной и имеет укрепления и казармы, потому что случались нападения на него.

Нападения, как правило, случаются, когда монстры начинают продвижение из своих гнезд и пристанищ, ближе всего подступающих к Миранде, на Нерейду. Чаще всего нападения бывают случайными и совершаются или единицами монстров, или мелкими группами, от которых защищает стена.

**Фивы –** большой город, расположенный на юге Розми, между двух рек, посреди лесов и джунглей. Является столицей аграрного края на юге Розми, который находится вокруг северной и восточной оконечности моря Сердец, а также идет на север к Великим Болотам.

**Фритаун –** столица Розми. Находится на побережье моря Ожиданий в пустыне Разочарований. Самый крупный город Розми и Дидьены. Основан пришельцами около ста лет назад.

На его месте когда-то находилось древнее государство - Голубая Империя (названа так была по голубому мрамору, который можно было добыть только на ее территории). После прихода Кемия I Голубая Империя была покорена Розми, уже его потомками. Столица Империи, что находилась на месте Фритауна была уничтожена до основания, но сохранились подземные переходы и постройки, оставшиеся не только от Голубой Империи, но и от более древних неизвестных цивилизаций, что существовали в долине Великих Гор в незапамятные времена.

Фритаун стоит на древних фундаментах этих городов, о всех переходах и туннелях которых не знают даже историки и старожилы.

**Энцелад –** один из ближайших к Великим Болотам городов Розми. Т.к. он находится за пределом **Пояса Желтых Туманов**, жителей его города твари не беспокоят. Болота не подходят к городу, хоть и находятся относительно близко от него.

**Якомин –** заброшенный город древней цивилизации. Находится в центре Великих Болот, частично город поглощен болотами, зыбучими песками и влажными джунглями.

В Якомине живет основная часть жрецов **Стареллы**, используя остатки города для жизни, превратив в ритуальные храмы и помещения.

Ученые и люди просто не могут до него добраться, т.к. город окружен сотнями километров трясин и зыбучих песков, населенных болотными тварями, которые вечно голодные и не отказались бы от возможности перекусить. С воздуха город не видим, т.к. находится в **Поясе Желтых Туманов**, благодаря которому над ним всегда почти стоит туман, а также благодаря испарениям болот.

**Правители Розми**

**Альберт I Тольмен –** задушил своего предшественника, дядю отца, прямо на троне. Правил очень кроваво. С него началось притеснение туземцев и порабощение племен негров, что обитали в джунглях долины Великих Гор, не обладавших в отличие от белых коренных жителей развитой цивилизацией.

**Кемий I Тольмен –** легендарный король, который привел предков розмийцев в долину Великих Гор. Один из трех друзей, которые отыскали туда проход и вернулись потом в остальной мир, решив отвести в Страну Мечтаний (как переводится название Розми) всех жителей окрестных стран, которых угнетали жестокие феодалы.

Во время бегства в Розми погибли два его друга, Престон и Алан, поэтому спасенные люди провозгласили Кемия I своим королем. С него начинается отсчет королей Розми, он является основателем первой династии.

**Клементина VI Транстальн –** легендарная королева Розми, при которой была раз и навсегда закончена раздробленность Розми, а боги Света развоплотили и изгнали из мира бога Тьмы Сета.

**Клементина VII Кромст –** легендарная королева Розми, при которой были уничтожены все кроме одного храмы Сета, Стареллы и Лостары.

**Кристофер VIII Уайтроуз –** прадед Натали I, отец ее деда Джонатана II, и правнук Луиса I Уайтроуза.

**Луис I Уайтроуз –** первый король династии Уайтроуз.

Именно он привел пришельцев на Дидьену и завоевал Розми. Достоверно известно, что он был военным, и корабли пришельцев под его предводительством прибыли с неизвестной планеты. Также именно он запретил менять устои розмийцев, религию, законодательство, это он принял решение, что пришельцы должны принять Розми и ее народ такими, какие они есть, чтобы максимально снизить последующие конфликты и славу завоевателей.

Впоследствии Луис I женился на коренной розмийке, подав тем самым пример своим подданным. Его сын, тем самым был наполовину коренным розмийцем, что значительно снизило напряжение в стране и позволило впоследствии Джонатану II допускать коренных жителей в армию и полицию.

**Саманда I Трейстар –** королева Розми, ставшая впоследствии богиней Стареллой, входящей в свиту бога Тьмы Сета, мать чудовищ в Великих Болотах. Эта королева прославилась многочисленными жестокими казнями и убийствами. Убивала она ради забавы. Она очень любила принимать кровавые ванны, полагая, что именно они продлевают ее молодость и дарят ей невиданную красоту. В конце концов она была свергнута и едва избежала гибели.

**Словарь**

**Алифий –** спутник Дидьены, светит голубоватым светом. Второй от планеты спутник.

**Амазонки -** племя, живущее на архипелаге Амазонок в море Мечты, из которого вышла богиня Лоули. В племени царит жесткий матриархат, все женщины племени служат своей бывшей королеве, ныне богине. Они почти не выбираются во внешний мир, если только в качестве жриц в храмы Лоули, также к ним на архипелаг никто не допускается.

**Амулет Силы бога –** источник Силы бога или богини.

У бога или богини есть своя Сила, благодаря которой они смогли возвыситься над людьми, но со временем ее становится мало, ее резервуары надо пополнять. Для этого у богов и богинь есть так называемые Амулеты Силы – это накопители Силы. Сила же поступает от верующих в них людей, от их веры, от ритуалов, которые совершают жрецы, и сами боги и богини могут аккумулировать свою Силу в Амулете. Оттуда они черпают Силу постоянно, в любой момент.

Амулет Силы хранится или у жрецов бога, или в каком-нибудь укромном месте, он не может храниться у бога. Поэтому, если враги блокируют доступ бога или богини к своему Амулету, то его обладатель начинает слабеть, а со временем может заснуть или вообще умереть.

**Бар «У аэродрома» -** бар, находящийся рядом с аэродромом, на Клубничной улице Фритауна. Как правило, в нем проводят время военные с аэродрома или другие военнослужащие. Славится драками, проходящими в его стенах и тем, что именно в нем у пилотов принято праздновать все важные события своей карьеры или же поминать погибших друзей. На протяжении многих десятилетий баром владеет одна семья, которая многое позволяет делать своим клиентам.

Бар славится далеко за пределами Розми.

**Бездна -** Царство Сета, бога злобы, ненависти, горя, повелителя монстров и чудовищ. Бога Тьмы одним словом.

В его Царстве нет света, горит негасимый огонь, там черные камни, окруженные лавой, серый пепел и множество монстров, небо – черное и каменное. Там же есть и земли, окутанные вечным туманом, скрывающим болота, где живут монстры и ведут вечную охоту на врагов Сета, которых он сумел заполучить, или же на грешников, которые не смогли даже попасть в Царство Мертвых Зулата. Есть еще третьи земли, где стоит вечная зима, там всегда стужа, дуют ледяные ветра, кругом снег и лед, там вечная безлунная и беззвездная ночь, там живут лишь порождения ужаса и стужи – подданные Сета, живущие за счет отбираемых жизней и крови живых людей. Именно эти земли и называются Бездной Сета.

**Вилла «Белая роза» -** резиденция королей во Фритауне. Она располагается за городом, на побережье моря Ожиданий, построена была после переноса столицы из Ариэль во Фритаун. Такое название имеет по фамилии правящей династии пришельцев, ее построившей. Там действительно растет много роз, но разных цветов, предпочтение отдается темно-красным и розовым, но садовники полагают своим долгом выращивать перед забором и зданием виллы исключительно белые розы.

**Воины Пантеры –** жрецы, владеющие в совершенстве боем Пантеры. Составляют боевой отряд жрецов Пантеры. Не все жрецы Пантеры обязательно прирожденные воины, ведь Пантера является еще и богиней джунглей и охоты.

**Воины Серебряной Луны –** каста воинов среди жриц Лоули и амазонок. Считаются лучшими и непревзойденными воинами. Воины Серебряной Луны не обязательно жрицы Лоули, но всегда только женщины, чаще всего – амазонки. Любая жрица Лоули умеет сражаться, владеет боем Лоули, владеет тем или иным холодным оружием, воины Серебряной Луны в совершенстве владеют не только боем Лоули, несколькими видами оружия, но еще и могут сражаться без оружия.

**Восставшие Болота –** последняя уничтоженная империя Сета. Именно в период ее существования из Великих Болот полезли болотные твари, которые не только нападали на города в Поясе Желтых Туманов, но и сражались в армии Сета против людей.

Располагалось данное государство первоначально на территории Великих Болот и Пояса Желтого Тумана. Возможно, именно из-за месторасположения государства и произошло его название.

**Всевидящее Око –** символ Разведывательной службы Розми. Также значок на военной форме, обозначающий принадлежность военнослужащего к данному виду войск, хотя именно РСР не подчиняется главнокомандующему армии Розми.

**Голубая империя –** страна, существовавшая на территории Фритауна и почти всего северного побережья моря Ожиданий до прихода Кемия I. Была уничтожена в войне с потомками переселенцев, как и другие страны, которые существовали в долине Великих Гор.

На месте Фритауна находилась столица Голубой империи, поэтому до сих пор под городом проходит множество подземных туннелей, о существовании которых не знают жители города. Некоторые из них исследованы учеными, некоторые нет. Остатки древних городов еще разбросаны по побережью моря Ожиданий и находятся в некоторых оазисах пустыни Разочарований, хотя многие уже давно погребены под песками пустыни.

Потомки правителей Голубой империи до сих пор живут в Розми, хотя они или не знают о прошлом своей семьи, или же просто не афишируют это знание. Потомков самых разных свергнутых династий в Розми и без них хватает, а пришельцы весьма болезненно относятся к таковым людям.

**Горная соседка (Северная соседка) –** так розмийцы называют Керши.

**ГСР –** государственная служба расследований. В ее компетенцию входит борьба с особо опасными формами преступлений; борьба с незаконным оборотом оружия и наркотиков; обеспечение информационной безопасности Розми; борьба с коррупцией; борьба с терроризмом на территории Розми; борьба с инакомыслием и религиозными преступлениями.

**Диана –** 1. Богиня пламени, дочь Крома.

2. Так называют речевой информатор в военных самолетах и вертолетах, воспроизводящий сообщения об отказах систем, о достижении предельных режимов полета и о возникшей угрозе.

**Дидьена –** так называется планета, на которой расположена Розми.

**Желена –** это кустарник, усыпанный маленькими звездообразными голубыми цветами. Листья его темно-зеленые, словно восковые, сам он колючий и растет довольно плотно, поэтому его в Розми очень часто используют как живую изгородь, пробраться через него довольно проблематично, а сам он неприхотлив и живуч. К тому же его цветы цветут круглогодично и очень вкусно и сильно пахнут. Их аромат напоминает ландыш, нарцисс и немного жасмина, и обладает в своей основе ни на что не похожей холодной ноткой, словно зеленый чай или виноград.

**Заоблачный замок –** место обитания Крома и его дочери Натали. Находится на облаке, посреди других облаков, окружающих его. Заоблачный замок плывет над Дидьеной, и оттуда Кром может наблюдать за всей планетой, но его люди обычно не видят.

Когда-то замок находился на высокой горе, но Кром решил поднять его повыше, чтобы иметь возможность наблюдать за всей планетой.

**Звезда Розми –** несимметричная голубая звезда с шестью лучами, три из которых направлены вверх, три вниз, центральный нижний луч обрезан на середине. В центре звезды золотой небольшой круг.

**Звездная Страна -** страна, существовавшая на севере пустыни Дьявола и северо-западном побережье моря Мечты до прихода Кемия I. Была уничтожена в войне с потомками переселенцев, как и другие страны, которые существовали в долине Великих Гор.

**Звездные Дороги –** дороги, по легенде связывающие все миры, звезды в них и галактики. Эти дороги состоят из звездной пыли.По ним могу ходить боги или очень сильные колдуны и ведьмы, или же Создатели Миров, или избранные люди, которые сами или при помощи других могучих сущностей сумели на них попасть. Путь на них лежит по радуге.

Звездные дороги не безопасны, на них подстерегает множество опасностей, как и их путников, которые тоже сами по себе могут быть опасны.

**Зеве –** денежная единица Розми. В одном зеве – сто **кольст**.

**Змея –** см. «кобра».

**Кладбище Павших Пилотов –** мемориальное кладбище во Фритауне, где хоронят (не сжигают, а хоронят в земле) исключительно летчиков ВВС Розми, погибших во время боевых действий (не только на границах Розми, но и вообще в других странах, куда их может послать командование для разрешения вооруженных конфликтов) или же летчиков, кавалеров ордена «Во Славу Розми». Быть похороненным на данном кладбище – очень большая честь. Похороны на нем совершаются за счет государства.

**Клубничная улица –** одна из четырех главных улиц Фритауна. Начинается улица с Парковой площади – центральной площади столицы, а заканчивается за городом, перерастая в шоссе, уходящее в пустыню Разочарований. В самом конце Клубничной улицы стоит военный аэродром.

**Ключ Света Розми –** талисман, находящийся всегда в сердце кого-то из жителей Розми, человека чистого, честного и достойного. Этот человек не должен быть святым, он просто должен стараться быть честным и достойно прожить свою жизнь. Это не просто талисман, это залог спокойной жизни Розми и ее жителей, залог того, что боги Света любят свою страну и будут ее защищать, что они любят ее людей, и не допустят зла и Тьмы на ее территории.

Когда люди начинают много грешить, озлабливаются, прекращают ценить то, что у них есть, сомневаются в богах Света Розми, становятся циниками, злыми, воображают о себе слишком много, начинают творить беззаконие, боги Света Розми забирают Ключ Света Розми. Тогда страна погружается в непрерывный кошмар, который заключается в беспрерывной череде войн, братоубийств, порока. Как правило, в это время Сет возводит свое царство на территории Розми, т.к. ему не противостоит почти никто.

Когда же люди исправляются, искупают свои грехи и понимают ошибки, тогда Ключ Света возвращается к людям.

**Кобра –** символ Сета. Он довольно часто любит оборачиваться гигантской змеёй, предпочитая этому облику человеческий. Жрецы Сета при посвящении получают на правое плечо татуировку кобры, когда они достигают высокой степени посвящения в жреческой иерархии, им делают татуировку кобры на шее, плече и по всей левой руке.

У храмовых воинов татуировка делается на левой стороне груди, напротив сердца. Сейчас их почти нет в Розми, искусство боя Сета почти забыто, оно сохранилось лишь в его единственном храме в Розми, в пустыне. Именно там находятся все жрецы Сета в настоящее время, все храмовые войны тоже обучаются там.

За храмом присматривают спецслужбы. Присматривают не очень внимательно, на всякий случай. Реальной военной и живой силы у жрецов Сета нет, но это все же бог Тьмы, и изначально он и его последователи пытались захватить Розми. Именно поэтому храму уделяется некоторое внимание спецслужб.

**Кольст –** денежная единица Розми. Сто кольст – одно **зеве**.

**Королевская эскадра сопровождения (эскорт) –** специальный отряд летчиков, управляющих и авиалайнерами, на которых летают король и члены королевской семьи, и управляющих истребителями, сопровождающими короля и королевскую семью во всех полетах, и вертолетами, если полеты совершаются на короткое расстояние.

Данная техника и пилоты базируются в непосредственной близости от Замка Королей, посменно проживают на территории Замка или на вилле «Белая Роза», если король находится в столице. В эскорте всегда постоянный состав. Как и в Первом отряде Фритауна, там служат только лучшие из лучших летчиков, способных не только пилотировать, но при необходимости выполнять функции телохранителей и охранников.

По давней традиции, невозможно из эскорта перейти в Первый отряд Фритауна, как и наоборот. Т.к. предполагается, что пилоты данных подразделений тренируются и привыкают к выполнению разных задач, требующих развития совершенно разного мышления и навыков.

Хотя быть исключенным из Королевской эскадры сопровождения – дело нехитрое, достаточно совершить серьезную ошибку или дисциплинарный проступок.

**Королевство Ночи –** одно из государств, созданных жрецами и приспешниками Сета. Включало в себя северо-запад Розми: Великие Горы, западное побережье моря Мечты, а в годы своего расцвета включало в свой состав и Лунный полуостров, и Великие Болота, и почти всю центральную Розми.

**Кошапан –** мифическое существо: гигантская то ли кошка, то ли пантера, темно-синего цвета, у которой из пасти торчат огромные клыки, как кинжалы. Некоторые кошапаны имеют кожистые крылья на спине.

Кошапан обладает очень агрессивным характером, но всегда будет верен тому, кого он выбрал.

Является спутником богов. В его образе любит находиться богиня Пантера.

Изображение кошапана является символом королевской семьи, к какой бы династии та не принадлежала бы.

**Красная Пустыня, район –** район Фритауна на его северо-западной оконечности, окружает кварталы Красных Фонарей. Один из самых бедных районов города. Севернее его находятся только трущобы, где жизнь людей контролируется бандами, туда боятся ночью соваться даже полицейские. Западнее этого района находится несколько заводов, рабочие с этих заводов также селятся в районе Красной Пустыни.

В этом районе очень много пабов и баров, где пьет местное население, которое отличается непритязательностью вкусов и низким уровнем самооценки, образования и жизненных целей, поэтому их любимое времяпрепровождение – в барах в компании себе подобных.

Уровень преступности в районе Красной Пустыни – один из самых высоких, выше только в трущобах. Как правило, набеги на другие районы города совершаются именно оттуда.

Дети из этих мест не очень любят ходить в школу, поэтому уровень неграмотности потрясающе высок, да и учителя в местных школах не отличаются особым желанием учить. Поэтому родители, имеющие возможность направить детей в другие школы, именно это и делают.

Из-за высокого уровня преступности и преступлений, местная больница специализируется на ножевых ранениях, огнестрельных ранениях и травматологии.

**Круг Посвящения –** в данном контексте подразумевается сан жреца и его положение в жреческом ордене. Чем выше Круг Посвящения, тем более значимым является жрец. В каждом Круге есть несколько ступеней. Количество ступеней в каждом ордене свое. Количество же Кругов во всех орденах одинаковое – высший, средний и нижний.

Круг Посвящения и ступень в нем определяются не только возрастом и количеством прослуженных лет, интригами и т.д., но и владением искусства боя (у жрецов Крома, Лоули, Сета, Асамата, Краха и Зулата), но и познанием тайн жречества и различных видов других знаний. Предполагается, что для продвижения по иерархической лестнице необходимо еще благоволение бога, а также степень понимания замыслов и желаний своего бога, постижение его сути и его волеизъявления.

**Кружок Белошвеек Королевских Портьер –** так назывался совет при королеве Гертруде I, который фактически правил страной, в то время как она придавалась веселью, разврату и балам. Этот Кружок тоже управлял страной из рук вон плохо, но хотя бы собирал налоги и создавал видимость порядка и правления.

После ее смерти он был распущен ее дочерью, еще большей лентяйкой и развратницей. Страна погрузилась в хаос, начались смутные времена.

**Лоули –** 1. Богиня славы и победы.

2. Спутник Дидьены, светит розоватым светом. Третий от планеты спутник.

**Лунный полуостров –** полуостров на восточном побережье моря Мечты, полностью закрытый для простых граждан. Представляет собой военную территорию, на которой располагаются закрытые города ученых, испытательные полигоны и различные военные лаборатории.

Здесь разрабатывается и испытывается военная техника, вооружение (кроме ядерных бомб, атомных бомб и т.д.). Ведутся самые различные научные разработки, некоторые из области медицины и вирусологии.

В закрытых городах живут не только ученые и военные, которые их охраняют, но и семьи военных и ученых.

Также на Лунном полуострове сосредоточены многие военные заводы, выпускающие все необходимое, для армии. Конечно, на территории Розми существуют и другие военные заводы, но именно на Лунном полуострове находится их основной конгломерат, который легче всего охранять.

**Младшие боги –** см. «Старшие боги».

**Мероэ –** титул верховной жрицы Лоули. В связи с тем, что главный храм Лоули находится на закрытом архипелаге Амазонок, куда нет доступа практически ни у кого из обитателей всего мира, то существуют две мероэ – старшая мероэ всегда находится на архипелаге, а просто мероэ – находится в главном храме Розми во Фритауне. Именно она участвует во всех церемониях, отвечает за всех жриц, всех воинов Лоули и все храмы.

**Нарисса –** девушка, входящая в свиту Краха. Нариссами становятся девушки, которые предпочли прыгнуть с **Утеса Несчастных** и разбились о прибрежные скалы или утонули в волнах залива Морских Королей.

Они живут под водой вместе с Крахом и русалками, они напрочь лишены воспоминаний и ни о чем не сожалеют, т.к. ничего не помнят о своей прошлой жизни. Единственный недостаток – мозгами они также не наделены, т.к. жизнь в подводном царстве среди пустоголовых товарок показалась бы им в противном случае невыносимой.

Краху же и не нужны спутницы для интеллектуальных бесед, его вполне устраивает окружение хорошеньких вертихвосток, проказничающих и шалящих постоянно. Лишенных всяких проблем и дилеммы выбора.

**Некрополь Королей -** место последнего упокоения королей Розми на территории Замка Королей, а также место их торжественного сожжения. В Некрополе Королей покоится прах исключительно правителей Розми. На месте захоронения праха ставится статуя короля или королевы Розми. В центре Некрополя находится площадка, вокруг которой стоят могилы исключительно доблестных и отважных королей, которые многое сделали для Розми.

**Неумолимая госпожа –** смерть. Посланница бога Царства Мертвых Зулата.

**Новогодний Дедушка –** персонаж сказок по всей Дидьене. Живет на северном полюсе, а в Новый год дарит всем детям подарки, если они хорошо себя вели в уходящем году. Подарки кладет под новогоднюю елку.

У него есть внучка – Новогодняя Девочка, которая живет вместе с дедушкой и помогает ему с подарками, а также следит за его домом и поведением детей.

Ездят они в новогоднюю ночь в санях, куда запряжена тройка лошадей с бубенцами. Могут ехать по земле и по воздуху.

**Ноэл –** название розмийского аристократа. Также как **ноэлла** – название розмийской аристократки. **Ноэлы** – военная аристократия, потомки древних фамилий, в основном – военные, т.е. в прошлом их семьи были представителями военной знати, владевшие фамильными замками и обширными землями. Невоенным представителям древних семей почти не удавалось пробиться наверх по иерархической лестнице, ведь лишь рыцари могли захватывать земли и богатства.

Торговцы, ремесленники, чиновники и представители других классов никогда не допускались в общество аристократии. Они не могут называться ноэлами и иметь гербы, а также не имеют права носить и обладать рыцарскими мечами и фамильными кинжалами. Со временем разбогатевшие простые люди скупали замки обедневших аристократических родов, но даже это не давало им права на герб и на высокое звание ноэла.

Военные могли стать ноэлами за особые заслуги и беспримерное мужество и героизм. Если они были особенно одарены воинскими талантами или выслуживали право на герб, то они награждались правом передавать герб по наследству и становились потомственными ноэлами. Но сделать простого военного ноэлом, тем более потомственным ноэлом, мог лишь король.

**Орден жреческий –** под жреческим орденом имеются в виду жрецы, поклоняющиеся одному из богов. Каждый орден поклоняется и служит своему богу.

**Орден «Во Славу Розми»** – высшая награда Розми. Им награждаются за особые подвиги. Для его получения надо совершить что-то, что спасло или саму Розми, или правящего короля, или ближайших членов его семьи от неминуемой гибели и только. Удостаиваются его единицы военнослужащих.

Получив этот орден, солдат может рассчитывать на неминуемые офицерские курсы и возможность однажды стать командиром части (командующим армии тоже может стать, только пока этого никто так и не смог достичь, просто возраста не хватало, ведь подобную награду получают спустя много лет службы, т.к. получают доступ к секретным данным и операциям). Для офицера этот орден является прямой надеждой на то, что он обязательно, если не погибнет или не запятнает себя, станет маршалом и однажды командующим армии или главнокомандующим Розми.

**Орден Хранителей Истины –** орден ученых, где собраны знания о Дидьене, Розми, богах и Создательнице Мира, о том, что ждет мир в будущем, кто были Первые люди, что с ними случились, что такое Добро и Зло, сколько длится их битва и почему.

Историки до сих пор не могут придти к единому мнению – на самом ли деле существовал данный орден, и когда же он был основан, существует ли до сих пор? От ордена практически не осталось никаких сведений, библиотек или же документов, встречаются лишь какие-то обрывки и упоминания в хрониках и летописях.

Считается, что их упорно уничтожали враги Создательницы Мира чтобы ни у кого не осталось памяти о ней, о том, как она создала мир, и кто она такая, откуда пришла и куда пропала. Позже за орден взялись приспешники Сета, также действовавшие весьма успешно. Отличились и жрецы других богов, что Света, что Тьмы.

В результате, в современном мире практически ничего неизвестно о нем.

**Парк Всех Богов Света Розми –** находится на Парковой площади во Фритауне – центральной площади многомилионного города. Он известен далеко за пределами Розми, является одним из самых красивых парков планеты.

Посередине парка находится большой фонтан посреди пруда. На постаментах в фонтане находятся статуи всех богов Света Розми, между статуями и расположены многочисленные фонтаны, которые бьют на разную высоту и с разной интенсивностью, образуя необыкновенный водяной каскад, который не закрывает статуи богов.

Также на дорожках парка и посреди его лужаек находятся статуи богов и композиции статуй, посвященные жизни богов, легендам о богах и героям, в жизнь которых тем или иным способом вмешивались боги Света.

**Парковая площадь –** центральная площадь Фритауна. Названа так в честь парка Всех Богов Света Розми, который разбит посередине площади и известен далеко за пределами Розми.

На площади находится главный храм Всех Богов Света Розми, военное министерство, мэрия Фритауна и еще несколько известных зданий.

Эта площадь из-за распложенного на ней большого парка считается одной из самых больших площадей на Дидьене.

**Первый отряд Фритауна –** элитное подразделение ВВС Розми, базирующееся в столице Розми. Туда попадают только лучшие из лучших. Им доверяют самые сложные операции, и не только в воздухе: их активно используют для выполнения наземных операций, и в деятельности разведок. Эти военнослужащие обучены обращению с самым современным оружием, обучены боевому искусству, включившему в себя все наиболее эффективные приемы из многочисленных боевых искусств Розми, Дидьены и пришельцев (они зовутся Школой Боя). Как правило, пилоты Первого отряда выполняют задания не только по охране границ Розми, но и направляются для решения различных боевых задач за пределы страны. При необходимости, они могут выполнять задачи спецназа и разведки.

Как следствие – смертность среди пилотов Первого отряда Фритауна одна из самых высоких во всех элитных войсковых подразделениях. Но и зарплаты у них самые высокие в ВВС.

Самоназвание – **«Приговоренные»**. Т.к. среди пилотов данного отряда самая высокая смертность, они постоянно подвергаются самой высокой степени риска, то летчики шутят, что, вступая в этот отряд, они сами себя заранее приговаривают к скорой смерти. Однако служить в отряде «Приговоренных» - мечта многих пилотов.

На самом же деле, такое прозвание пошло еще со времен пришельцев, т.к. они бежали со своей родной планеты и их бегство прикрывали добровольцы - согласившиеся на смерть люди из некогда Первого отряда телохранителей правителя пришельцев. Они добровольно отказались от шанса на спасение, чтобы дать его остальным.

Символ – в круге голова и плечи маленькой девочки, без прорисовки, нарисована фигура одним черным цветом. Ходит легенда, что эта эмблема изображает дочку одного из первых командиров отряда.

**Первые люди –** см. «Цивилизация Первых людей».

**Пик Облаков –** находится на юго-востоке Великих Гор.

Согласно легенде, недалеко от города Леррмара жил злой колдун, который полюбил прекрасную девушку. Она ему отказала, и тогда колдун превратил ее в кровожадного оборотня. Но возлюбленный девушки расколдовал ее силой своей любви. Колдун не мог вынесли их счастья, он сумел заколдовать обоих прямо на свадьбе: он превратил мужчину в горный пик, а девушку в облако. Только когда облако сможет опуститься на плоскую вершину пика, оба вновь станут людьми. Именно поэтому облака так низко проплывают над Пиком - это пытаются снять заклятие влюбленные.

**Пояс Желтых Туманов –** область в Великих Болотах, практически полностью окруженная болотами и джунглями. В нем находятся лишь пять городов: Нерейда, Миранда, Тритон, Психея и Дорис. Все города обнесены стенами, т.к. именно в Поясе Желтых Туманов обитают опасные болотные твари, которые периодически совершают нападения на города, желаю закусить человечиной.

Как следует из названия, в Поясе всегда стоит туман желтого цвета, солнца почти не видно из-за облаков или тумана, почти всегда идет дождь, и погода крайне мерзкая: всегда душно и влажно, т.к. болота перемежаются с джунглями.

**Принцесса-кошка –** героиня детских сказок. По легенде она была дочерью правителя Голубой империи, и обладала способностью перекидываться кошкой. В образе кошки она часто разгуливала столице и поэтому всегда знала, что творится в городе, о чем думают подданные императора и чего они хотят, а также знала о готовящихся заговорах, покушениях и прочих преступлениях. О чем она сообщала отцу.

**Пришельцы –** так коренные розмийцы (чьи предки пришли с Кемием I в долину Великих Гор) называют тех розмийцев, что прилетели примерно сто пятьдесят лет назад из космоса, покорив Розми, основав новую династию королей - Уайтроуз.

**«Приговоренные» -** см. Первый отряд Фритауна.

**Радужный Коридор –** потустороннее явление, появляется в старом крыле дворца в Замке Королей. Называется так потому, что стенки этого образования переливаются всеми цветами радуги.

Это проход то ли в Бездну, то ли в какой-то другой потусторонний мир, никто толком не знает, т.к. оттуда еще никто не возвращался. Радужный Коридор затягивает в себя подобно смерчу, как бы лежащему на боку, неосторожных людей, при этом не трогает ни мебель, ни животных, ни птиц.

Существуют некоторые признаки (изморозь на мебели и полу за несколько минут до его появления, резкое похолодание в помещение, размытые очертания некоторых крупных предметов или углов) того, что он скоро появится в той или иной части старого крыла. Если за ними внимательно следить, то его появление не станет сюрпризом, и никто не попадет в Радужный Коридор.

Довольно редкое явление, но всегда неожиданное. Всего несколько раз возник за пределами старого крыла дворца.

**РСР –** разведывательная служба Розми. Задачами РСР является следующее: внешняя и внутренняя разведка; конттразведка; выявление, пресечение и недопущение деятельности на территории Розми агентов разведывательных служб других государств; пограничная деятельность; обеспечение территориальной целостности Розми.

РСР также занимается вопросами безопасности не только Розми, но и королевской семьи. В случае покушений на членов королевской семьи или убийств, занимается данными преступлениями. Расследует заговоры и при необходимости подавляет мятежи.

В ведение РСР находится также политическое воспитание будущих военнослужащих и полицейских.

**Самкана –** спутник Дидьены, светит серебристым светом. Первый от планеты спутник.

**Северная Соседка (Горная Страна) –** так розмийцы называют Керши, т.к. Керши расположена севернее Розми и большая часть ее территории – горы, в которых очень много снега и ледников.

**Старая Розми –** так называется провинция, в которую входит Ариэль. Она лежит по двум берегам от реки Королевской, на которой стоит Замок Королей. Это старейшая территория, на которой расселялись предки коренных розмийцев, пришедших с Кемием I.

Эта провинция полагается самой консервативной территорией Розми и самой мятежной. В ней до сих пор стоят усиленные гарнизоны, на всякий случай.

**Старшие боги –** боги в пантеоне Розми делятся на Старших и Младших. Делятся они соответственно Силе, которой обладают. У Старших богов, как правило, есть собственная свита, состоящая из младших богов (иногда это не боги, а какие-либо мифические создания или же племена коренных жителей Розми – амазонки или горцы), но не все Младшие боги находятся в чьей-то свите, некоторые обитают сами по себе. При этом все боги безоговорочно подчиняются Верховному богу пантеона - Крому.

Старшими богами являются: Зулат, Сет, Крах, Лоули, Асамат, Пантера.

Младшие боги также не равны по Силе между собой, есть более сильные и более слабые. Все как у людей.

**Суд Осириса –** суд над душой после смерти человека. На загробном суде душе положен Адвокат (Нейрит) и Обвинитель.

На процессе зачитывают список грехов и хороших дел. Какие-то хорошие дела перекрывают какие-то грехи, или же грехи перекрывают хорошие дела. Потом просто подсчитывают, больше каких дел осталось: хороших или плохих. Таким образом душа и получает наказание или поощрение.

В качестве наказания могут быть муки в Царстве Мертвых или же воплощение в мире живых, но в очень плохих условиях, и пока душа не искупит свои прежние грехи, не осознает их, она не получит прощения.

В качестве награды может стать на выбор души жизнь в Царстве Мертвых, новое воплощение среди живых, но в хороших условиях, или же душа может присоединиться к свите кого-то из богов.

Душу также могут развоплотить – превратить в Звездную Пыль, т.е. душа навсегда прекратит свое существование. Обычно это бывает самым страшным наказанием, но иногда уставшие или исстрадавшиеся души просят сделать для них именно это в качестве награды.

**Ультрапентотал –** сыворотка правды на Дидьене. К сожалению, лет тридцать назад рецепт данного препарата стал известен за пределами Розми, от чего искусственную аллергию на него стали прививать шпионам из других стран. Это сильно осложнило работу спецслужб Розми.

Человека, продавшего рецепт ультрапентотала, вычислила РСР через три месяца, после продажи самого рецепта, но было уже поздно – этот хитрец сумел продать его спецслужбам Керши, Луисстана, Алсултана и еще трех развитых стран на Дидьене. К моменту его задержания данный препарат уже поступил в массовое производство, вернуть рецепт назад уже не представлялось возможным.

**Утес Несчастных –** скала над морем в заливе Морских Королей, располагается около города Аруса. С этой скалы прыгают девушки, желающие покончить жизнь самоубийством. Как правило, это невесты, которых насильно выдают замуж за нелюбимых, обесчещенные девицы или же раскаявшиеся неверные жены, но могут быть и просто одинокие девушки, которым опостылела жизнь.

Если девушка ступила на подножье Утеса, то ее больше не могут преследовать и не могут заставить спуститься с Утеса насильно. Лишь она сама может принять решение: умереть или вернуться к жизни.

Все девушки, прыгнувшие с Утеса Несчастных, становятся нариссами и составляют свиту Краха. Они или тонут в заливе, или разбиваются (что чаще) о прибрежные скалы внизу.

**Хранительница –** по легенде, это особая защитница, воительница, посылаемая богами Света угодному им королю или королеве Розми, которому предстоит совершить что-то великое для блага Розми и мира.

До того момента, как королю или королеве начинает угрожать опасность, Хранительница может вообще не знать о своем предназначении. Лишь в миг опасности своему оберегаемому, Хранительница осознает себя и перемещается к оберегаемому.

Главная и единственная задача Хранительницы – не допустить гибели своего оберегаемого.

**Царство Мертвых (Царство Зулата)** - сюда попадают после смерти и посмертного суда, творимого Осирисом, судьей, решающего чего достоин за свою жизнь человек: кары или помилования, или же новой жизни. Иногда души ждут некоторое время следующего воплощения среди людей, пребывая в Царстве мертвых, они не несут никакого наказания, просто ждут своей очереди. Здесь же души несут наказание за неправедную жизнь, это наказание может быть не только страданиями, но и какой-нибудь тяжелой работой, а иногда наказанием является новая жизнь, построенная так, чтобы душа осознала свои ошибки и постаралась их исправить.

Иногда же душа становится призраком по разным причинам. Это тоже может быть видом наказания, или же желанием души, которой не хочется ни жить заново, ни пребывать в Царстве мертвых. Все призраки также подчиняются Зулату, как и различные нелюди и нежить, кроме монстров и чудовищ, подчиняющихся Сету – богу зла и Тьмы.

**Церемония сожжения -** в Розми сначала сжигают тело человека на костре, а потом его прах или развеивают по ветру над парком, разбитым возле храма Зулата, или собирают в урну, которую могут хранить на кладбище в колумбарии, или же могут прах развеять над любым другим местом, избранным покойным или его родственниками, если нет завещания. Королей, героев или очень состоятельных людей хоронят в земле в гробу, но это очень дорого, поэтому такое не каждый житель Розми может себе позволить. Чаще всего так хоронят героев – военных, пилотов – героев, похороны которых оплачивает государство.

Королей Розми (именно королей) почти всегда сжигают, а уже потом их пепел хоронят в Некрополе Королей, располагающимся на территории Замка Королей. Так происходит, если тело короля смогли найти (многие короли и королевы Розми погибли в битвах). Над местом погребения возводят памятник – статую короля или королевы. Если прах не смогли найти (или тело), то ставят просто памятник.

Похороны тела в земле – очень дорогое погребение. К тому же, изначально розмийцы и их боги предпочитают быть сожженными, ведь огонь ничего не оставляет врагам, и огонь очищает.

**Цивилизация Первых людей –** высокоразвитая цивилизация, которая существовала на Дидьене еще до появления нынешней цивилизации. Ее следы ученые обнаруживают почти на всех континентах Дидьены.

Цивилизация Первых людей сильно отличалась от нынешних цивилизаций и обитателей Розми. Считается, что нынешние северные горцы – потомки той цивилизации, которые сумели выжить в катастрофе, постигшей древних людей. Предполагается, что горцы одичали, утратили знания и ремесла, сохранив что-то из религии и культуры своих предков. Дальнейшее их развитие в Великих Горах проходило по новому кругу, создав новую культуру.

Цивилизацию некогда постигла страшная катастрофа, носившая геологический характер – точные ее причины до сих пор вызывают споры в научной среде, однако, достоверно известно, что последствия катастрофы были усугублены произошедшей войной с другой неизвестной цивилизацией, следы которой за пределами распространения Первых людей пока не обнаружены.

**Школа боя –** у некоторых Старших богов есть собственная школа боя, соответственно, есть собственные войны, которые обучены искусству боя. Как правило, они стоят отдельной группой в своем ордене, подчиняясь только своему главе воинов и верховному жрецу. Но во всех орденах, где есть школы боя, жрецы в той или иной степени владеют искусством боя.

В некоторых школах обучают и простых людей искусству боя, а некоторые школы сотрудничают с армией или другими спецслужбами, обучая солдатов и офицеров. Но есть и те школы боя, где обучают только адептов ордена – храмовые войны Сета, школа боя Пантеры, школа боя Краха, школа боя Зулата. На основе известных школ боя военные (пришельцы) разработали собственные боевые приемы и свое искусство боя, объединив несколько доступных им школ.