**Глоссарий**

Абайи – крупная, с пядь величиной, саранча, обитающая в пустынях Доргрима. Абайи крайне прожорливы, они поедают даже древесину и животных, оставляя только кости.

Айхарны - большие, приблизительно локоть в длину, жуки, встречающиеся в Доргримской пустыне. Днем зарываются в песок, а ночью выбираются в поисках корма. Питаются более мелкими насекомыми и растениями, часто наносят вред посевам. В городах айхарны обыкновенно селятся в мусорных кучах. Блюда из мяса и требухи айхарнов имеют изысканный вкус.

Акхадим – верховный жрец Зансара.

Аллиды – правящая династия Доргрима.

Альг-азза – наименование полуэльфов в Доргриме. Солнечные эльфы называют полукровок «азза-имар» (полулюди).

Альги – солнечные эльфы.

Архонты – могущественные разумные демоны, обыкновенно повеливают силами одной из стихий. Обычно архонтам служат духи стихий, нежить или более слабые демоны.

Ашияд или Дева – вторая по яркости звезда небосвода Рокасии.

Бейте или Землепашец – одна из пяти наиболее ярких звезд небосвода Рокасии.

Бирты – приземистые плоскомордые ящерицы с широкими пастями и мощными челюстями, заменяют жителям Доргрима псов.

Бори - самый свирепый хищник лесов Колден-Кура. Согласно легендам наиболее могущественные оборотни, лишившись способности возвращаться в ипостась разумного существа, постепенно становятся бори.

Гарион – второе по величине и влиянию герцогство Лордании.

Гариус – могущественный маг, уже более тысячи лет правит Даркландом (Джинфиором) – страной лунных эльфов.

Гезракил или Охотник – одна из пяти наиболее ярких звезд небосвода Рокасии.

Гномий Собор – совет из наиболее влиятельных и уважаемых подгорных мужей, осуществляющий управление и суд в гномьей слободе. Слободы карликов встречаются в большинстве крупных городов Лордании, Доргрима и Колден-Кура.

Гойты – крупные пауки, обитающие в пещерах горных хребтов, кряжей и плато Доргрима. В силу того, что гойты никогда не выбираются на солнечный свет, их панцири всю жизнь остаются прозрачными, как у новорожденных насекомых.

Гримбор - государство гномов в срединном Монтарионе, включает не только пещеры, но и крупный город на поверхности. Правители Гримбора считают себя владыками всего Монтариона, хотя жители других гномьих королевств в этой области не признают над собой верховенства Гримбора.

Грош – медная монета в Доргриме.

Гуллрок - государство гномов в южных отрогах Монтариона. Поверхностные ворота Гуллрока выходят в Доргримскую пустыню.

Гурдар – очень крепкий хмельной напиток, который изготавливают гномы. В силу высокой стоимости и того, что пить гурдар могут только граждане подгорных королевств, очень редко встречается за пределами владений карликов.

Гхоулы – поименование восставших мертвецов в Доргриме.

Даораки – крупные травоядные ящерицы (длиной до трех саженей), используются в Доргриме, как тягловой скот.

Даркланд - самое большое государство Рокасии, простирается на восток от реки Рокх. Уже тысячу лет здесь правит колдун Гариус и народ лунных эльфов. Основную часть населения Даркланда составляют гоблины и их более крупные родичи – орки. Лунные эльфы именуют свою страну Джинфиор («серебристая равнина»).

Декка – кустарник, произрастающий в оазисах Доргрима. Цветки и плоды декки имеют очень резкий неприятный запах, отпугивающий большинство животных. Порошок из плодов декки используется для отваживания хищников от жилья.

Динар – золотая монета, чеканящаяся в Доргриме. Альги ценят динары выше гномьих дукатов, представители подгорного народа всегда выражают явственное несогласие с оным мнением.

Джабхар – южная провинция Доргрима, находится не в пустыне, а во влажных лесах.

Джалихар – столица северной провинции Доргрима.

Джардаги – сословие ремесленников в Доргриме.

Джафир Аллид – тринадцатый эмир Доргрима.

Джинны – наименование любых разумных демонов.

Джиргал или Воин – самая яркая звезда небосвода Рокасии.

Долгар - королевство гномов, расположенное в Старых горах.

Доргрим - государство в пустыне на юге Рокасии. Помимо солнечных эльфов здесь проживают альг-азза (полуэльфы), люди и песчаные гоблины – дунфаи. С языка альги слово «доргрим» переводится как «земля света».

Дукат – золотая монета, которую чеканят в гномьих королевствах. Весит больше доргримского динара, но динары изготавливаются из более чистого золота.

Дунфаи – гоблины Доргрима, имеют кожу песочного или светло-бурого цвета, ростом почти с человека.

Заатины – жрецы бога Солнца - Зансара. Все заатины являются солнечными эльфами.

Заирах - злаковое растение, кое в Доргриме выращивают заместо привычных людям пшеницы и ржи. Зерна заираха используются для приготовления муки и прокорма скота.

Закхины - ящерицы с чутким нюхом, используются в Доргриме для охоты и выслеживания беглецов.

Закфарим – «железное» дерево, произрастающее в оазисах Доргрима. Благодаря высокой прочности древесины закфаримы способны без последствий переносить яростные песчаные бури.

Зансар – бог Солнца, которому поклоняются эльфы Доргрима.

Заридхаши – исполинские змеи, обитающие в пустынях Доргрима, длина заридхаша может превышать шесть саженей.

Зила – наименование пустынных упырей. В отличие от обыкновенных упырей имеют темно-бурую, а не серую кожу.

Зиртаны - люди, эльфы, гоблины и другие разумные существа, подвергшиеся воздействию демонической магии, коя вызвала изменения в их внешности и поведении. Обыкновенно зиртаны являются одержимыми, то есть исполняют волю овладевшего их разумом демона.

Зэршихалы - исполинские, величиной с корову, жуки. Обитают под землей в Доргримской пустыне. С помощью производимой из брюшка слизи зэршихал размягчает почву, делая ее жидкой и тем самым создавая ловушки, в кои проваливаются жертвы. По легенде зэршихалы – это демоны, являющиеся в Рокасию с иного плана бытия.

Иллат-вазир – великий визирь Доргрима.

Иллат-шарим – верховная судья в Доргриме.

Имары – поименование людей в Догриме. Слово «имар» переводится с языка солнечных эльфов как «раб», поскольку в древности все люди в пустынной стране являлись невольниками.

Импы – небольшие демоны (ростом около двух локтей), питающиеся страхом. Напоминают худосочных, лишенных волос уродливых человечков. Обыкновенно импы охотятся стаями, они поджидают в пустыне одиноких путников и насылают на них ужасные видения. Часто импы могут запугать жертву до смерти.

Имрунги – «горный народ» - рослые (восемь-десять футов) человекоподобные существа, обитающие в Монтарионе и Старых горах. Их тела покрыты шерстью (бурой, дымчатой или серебристой). Не имеют государства, живут племенами, способны изготавливать лишь простейшие орудия из дерева и камня, добывают пищу охотой. Самцов имрунгов отличает наличие на голове короны из небольших рогов. Иногда ошибочно именуются горными троллями.

Инкубы – телесные и бесплотные демоны, питающиеся похотью или другими чувствами. Являются к жертвам в образе прекрасных юношей и подчиняют их своей воле.

Ифриты – разумные демоны, повелевающие огненной стихией.

Кардим Абджалхируд по прозвищу Отважный – легендарный полководец солнечных эльфов, прославившийся в войнах с их лунными собратьями.

Каркаданны – полумифические единороги, якобы обитающие в пустынях Доргрима. Выглядят как мощные лошади-тяжеловозы, закованные в черный панцирь и обладающие гривой из багрового пламени. Согласно слухам в безлунные ночи каркаданны скачут по небу и каждого, кто узреет их, забирают с собой.

Каррок – бог, коему поклоняются варвары Колден-Кура.

Кархи – питающиеся камнем шестилапые существа, обитающие в подземельях хребтов, кряжей и плато Доргрима. Обладают бугристыми, угловатыми, походящими на валуны телами, не имеют голов и шей, буркалы и пасти у кархов находятся в передней части тулова. Часто убивают рудокопов, поскольку те покушаются на их излюбленное лакомство – жилы металлов.

Колден-Кур - страна на севере Рокасии, здесь живет воинственный и свободолюбивый народ – варвары.

Кория – второй по величине город Лордании, столица герцогства Гарион.

Кригстейн - одно из трех государств гномов, расположенных на севере Монтариона.

Кфалу – согласно верованиям солнечных эльфов дух справедливости, сподвижник Зансара. Изображается в виде змеи с кошачьей головой.

Кхагнулы – небольшие (высотой около двух локтей) хищные ящерицы, обитающие в пустынях Доргрима, передвигаются на задних лапах, охотятся стаями, в отсутствие дичи не брезгуют падалью.

Кхайзиры - бескрылые драконы пустынь Доргрима, вместо огня изрыгают потоки кислоты.

Кхалиты - воины-люди в Доргриме, сражаются палками, поскольку в пустынной стране людям запрещено брать в руки металлическое оружие.

Кхафад – подразделение армии Доргрима, насчитывающее десять тысяч воинов. Войско пустынной страны разделено на двадцать кхафадов. В халимском (столичном) и четырех кхафадах, стоящих на реке Рокх, служат только эльфы (восемь с половиной тысяч хаджиров и полторы тысячи магов). Каждый из остальных пятнадцати кхафадов, расквартированных в провинциях Доргрима, состоит из: тысячи хаджиров, пяти сотен магов, шести тысяч кхалитов и двух с половиной тысяч ракхиби (всадников на тширдах из числа дунфаев и свободных имаров). Ракхиби привлекаются в кхафад только в случае похода или вторжения врагов в Доргрим.

Кхафаджаид – предводитель кхафада.

Кхашимы – сословие палачей в Доргриме. Почти все палачи в пустынной стране являются полуэльфами.

Кхаштары – крупные травоядные ящерицы (взрослые особи достигают в длину полутора саженей), разводятся жителями Доргрима ради получения мяса.

Ламии – племя вампиров, живущее в Доргримской пустыне. Внешне напоминают солнечных эльфов, но имеют монолитно черные глаза без зрачков и клыки вместо зубов. В отличие от обыкновенных вампиров ламии могут иметь детей, ламии не бессмертны, хотя живут около тысячи лет. Среди ламий часто встречаются серебристые волосы (ламии уже рождаются с волосами такого цвета). Альги называют ламий шианэ, что переводится как «проклятые».

Левиатан или Лефиафан – один из акхадимов Доргрима, очень сильный маг. Согласно легенде ослепленный гордыней Левиатан вознамерился стать могущественнее самого Зансара. За это бог Солнца обратил строптивого колдуна в морского змея.

Лордания - крупное государство в срединной части Рокасии. Здесь живут только люди, а правят ими король и совет из семи лордов.

Магвир - бог, которому поклоняются люди Лордании.

Мариды – раса разумных демонов. Выглядят как рослые (восемь-десять футов в высоту), лишенные волос синекожие великаны.

Масуна – небольшое колючее растение, произрастающее в пустынях Доргрима. Масуна имеет длинный мясистый корень, который при жевании вводит разумное существо или животное в состояние сродни хмельному опьянению.

Молохи – бескрылые дракониды длиной до шести саженей. Все тело молоха от носа до кончика хвоста покрыто шипами и костяными выростами. Не изрыгает пламени и не плюется кислотой. Встречается в северных провинциях Доргрима.

Монтарион - горный хребет, протянувшийся с севера на юг в западной части Рокасии, здесь находятся пять государств гномов.

Найритты – общее поименование бестелесных демонов.

Нгахааты – орлы, обитающие в пустынях Доргрима (преимущественно в северных областях страны).

Ногрия – столица и крупнейший город Лордании.

Нунсар - бог лунных эльфов, ему поклоняются в Даркланде.

«Охотники» - гильдия наемников, члены которой занимаются истреблением чудовищ, нежити, демонов и колдунов. Также в этой гильдии состоят ловцы драконов и искатели сокровищ. «Охотники» более умелы, нежели наемники из гильдии «псов», и часто предпочитают действовать в одиночку.

Праздник Солнца – день середины лета, «самый жаркий день в году». В этот день солнечные эльфы воздают хвалу Зансару. Торжества в честь Праздника Солнца продолжаются две седмицы. В число зрелищ, коими увеселяют народ в течение этого времени входят: казни важных преступников, схватки воинов-рабов, состязания атлетов, выступления артистов и музыкантов.

«Псы» - гильдия наемников, в коей состоят в основном уроженцы Колден-Кура. Члены этой гильдии не гнушаются самой грязной работы. Лорданийские лорды используют «псов» как на рубежах реки Рокх в борьбе с войсками Даркланда, так и в междоусобных войнах. Часто «псы» служат личными телохранителями богатых лордов. Население Колден-Кура живет кланами, самым многочисленным и воинственным из которых является клан Волка. Именно в честь выходцев из этого клана члены гильдии имеются «псами» («волками», вставшими на службу людям).

Радад – второй по величине город Доргрима.

Разделение Мира – согласно Священному Писанию Магвира возникновение реки Рокх. Светлый бог Магвир и темный бог Тамир сражались друг с другом сорок дней и ночей. Тамир оказался тяжело ранен и отступил в восходную часть мира. Магвир не стал преследовать врага, а вонзил меч в скалы и из возникшей расщелины хлынула вода, образовав реку Рокх. Так мир оказался разделен на две половины. Согласно Священному Писанию сие событие произошло тысячу двести лет назад, однако эльфийские хроники содержат гораздо более ранние упоминания реки Рокх.

Райазиф – титул наместника провинции или главы одного из трех крупнейших городов Доргрима.

Ракхиби – всадники на тширдах, входящие в кхафад. Ракхиби набираются из дунфаев и свободных имаров, ракхиби приобретают вооружение и сбрую за свой счет. Призываются в кхафад только в случае похода или вторжения врагов в Доргрим.

Ракшасы – наиболее распространенные демоны, почти неразумные кровожадные создания. Они питаются болью и страданиями, но в силу своего скудоумия напросто разрывают и пожирают тела жертв. Встречаются ракшасы как бестелесные, так и из тварной плоти. Демонологи описали множество видов ракшасов. Чаще всего попадаются ракшасы, походящие на могучих котолаков.

Рандибор – одно из северных герцогств Лордании. В этой провинции находится перевал, через который проложена дорога, связывающая королевство с Колден-Куром.

Ранчи – крупные насекомые (размах лап до трех локтей), напоминающие исполинских скарабеев, живут большими колониями в пустынях Доргрима. Жуки-ранчи имеют очень прочный панцирь, кой, к тому же, способен выдерживать воздействие большинства атакующих заклинаний. Панцири жуков-ранчи очень высоко ценятся и используются для изготовления доспехов элитных воинов Доргрима.

Рауканы - гигантские пауки, обитающие в пустынях Доргрима. Достигают в длину двух саженей. Рауканы не плетут паутины и не имеют ядовитых желез.

Ригги – небольшие (размером с крупную птицу) ящерицы, встречающиеся в пустынях Доргрима, разводятся жителями пустынной страны ради получения мяса.

Рокасия – переиначенное людьми эльфийское название мира (представители остроухого племени именуют мир «Рокхаси», что означает «разделенная земля»).

Рокх – река, протекающая через большую часть ойкумены. Берет начало на севере в Черных горах и согласно слухам впадает в море где-то за влажными лесами Джабхара.

Ромбария – герцогство, наряду с Фритонией одна двух из южных провинций Лордании.

Саайне - произрастающее в Доргриме дерево, имеющее сладкие плоды, кои жители пустынной страны употребляют в пищу. Плоды саайне желтого цвета, величиной с кулак ребенка и покрыты тонкой морщинистой кожурой.

Саир Аллид – основатель и первый эмир Доргрима. Отец Саира происходил из первородных эльфов, а мать являлась дочерью народа альги (в ту пору солнечные эльфы являлись полудиким племенем, кочевавшим в пустынях к северу от Хоррумского хребта). Во время гибели древней эльфийской империи Саир увел часть первородных эльфов в пустыню, где они смешались с солнечными собратьями и основали страну Доргрим.

Сайдиг – крупная область в северо-восточной части Доргрима. В древние времена здесь существовала Сайдигская уния (объединение полудюжины городов-государств), затем превратившаяся в империю. Эта земля была населена людьми и гоблинами. Вследствие опустошительных войн (с использованием могущественного чародейства) и разрушительных колдовских экспериментов эта область обратилась в безжизненную пустошь, населенную демонами, нежитью и измененными магией животными.

Сакхаи – небольшие (менее локтя в длину) ящерицы, живующие в пустынях Доргрима. Во время восхода и заката Солнца самцы сакхаев забираются на возвышенности, встают на задние лапы, распускают кожаный воротник и издают протяжный гортанный крик, извещая сородичей о начале или завершении дня. За эту особенность жители Доргрима держат сакхаев в своих домах. В пустынной стране сакхаи заменяют петухов.

Северные колонии – три королевства гномов, находящиеся в полуночной части Монтариона: Снорриланд, Кригстейн и Драгемонт. Король и совет старейшин Гримбора не признает самостоятельность северных королевств и именует их колониями.

Серафимы – разумные демоны из плоти и крови. Выглядят как крылатые великаны (ростом десять-двенадцать футов) с красной кожей (у некоторых родов тела покрыты черной роговой броней). На голове у серафимов рога, чем длиннее и закрученнее рога, тем более высокое положение занимает в обществе серафим. Серафимам служат херувимы – человекоподобные существа, с длинными когтями и клыкастыми пастями.

Снорриланд – одно из гномьих королевств в северной части Монтариона.

Старые горы – невысокий, но обширный и трудно проходимый горный хребет, разделяющий Лорданию и Колден-Кур.

Суккубы - телесные и бесплотные демоны, питающиеся похотью или другими чувствами. Являются к жертвам в образе прекрасных женщин и подчиняют их своей воле.

Тамаил - растение, навроде гороха, кое выращивают в Доргриме. Плоды тамаила используют в пищу.

Тафия – третья дочь эмира Зирхана Аллида, единственная женщина- акхадим. Погибла во время вторжения лунных эльфов в Доргрим. По одной из легенд Тафия вызвала землетрясение, которое уничтожило ее вместе с армией даркландцев. Другое сказание гласит, что Тафию сразил сам владыка Джинфиора – Гариус. Получивший тяжелые ранения в схватке с заклинательницей повелитель темных земель приказал своей армии отступить.

Тиасане или Тиасане Зансар Аафили Хайавир – владычица народа ундин (родственных эльфам существ, обитающих на морском дне), дочь бога Солнца Зансара и смертной женщины-ундины.

Тирохи - проворные хищные ящерицы приблизительно в сажень длиной, обитают в Доргримской пустыне. Охотятся стаями.

Тифл или Дитя – звезда, с наступлением сумерек первой встающая на небе Рокасии.

Тиффур – предводитель всех кхафадов Доргрима.

Тхиизы – сословие купцов в Доргриме, подавляющее большинство торговцев пустынной страны являются дунфаями.

Тшахир – распространенная в Доргриме настольная игра. На доске в сто клеток под водительством игроков происходит сражение двух десятков фигур, олицетворяющих армии солнечных и лунных эльфов.

Тширды – крупные (в полторы сажени длиной) ящерицы с лобастыми, увенчанными рогами головами. Тширды используются жителями Доргрима в качестве скакунов.

Ундины – родственные эльфам создания, обитающие на морском дне.

Фадирах Хадар – легендарный акхадим Доргрима, один из самых могущественных магов, когда-либо рождавшихся среди солнечных эльфов.

Фалдор – крупнейший город Колден-Кура, иногда именуется торговой столицей земли варваров.

Феллахи – свободные крестьяне Доргрима, почти все феллахи являются дунфаями.

Фильдеберт или Чародей – третья по яркости звезда на небосводе Рокасии.

Форлы – «пещерные кроты» - крупные (размером с поросенка) лишенные шерсти создания, обитающие в пещерах Монтариона и Старых гор. Питаются грибами и лишайниками. Мясо форлов по вкусу напоминает свинину. Гномы разводят форлов для употребления в пищу.

Фритония – графство, наряду с Ромбарией одна из двух южных провинций Лордании.

Фулад – изготовляемая кузнецами Доргрима сталь, отличается волнистым узором на поверхности.

Хаджиры – воины-эльфы, служащие в кхафадах и гвардии эмира. Люди, гоблины и альг-азза обычно именуют хаджирами всех остроухих ратников, не только солдат эмира, но и наемников, а также охранников вельмож и богачей.

Хазза или Старик – звезда, встающая на небе перед самым рассветом.

Хайатсуры – исполинские скорпионы пустынь Доргрима, могут вырастать в длину до трех саженей (от клешней до кончика жала).

Халим – столица Доргрима.

Халим Аллид – второй эмир Доргрима, старший сын Саира Аллида, основатель нынешней столицы Доргрима - города Халим.

Хатрийская лихорадка – болезнь, пришедшая из влажных лесов Джабхара (южной провинции Доргрима), названа в честь города Хатрии, в котором появились первые заболевшие. Заразившиеся хатрийской лихорадкой в течение седмицы сгнивают заживо. От этой хвори не найдено лекарства. Распространение поветрия было остановлено путем полного уничтожения поселений, где имелись заболевшие. От хатрийской лихорадки умирали даже эльфы, не восприимчивые к большинству известных заболеваний.

Хатрия - столица южной провинции Доргрима – Джабхара. Именно в этом городе появились первые заболевшие знаменитой лихорадкой, названной впоследствии хатрийской. Оный недуг выкосил более трети населения Доргрима, включая не подверженных большинству известных хворей эльфов.

Херувимы – человекоподобные демоны из плоти и крови, похожи на лишенных волос людей с серой (иногда с бледно-синим или зеленоватом оттенком) кожей, имеют длинные когти и клыкастые пасти. Обладают скудным разумом, в бою предпочитают управляться когтями, но способны использовать и оружие.

Хогра – крепкий хмельной напиток, происходящий из Колден-Кура, назван в честь города, где его впервые изготовили. Варвары Колден-Кура предпочитают хогру другим горячительным напиткам.

Хоррум – горный кряж, протянувшийся с запада на восток в Доргримской пустыне. Служит границей между северными и срединными провинциями страны солнечных эльфов.

Хоррумгары – смуглые, чернобородые и высокие (ростом почти с человека) гномы, живущие в пещерах Хоррумского хребта.

Шаат-ир-нун – самоназвание эльфов Даркланда (Джинфиора), переводится, как «народ Луны».

Шаим-даа – светящиеся кристаллы, встречающиеся в подземельях хребтов, кряжей и плато Доргрима. Источают бледное желтое, зеленое или голубое свечение.

Шайли – обширное плато, расположенное к востоку от Радада. Находящиеся в пещерах плато рудники также именуются Шайли.

Шалурги – небольшие крылатые ящерицы, кои используются жителями Доргрима для охоты или выслеживания беглецов.

Шаримы – судьи в Доргриме, судьями в пустынной стране могут становиться только женщины-эльфийки.

Шутам – бог, коему поклоняются ламии.

Шуурхады – летучие мыши с размахом крыльев до трех локтей, обитают в пещерах кряжей, хребтов и плато Доргрима.

Хэмнир – бог, которому поклоняются гномы Гримбора, Долгара и Северных колоний. Жители Гуллрока и Хоррума считают Хэмнира одним из сыновей верховного бога Хранезрезефа.

Эмир – титул правителя Доргрима.

Эрд или Эрд-Гарион – изначально варварское королевство, находившееся к югу от Старых гор. Королевство Гарион откупилось от воинственного соседа путем предоставления обширных земель вдоль реки Рокх, после этого королевство Эрд (увеличившееся в размерах в несколько раз) стало именоваться Эрд-Гарион. Затем вследствие распространения веры в Магвира, королевство Эрд-Гарион утратило былую воинственность и оказалось поглощено королевством Лордания (возникшим путем объединения королевств Гарион и Лостион). Ныне Эрд-Гарион является одним из шести герцогств Лордании.