**Глоссарий**

**Возникновение и политическое устройство Содружества**

Содружество возникло после Великих катаклизмов, когда остатки человеческой цивилизации были вынуждены перебраться на Ближний Восток. Эти территории были мало заселены, города почти покинуты. Зато земли рядом с Тигром и Евфратом практически не затронули стихийные бедствия, а многие города, хоть и пребывали в запустении, не были разрушены.

Переселенцы заняли самые крупные поселения Древнего царства, наладив инфраструктуру и сообщение. Сохраненные научные знания помогли им в этом.

Власть над полисами была отдана в руки жрецам, так как только благодаря помощи богов люди смогли пережить произошедшее. В каждом полисе появился свой Верховный Жрец. Связано это с тем, что поначалу города были разобщены и не могли управляться централизованно. Когда же появилась подземная железная дорога, было решено создать Совет Первых, а не менять устоявшийся политический строй. В объединенный Совет вошли Верховные жрецы из всех полисов Содружества. В их задачу входит принимать решения относительно дальнейшего развития общества, они не могут напрямую вмешиваться в жизнь конкретного полиса.

**Жрецы** – избранники богов, исполнители их воли, являются связующим звеном между Великими и людьми. Жречество представляет собой привилегированную часть общества со строгой иерархией. Попасть туда простому человеку невозможно – способности жрецов передаются только кровным родственникам. Жрецы играют ключевую роль во всех политических вопросах и управляют Содружеством, но у них нет возможности управлять Бюро и Управлениями полисов.

**Кодекс Благоденствия** – свод законов, по которому живут все полисы Содружества. Был принят сразу же после создания Совета Первых. В разработке принимали участие не только жрецы, но и главы ключевых Бюро и Управлений полисов.

**Городской совет** – состоит из руководителей всех Бюро и Управлений города. Созывается для решения важных вопросов, касающихся жизни полиса, а также решения конфликтных ситуаций между ведомствами. Традиционно совет собирается дважды в год, но при возникновении серьезных вопросов может быть созван в любое время. Право созвать Совет есть у любого из его участников, а также у группы горожан, размером от 50-ти человек, которых объединяет одна проблема. Городской совет может влиять на деятельность жрецов через Триумвират.

**Триумвират** - совет трех магистров (см. ниже). Управляет Бюро Истины, а также является единственной силой, которая напрямую может влиять на решения Первого. Их власть ограничена Городским советом. Цвет ритуальных одежд членов Триумвирата – красный с белым.

**Натальная карта** – персональный гороскоп, который астрологи составляют сразу же после рождения ребенка. По нему определяется будущая профессия нового гражданина Содружества. Обычно дети остаются учиться и работать в том полисе, где родились. Но бывают случаи, когда в одном из полисов слишком много специалистов, а в другом их не хватает. Тогда после окончания учебного заведения человека переводят работать в другой город. Обычно равновесие нарушается в таких полисах, как Ашшур, Ниппур и Лагаш. Происходит это из-за того, что в этих городах требуется много людей одних профессий. Например, в Ашшуре рождается недостаточно военных, в Ниппуре востребованы, в основном, сельхоз работники, а в Лагаше слишком много бюрократических и политических должностей.

**Иерархия жрецов**

**Обитель Совета Первых** – в каждом полисе есть специальное здание, где может в любое время собраться Совет Первых. Обычно это место расположено рядом с Бюро Истины или является его частью.

**Бюро Истины** – закрытая организация, возглавляемая Верховным жрецом полиса и Триумвиратом. Посторонним запрещено входить в Бюро и вмешиваться в работу его служащих, к которым относятся все жрецы и Защитники Истины, а также обслуживающий персонал. В юрисдикции Бюро находятся все городские храмы. Организация также отвечает за рассмотрение и принятие законов. Однако в этом вопросе вынуждена прислушиваться к главам других Управлений и Бюро. Единолично принять законопроект не может даже Верховный жрец.

Внутри своей организации жрецы соблюдают четкую иерархию:

**Неофиты**. Впервые ребенок из избранной семьи попадает в Бюро Истины в 12 лет и получает это звание. Он еще не имеет права носить ритуальную одежду. Неофиты служат в храмах и выполняют роль прислуги. В этом возрасте также определяется, кому из богов будет служить неофит в будущем.

**Младшие жрецы**. По достижении семнадцати лет это звание получают все неофиты. Теперь им разрешают носить ритуальную черную одежду и выбрать путь дальнейшего карьерного роста. Их всего два – духовный и мирской. Те, кто избирают первый, остаются в храмах и начинают участвовать в проведении богослужений в качестве помощников. Избравшим второй путь предоставляется мелкая должность в Бюро Истины. Например, секретарем, помощником архивариуса и пр. Дальнейший рост по служебной лестнице зависит от самого человека. Если не проявить должного рвения, можно остаться на своей незначительной должности до старости. Это категория жрецов является самой многочисленной.

**Посвященные**. Следующая ступень, служащие средней руки. Цвет ритуальных одежд – черный и белый. Тем, кто выбрал духовный путь, разрешается проводить ежедневные не праздничные богослужения. Те, кто пошли по мирскому, получают повышения на более ответственный пост.

**Магистры**. Привилегированная часть жречества, которая занимает руководящие посты. Получить звание магистра удается единицам. Цвет ритуальных одежд – черный и красный.

**Первый**. Верховное звание в жреческой иерархии. Избранник богов. Считается, что стать Первым можно лишь с согласия Великих. В народе его называют полубогом и приписывают разнообразные мистические силы – от воскрешения праведников до испепеления врагов взглядом. Цвет ритуальной одежды – темно-красный с золотом. Управляет не только жречеством, но и всем полисом. Власть Первого ограничивает Триумвират. А власть Триумвирата, в свою очередь, ограничивают главы ключевых Бюро и Управлений. Ритуал избрания Первого хранится в строжайшей тайне.

**Защитники Истины** – охранное подразделение Бюро Истины. Управляется одним из Магистров, но в число служащих жрецы не входят. На работу принимаются только члены нескольких избранных семей. Обучение начинается с семнадцати лет, проходит внутри Бюро Истины. Отличительный знак – белые повязки на запястьях.

**Управления и Бюро полисов**

**Управление Знаний.** В ведомстве находятся все научные учреждения и комплексы, где ведутся разработки. Также отвечает за исследования, выдает патенты на изобретения и контролирует деятельность алхимиков, ведущих частную деятельность.

**Управление Спокойствия** **и Безопасности** – несмотря на то, что по закону это все еще одна организация, она давно разделилась на две части, которые практически не взаимодействуют друг с другом. Основная задача Управления – поддержание порядка и обеспечение безопасности жителей полиса. При этом Управление Спокойствия расследует преступления, носящие криминальный характер. А в задачи Управления Безопасности входит уничтожение повстанческих групп и обеспечение защиты от «диких». У организации два главы, которые входят в Городской Совет и обладают равными правами.

**Бюро Заботы** – отвечает за жилищно-коммунальное хозяйство всего полиса. Контролирует учебные, детские и социальные учреждения, в том числе больницы и крематорий (в Содружестве людей после смерти сжигают, а не хоронят, что объясняется нехваткой земли). Также отвечает за ведение сельского хозяйства и строительных работ. В Бюро размещается Казначейство, которое распоряжается финансами города. Казначейство напрямую не подчиняется Бюро Заботы, его контролирует Городской Совет и Триумвират.

**Бюро Транспорта** – в ведомстве находятся все паромобили и дирижабли города, а также железная дорога, объединяющая полисы Содружества. Отвечает за все транспортные перевозки – от людей до сырья для заводов.

**Управление Промышленности** – контролирует все производство в полисе – от добычи полезных ископаемых, если таковые имеются, до заводов.

**Храм Культуры** – отвечает за все здания культуры (в т.ч. театры и музеи), а также является местом, где встречаются и работают художники, музыканты, писатели и другая творческая элита полиса. Контролирует деятельность типографий и СМИ.

**Пристанище Скорби** – единственное учреждение в полисах, которое курируется сразу двумя организациями – Бюро Истины и Бюро Заботы. Здесь содержатся умалишенные. В каждом полисе есть свое П.С. Обычно это большое здание на окраине города, которое круглосуточно охраняется. Вход только по специальным пропускам. Посторонний, даже родственник, не может увИдЕться с больным. Поэтому горожане считают людей, попавших туда, умершими. П.С. разделено на два больших крыла – детское и взрослое, которые никак не связаны друг с другом (разный персонал, выходы, территория, транспорт).

**Верховные боги**

**Ану (Ан)** – верховный бог, создатель сущего, прародитель всех богов. Практически не участвует в земной жизни и не вмешивается в дела своих детей. Ану не приносят жертвы и не строят храмы. Считается, что такова была его собственная воля.

**Энлиль (Господин Ветра)** – старший сын Ану. Один из самых могущественных богов пантеона. Управляет ветрами и бурями. Создатель земли и неба. Грозное божество со вспыльчивым характером. Покровитель скотоводства. В гневе способен наслать на людей стихийные бедствия. Символ – корона из рогов буйволов. Центральный храм расположен в Кише (Храм Экур).

**Энки** – бог мудрости и подземных вод. Благосклонен к людям, покровительствует алхимикам и астрологам. Часто выступает защитником человечества перед своим братьями и сестрами. У него обычно просят удачи в делах и благословения. Символ – рыба. Центральный храм - Абзу, находится в Лагаше.

**Ки (Нинмах)** – богиня-мать, способная вырастить урожай даже на каменистой безжизненной почве. Особенно почитается земледельцами. Покровительница всех матерей. Центральный храм находится в Ниппуре.

**Иштар (Инанна, Госпожа Вавилона)** – богиня плодородия, красоты, плотской любви и войн. Способна даровать богатый урожай, излечить от бесплодия. Самая прекрасная из богинь пантеона. Одновременно с этим отличается коварством и жестокостью. Легко сеет вражду, которая приводит к кровопролитным битвам. Поэтому войну часто называют Пляской Иштар. Символ – восьмиконечная звезда. Животное – лев. Центральный храм располагался в Уруке (Белый храм), пока не был разрушен дикими. Новый центральный храм находится в Вавилоне.

**Син (Нанна, Владыка Ночи, Господин Времени)** – бог луны и времени. Луна, как и звезды, имеют большое значение в жизни обитателе Содружества. Поэтому Син считается важнее и могущественнее Шамаша, бога солнца. Сина, наряду с Энки, почитают астрологи. Ему также приписывается способность управлять временем. Центральный храм находится в Уре. Символ – месяц.

**Шамаш** – Владыка Дня, бог солнца, брат Иштар. Второй после Сина. Способен воскрешать мертвых, дарить полям урожай, вершить праведный суд. Покровительствует врачевателям и всем невинно обвиненным. Любой невиновный может прийти в храм Шамаша и попросить у бога заступничества и справедливого суда. Центральный храм - Дом Сияния, находится в Уруке. В отличие от храма Иштар, он почти не пострадал во время недавней войны. Символ – четырехконечная звезда, заключенная в круг.

**Мардук (Амаруту) –** бог-воин. Победитель темной богини Тиамат, владычицы мирового океана, олицетворения первозданного хаоса. Создатель рек Тигра и Евфрата. Покровитель воинов. Центральный храм расположен в Ашшуре.Символ – двойной трезубец. Животное – дракон.

**Эрешкигаль** – самое кошмарное божество пантеона, владычица загробного мира. Даже боги боятся ее гнева. Произносить имя Эрешкигаль в Содружестве считается дурной приметой. Уместно упоминать грозную богиню только когда кто-то умер. В этом случае последнее пожелание покойному звучит так: «Да будет милостива к тебе Эрешкигаль». Ее храмов в Содружестве нет, но в каждом колумбарии (место, где хранятся урны с прахом) есть статуя богини. Символ – змея.

**Полисы Содружества**

**Вавилон –** научный центр и самый крупный полис Содружества. На момент событий, описанных в книге, численность населения достигла почти 70 000, что стало причиной нехватки транспорта и жилья. Окружен тремя защитными стенами, на территории выращивают сельскохозяйственные культуры, разводят скот, есть несколько заводов. Вавилон славится выдающимися алхимиками и астрологами. Богиня-покровительница – Иштар.

**Ур** – курортный город на берегу Персидского залива. Имеет четыре защитные стены, но по площади самый маленький в Содружестве. Население составляет 24 000 человек. Бог-покровитель – Син.

**Урук** – до Трехлетней войны с дикими считался культурным центром Содружества. Однако после не смог вернуть себе прежний статус. Полис серьезно пострадал – была разрушена почти вся центральная часть города. На момент событий, описанных в книге, практически восстановлен. За исключением главного храма Иштар, который был полностью уничтожен. Сейчас Урук окружают две стены, но готовится строительство третьей. Численность населения – 35 000, до нападения диких составляло 55 000. Бог-покровитель – Шамаш.

**Ниппур** – духовный центр, самый спокойный их полисов, практически не подвергался атакам диких. Жизнь здесь очень размеренная и неторопливая. Активно развивается сельское хозяйство и производство алкогольных напитков (виски, пиво и вино). Между двумя защитными стенами города находятся самые большие в Содружестве сельхоз поля, где выращивают финиковые пальмы, ячмень, виноград, кофе, пшеницу и различные овощные культуры. Здесь же занимаются разведением скота. Наппур обеспечивает пищей все Содружество. Численность населения – 60 000. Богиня-покровительница – Ки.

**Ашшур** – самый северный полис Содружества, город военных. Здесь находится крупнейший арсенал. Большая часть жителей – военные и их семьи. Изначально город больше всех подвергался набегам диких, поэтому туда перебрасывали войска из других полисов. Со временем Ашшур превратился в непреступную крепость, окруженною пятью стенами, расстояние между которыми очень небольшое по сравнению с другими полисами. Вся жизнь города сосредоточена на подготовке солдат и создании новых видов оружия, в том числе алхимического. В городе слабо развито сельское хозяйство и промышленность, за исключением военной инфраструктуры. Численность населения – 30 000. Бог-покровитель – Мардук.

**Киш** –промышленный центр. Здесь находятся самые крупные заводы Содружества. Также за чертой города ведется добыча железа. Запас его совсем небольшой, поэтому выработка не интенсивная. Сама шахта окружена защитной стеной, с полисом ее соединяет подземная железная дорога. Город окружен двумя защитными стенами. Численность населения – 57 000. Бог-покровитель – Энлиль.

**Лагаш** – политический центр. Здесь проводятся практически все встречи Совета Первых. Также в полисе самое многочисленное Бюро Истины. Жители Лагаша активно следят за политическими изменениями в Содружестве, часто устаивают собрания и проводят митинги. В других полисах шутят, что в Лагаше даже младенцы разбираются в политике. Город окружен двумя защитными стенами. Численность населения - 45 000. Бог-покровитель - Энки.

**Новый Вавилон**

Вавилон окружен тремя квадратными стенами:

* Первая – Стена Энлиля, самая древняя, созданная еще шумерами и веками укреплявшаяся.
* Вторая – Новая большая Стена, возведена практически сразу после Переселения.
* Третья – Стена Эрешкигаль/ Стена Неназываемой – внешнее защитное укрепление полиса.

**Основные районы Вавилона в пределах Стены Элиля:**

**Центр –** район, где сохранились древние постройки. Здесь находятся все семь храмов Вавилона, посвященные верховным богам, жилые здания, а также Бюро Истины, Обитель Первых и Управление Спокойствия.

**Первый новый район** – возводился в течение первых столетий после Переселения. Практически вся территория застроена жилыми кварталами. Здесь же находится Малый Базар.

**Новый жилой центр (Богатый город) –** место, где живет привилегированная часть граждан – жрецы, известные деятели культуры, крупные торговцы, промышленники, руководители Бюро и Управлений. В народе получил название Богатый город. Здесь также находятся Торговая площадь, где продают антиквариат, предметы искусства, дорогостоящие продукты и вещи.

**Научный город –** на территории располагается Управление Знаний, алхимические лаборатории и лавки, исследовательские центры и пр. научные объекты. Есть небольшой жилой район, где селится научная элита.

**Вокзальный район –** самое шумное и многолюдное место в Вавилоне. Здесь расположена железнодорожная станция, связывающая полис с другими городами Содружества. А также складские помещения и Большой базар. Жизнь в районе кипит даже глубокой ночью – практически без перерыва происходит загрузка и выгрузка товаров, транспортировка их на склады.

**Районы за пределами первой стены:**

**Промышленный район** – пространство между Стеной Энлиля и Новой большой стеной. Здесь находятся производственные здания, промышленная зона, сельхоз строения и несколько полей, часть складов и Бюро Транспорта с его огромными ангарами. Не так давно начато строительство жилых кварталов, которые горожане иронично назвали Безопасным местом.

**Сельский город** – пространство между Новой большой стеной и Стеной Неназываемой, которое занято полями и скотоводческими фермами.

**Календарь**

Летоисчисление текущей эпохи ведется с начала Переселения. Все, что происходило до этого, называется Ушедшей эпохой. На момент начала событий, описанных в книге, идет 276 год после Переселения.

Неделя состоит из 7 дней (слева – традиционные шумерские названия, справа – европейские. В Содружестве используются и те, и другие):

* День Сатурна – суббота.
* День Солнца – воскресенье.
* День Луны – понедельник.
* День Марса – вторник.
* День Меркурия – среда.
* День Юпитера – четверг.
* День Венеры – пятница.

Год состоит из 12 месяцев. Исчисление начинается с первого дня весны.

Весенние месяцы:

* Нисан.
* Айяру.
* Симан.

Летние месяцы:

* Дузу.
* Абу.
* Улу.

Осенние месяцы:

* Ташрит.
* Арахсам.
* Килим.

Зимние месяцы:

* Тебету.
* Шабату.
* Аддару.