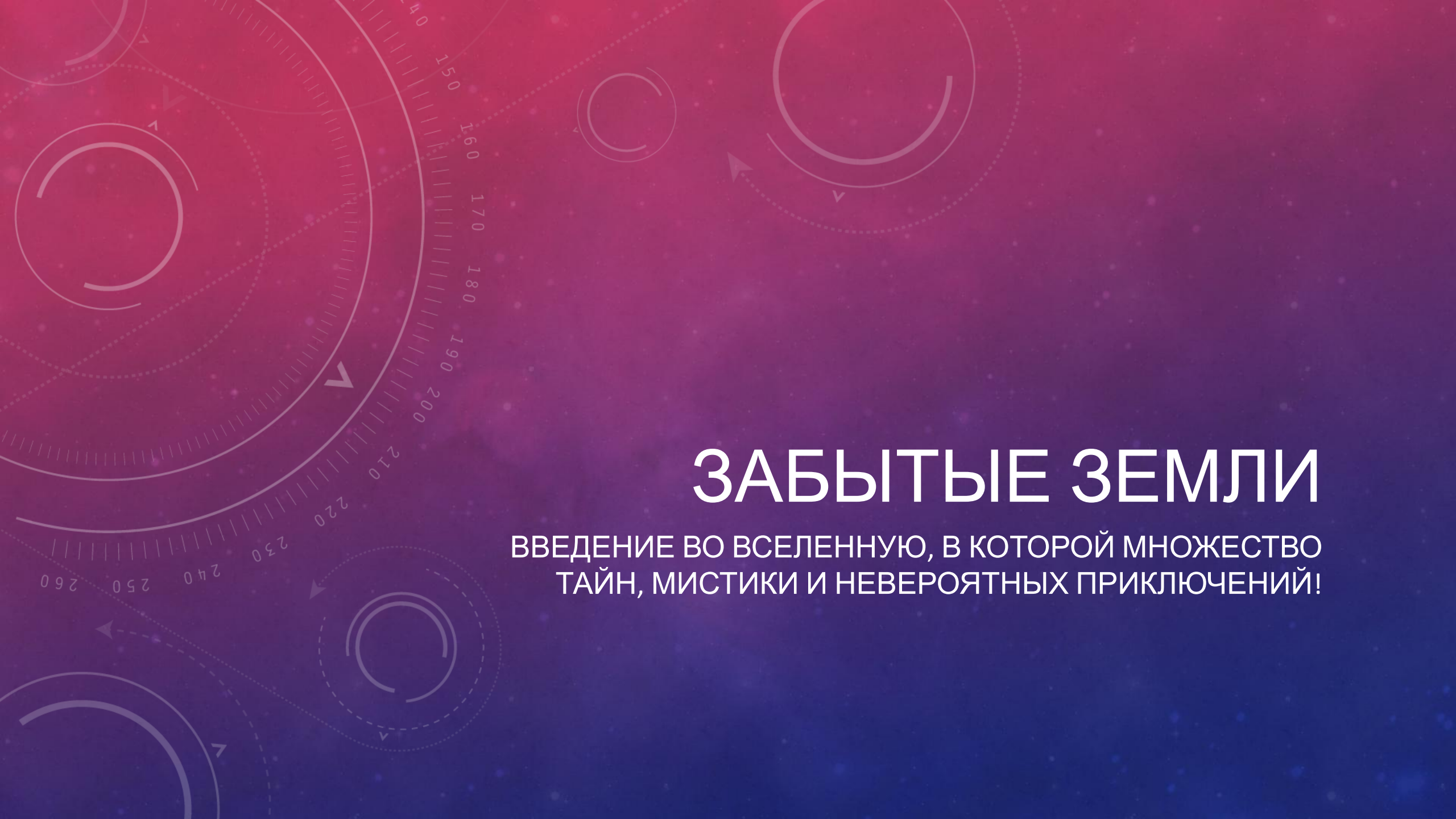




ЗАБЫТЫЕ ЗЕМЛИ

ВВЕДЕНИЕ ВО ВСЕЛЕННУЮ, В КОТОРОЙ МНОЖЕСТВО
ТАЙН, МИСТИКИ И НЕВЕРОЯТНЫХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ!

СОДЕРЖАНИЕ

- О самих Забытых Землях.
 - 1. Что же за Забытые Земли?
 - 2. Синописис
 - 3. Подробнее о Забытых Землях
- О Тельсии
 - 1. Немного о географии и жизни Тельсии.
 - 2. Быт и уклад жизни тельсийцев.
 - 1. Технологии и облик городов
 - 2. Культура. Менталитет.
 - 3. Защита королевства.

- О древней цивилизации и энергетических силах

- 1. Древняя цивилизация

- 2. Илириалы

- 3. Космическая энергия. Магия.

- Другие расы и необычные места Тельсии.

- 1. Нитилианцы

- 2. Сияющий Кров. Аришины

- 3. Иномир

- 4. Бездна. Крикажи.

- Персонажи

- 1. Основные действующие лица

- 2. Второстепенные действующие лица

- 3. Антагонисты.

- Конец презентации.

ЧТО ЖЕ ЗА ЗАБЫТЫЕ ЗЕМЛИ?

- Забытыми Землями величают территории, которые омывает так называемый Туманной Океан. В них входят множество островов разных размеров и габаритов. Некоторые для местных жителей кажутся полноценными континентами. Океан действительно окутан туманом - загадочная завеса окружает Забытые Земли, выступая условной границей. Что находится за ней - никому не известно.
- Забытые Земли населены необычными существами, полны невероятных явлений и событий. Истории, происходящие здесь, поистине чудными или захватывающими. Некоторые из таких историй и пойдёт речь в цикле "Чары Забытых Земель".





СИНОПСИС

- История в "Чарах" рассказывает о приключениях юной чародейки по имени **Крона**. Решившись отправиться на поиски своего отца, о котором она лишь слышала рассказы от матери, Крона отправляется в путешествие, в котором заводит множество знакомств, находит себе друзей и начинает противостоять угрозам, нависающим над их одновременно крошечным и богатым миром.
- Действие происходит, в основном, в пределах королевства Тельсия, повествования сосредоточено на похождениях Кроны и её друзей, а также других героев. В истории «Чар» поднимаются темы дружбы, доверия, предательства, судьбы народов и рас, и многие другие.

ПОДРОБНЕЕ О ЗАБЫТЫХ ЗЕМЛЯХ

- Точный состав Забытых Земель - три крупных острова, считающихся местными жителями за континенты: Тельсия, Симметрия и Парсис - и множество мелких островков с океаническими вулканами. Самый населенный - Тельсия, Симметрия практически не заселена из-за близости к туманным границам, Парсис - слабо заселён некоторыми общинами и племенами.
- Происхождение столь странного названия этого места остаётся загадкой. Среди самих жителей этих мест оно не распространено.
- Туман окутывает архипелаг в плотном кольце, не застилая только небо. Интересно, что те, кто пытался за него заплывать, утверждали, что в определённый момент в нём начинают проявляться загадочные огоньки и красные искры. Также кольцо является загадочной аномалией, в пределах которого неисправно работают технологии, нарушается питание или система навигации. По этой причине за туман никто не смог вырваться и по воздуху.

НЕМНОГО О ГЕОГРАФИИ И ЖИЗНИ ТЕЛЬСИИ.

- Самый крупный остров Забытых Земель, считающийся у местных жителей первым континентом - **Тельсия**. На нём располагается одноимённое королевство. Остров покрыт преимущественно лугами, полями и лесами, однако, в южной части встречаются пустоши. Центр Тельсии прилегает к южной части, здесь протекает граница. Часть местности также принадлежит гиблым пустошам, пересекаясь с лесостепями, ведущими к северо-востоку. Здесь находится древний заброшенный город **Иномир**.
- Практически весь остров занят одноимённым государством - Королевство Тельсия. Столицей его является **Голдиос** - величественный и красивый город на северо-востоке главного острова, сочетающий в себе современные технологические достижения и древний стиль. Королевство располагает территориями практически на всём острове, за исключением гиблых земель в центре и на юге. Частью королевства является даже необычный **Зачарованный Лес**, полный необычных явлений и населённый расой **нитилянцев**. Кроме того, под началом Тельсии находятся и несколько меньших островов, таких, как Пранс, Ридис и архипелаг Честности.

- Когда-то Тельсия была величественной державой, славящейся на все острова. Золотая броня тельсийских рыцарей и воинов знаменовала надёжную защиту, богатство и трудолюбие ассоциировалось с жителями тельсийских городов, большие фестивали и праздники не были редкостью. Всё изменилось с приходом последнего короля.
- Род **Фростбергов** с самого становления государства правил этими землями мудро и достойно. И нынешний его представитель, король **Трайд** старался этому соответствовать. Но в один день его супруга, верная ему **Альтира**, что была важным стержнем в жизни несчастного короля, погибла от тяжёлой болезни. После этого потерялась и дочь - **Мелисса Фростберг** пропала без вести. От горя король впал в апатию, из которой никто не смог, а впоследствии и не решался, его вывести. Правление королевством пало на плечи ещё не окрепшего и оказавшегося практически в одиночестве сына - **Дастиса**.
- Множество проблем охватило страну: увеличение бедности, нехватка ресурсов, застой в добывающих и производственных сферах и другие. Без управления и контроля многое изменилось не в лучшую сторону. Тем не менее, Принц Дастис старается решать эти проблемы, насколько вообще способен, по крайней мере. В этом он полагается также на поддержку королевского учёного **Ситиса**, придворной колдуньи **Гио** и генерала-рыцаря **Гипериона**.
- Само королевство населяет, прежде всего, раса людей - самая поздняя разумная раса в этих местах. Тем не менее, помимо них, можно встретить ещё и **нитилянцев**, жителей Зачарованного Леса, редких **илириалов** - представителей погибшей цивилизации, а также других.

БЫТ И УКЛАД ЖИЗНИ ТЕЛЬСИЙЦЕВ. ТЕХНОЛОГИИ И ОБЛИК ГОРОДОВ.

- Несмотря на монархию и слабо развивающуюся культуру, Тельсия не обделена технологическими движениями. Она поддерживает науку и развивает прогресс. Уровень технологий высок, допускает обширное использование современных разработок, энергетики и техномагии. Дизайн техники, как бытовой, так и военной, архитектуры строений и городских улиц является средним между фэнтезийно-средневековым и индустриально-урбанистическим. Здания в городах имеют полноценную вентиляцию, выход в канализацию, продвинутое водоснабжение и обеспечение электроэнергией. Иногда города бывают окружены крепостными стенами, оставшимися с древних времён, или имеют другие пережитки более ранних эпох.
- Однако, из-за более техномагического уклона научно-технического прогресса тельсийцы мало уделяет времени и внимания информационным технологиям, в частности интеллектуальным, цифровым и автоматическим, кибернетике, робототехнике и другим продвинутым сферам. Подобные разработки в Тельсии нередко становятся делом секретных проектов созданных под началом государства корпораций.

БЫТ И УКЛАД ЖИЗНИ ТЕЛЬСИЙЦЕВ. КУЛЬТУРА. МЕНТАЛИТЕТ.

- У тельсийцев нет религии, как таковой. Существуют языческие верования древних, зачастую почивших, общин, исследователи изучают культуру других рас, присутствуют мифы и легенды, сказки и народный фольклор.
- Каждый житель получает хотя бы минимальное образование в просветительских учреждениях. Но желающие более высокой специализации учатся в общеобразовательных школах, в дальнейшем поступая в более высшие учебные заведения.
- Менталитет тельсийских жителей, в целом, очень мирный. Большая часть простого населения - тихие, добрые люди. В информационном и культурном поле страны нередко поднимается вера и надежда в лучшее будущее. Именно такая обстановка позволила принцу Дастису в настоящее время удерживать королевство, не доводя его до глубокого застоя.
- Тельсийцы, чаще всего, люди вежливые, усердные, терпеливые, но достаточно праздные и веселые. Крупные фестивали и широкие публичные театральные постановки – частое дело в городах королевства.

ЗАЩИТА КОРОЛЕВСТВА.

- Как государство, Тельсия возникла из объединения разных королевств под эгидой одного могущественного. Это случилось множество лет назад, после масштабной войны, вызванной ресурсно-экономическим кризисом. Объединившее всех королевство изначально управлялось орденом рыцарей, а не единым монархом. Со временем лидер ордена, основатель династии Фростбергов, был возведён в титул короля, высшие круги Ордена легли в основу дворянских родов, а остальные заложили основу для нового, Тельсийского Ордена, ставшего корпусом Вооруженных Сил Королевства, его армией и защитой.
- Рыцари Тельсии носят броню в золотых, серебристых и чёрных тонах, носят бело-чёрную одежду с солнечной и цветной символикой, это обозначает контраст между тем, что из призвание - это битва, на чёрных грязных полях войны, но при этом цель этого призвания - защита великой и яркой Тельсии, его мирных и улыбчивых жителей.
- Рыцари Тельсии хорошо вооружены, пользуются оружием как ближнего, так и дальнего боя, имеют в оснащении различную боевую технику. Они малочисленны, но каждый воин хорошо обучен и дисциплинирован, а также силен и отважен, и несколько отрядов рыцарей способны противостоять огромной армии. Их возглавляет Гиперион - генерал-рыцарь, служащий при дворе короля.

ДРЕВНЯЯ ЦИВИЛИЗАЦИЯ

- До появления людей на островах процветала другая цивилизация - общество расы **илириалов**. Они правили Забытыми Землями и воздействовали на сам облик этих мест. Но однажды от их цивилизации практически не осталось и следа, а сама раса стала практически вымирающей. Немногочисленные её представители встречаются крайне редко, ютась среди современных жителей островов.
- Они поддерживали баланс в изучении как материальной, так и энергетической сторон мира. Наука и магия были для них практически едины. Они изучали **энергию звёзд**, и на её силе строились все их технологические, физиологические и культурные достижения.
- Лишь загадочный город, известный как **Иномир**, сохранился относительно целым. Некоторые здания в нём несколько разрушены, и создаётся впечатление, что произошедшее с расой затронуло это место, но лишь частично. Зброшенный, обесточенный, он все ещё стоит в самом центре Тельсии, в глубоком котловане, скрытый степными холмами, лесами и пустошами. Постройки из странного серого металла не утратили прежний облик, словно город застыл в том же положении, когда был населён, но вот его жители его всё же покинули. Фонари некоторых улиц тут даже все ещё горят...
- На данный момент 1422 год, точкой летоисчисления считается падение древней цивилизации. История до этого момента до сих пор не изучена полностью.

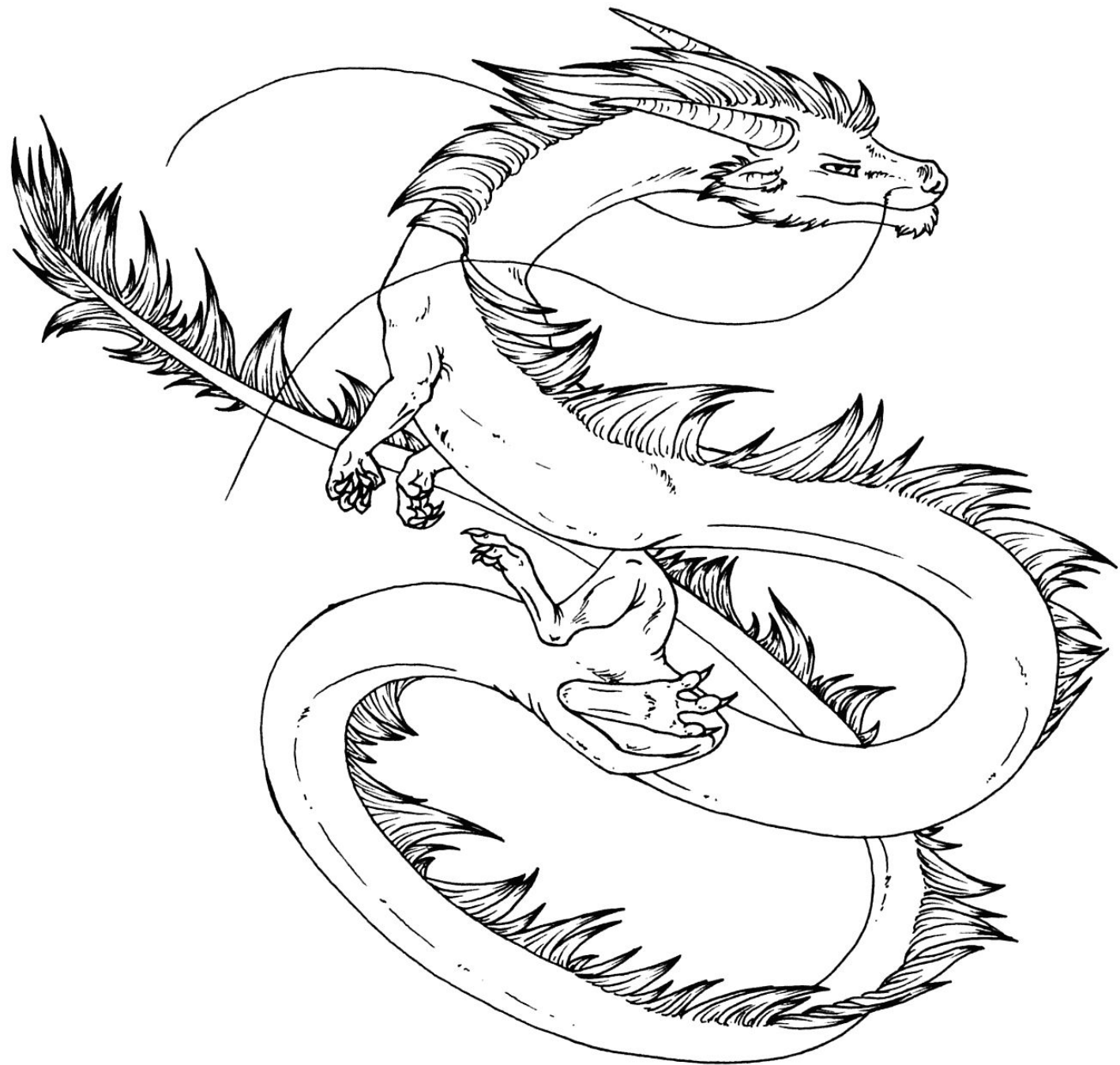
ИЛИРИАЛЫ.

- Илириалы - самая первая раса на островах Забытых Земель. Невероятно красивые и достаточно сильные существа. Они похожи на людей, но имеют розовато-серый оттенок кожи, красный цвет растительности на теле, за исключением причёски на голове. Последнее же может быть не только красного цвета, но и розоватого, фиолетового, сиреневого или других близких оттенков. Их кровь не красного цвета, как у других рас, а тёмно-фиолетового, с оттенком зелёного.
- Трудно сказать, что могло послужить причиной исчезновения илириальской цивилизации. Немногочисленные выжившие в большинстве своём лишились воспоминаний о катастрофе, сохранив лишь болезненные чувства от пережитого. Их раса оказалась в тяжёлом, бедственном положении. Часть из них пыталась сохранить наследие своей цивилизации или хотя бы просто выжить, сохранив самого себя. Они стали жить среди людей и племён нителианцев. Некоторые выжившие скрылись ото всех, потерявшись во времени.
- Надо отметить, что илириалы изначально были малочисленны, плохо размножились и, за исключением Иномира, не имели других крупных городов. Возможно, причиной исчезновения их цивилизации является некий конфликт.

КОСМИЧЕСКАЯ ЭНЕРГИЯ. МАГИЯ.

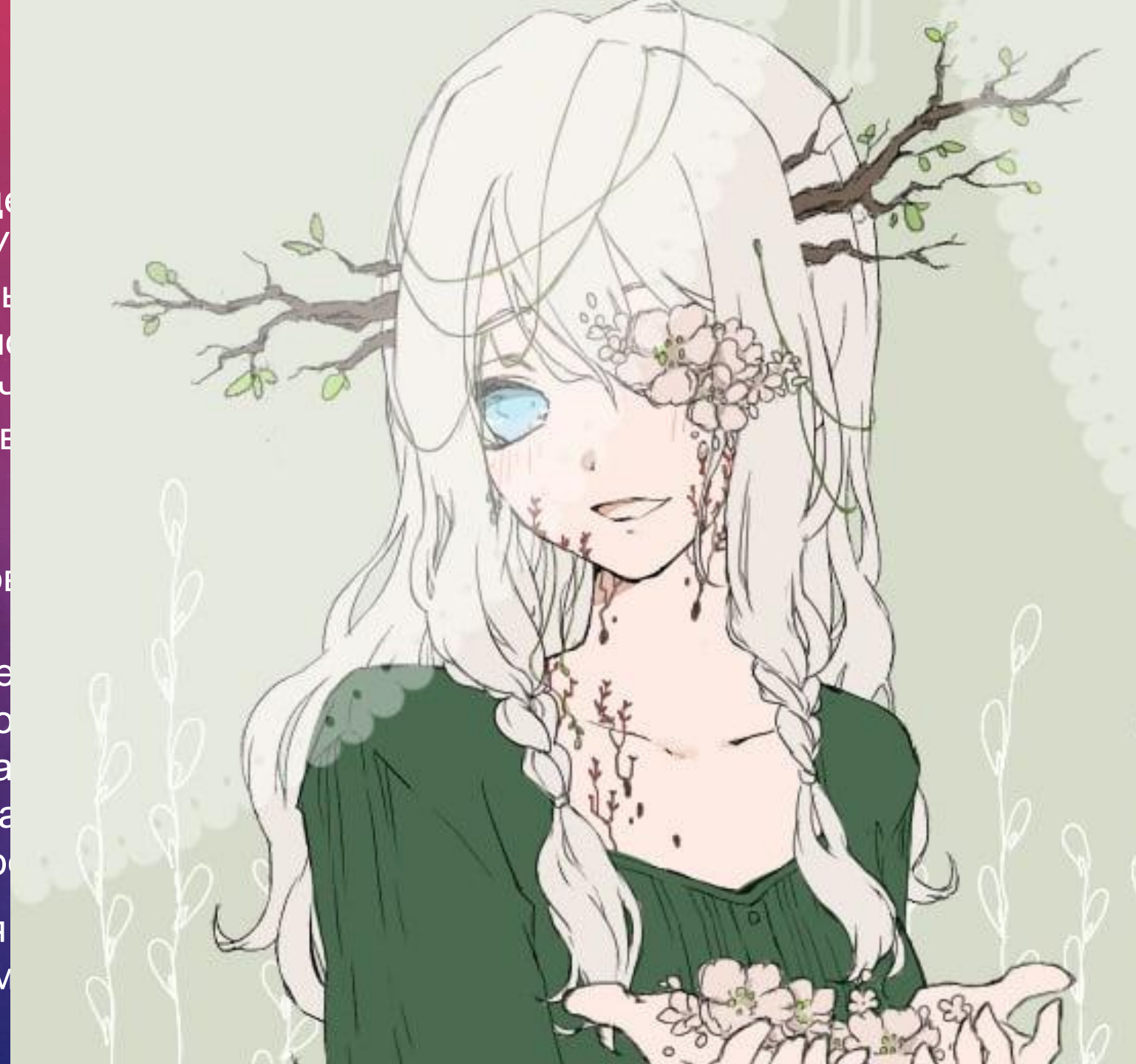
- В сущности самой вселенной Забытых Земель сокрыта сила, которую называют **космической энергией**. Эта необычная энергетическая структура, заложенная в самом пространстве и времени, образующих вселенную. Илириалы считали, что она пронизывает весь космос, находится в каждой частице вселенной, поэтому придали ей такое название. Космическая энергия присутствует во всех живых существах, и многие из них умеют преобразовывать её в **магию**.
- Магией живые существа могут воздействовать на реальность. Обычно, она ограничена тем спектром, в котором используется – так образуются разные виды и подвиды магии. В основном, пользоваться ею могут разумные создания, но порой магическая энергия может взаимодействовать и с неразумными животными, концентрируется в неодушевлённых предметах (магическое оружие, экипировка, артефакты) или может просто воздействовать на них.
- Самой близкой к самой космической энергии является **звёздная магия**. Так свою силу окрестили илириалы, именно они её изобрели, изучая вселенские знания и пытаясь использовать их для своего блага. Энергия звёзд визуально правда похожа на свечение звёзд и очень могущественна, владеющие ею чародеи или запитанные ею устройства могут быть очень сильны и опасны.

- Мир заселён и нематериальными созданиями – духами. Это существа, состоящие напрямую из магической или даже космической энергии, вышедшие за грань рамок привычного пространства.
- Духи не появляются просто так – им дают начало сами живые существа, воздействуя на реальность своей волей неосознанно или вызывая их появление определёнными явлениями, событиями. Они также и сами могут в них превратиться, после смерти, произойти это может как добровольно со стороны умершего, так и от не самых приятных обстоятельств случившегося.
- Духи проявляются в самых необычных визуальных формах, но некоторые из них, самые умные или сильные, приобретают и физическую оболочку. Они могут явиться в облике драконов, например.



НИТИЛИАНЦЫ.

- Нителианцы - раса, похожая на людей, живущая рядом с дикой природой. У них бледные, серые, светлые или смуглые кожи, необычные цвета глаз и грациозные изгибы формы. Но наиболее необычная черта - растущие из разных участков тела растения. В частности, у каждого нителианца из головы растут "рога" - древесные веточки разных размеров и форм. Растительные элементы, как правило, растут у них из головы, плеч, конечностей. Порой из спины и живота. Происхождение такого феномена так и не изучено, сами нителианцы утверждают, что это из-за их необычной связи с природой.
- В Тельсии живёт крупнейшее племя нителианцев, занимая так называемый Зачарованный Лес.



- Нителианцы имеют глубокую связь с природой, чувствуя её на ином уровне, нежели представители других рас. Они связаны некой коллективной сетью разумов, которую чувствуют на уровне, недоступном для людей. Особенно ярко её ощущают друиды, дриады и другие ритуальные заклинатели народа дикой природы. По их же словам внутри этой связи существует высшая сущность – мифическая богиня жизни и природы Ирида, в легендах опекающая всё живое в Забытье и покровительствующая народу нителианцев. Она может являться в образе молодой и красивой девы с растениями на теле во снах и видениях особо одаренных силой, однако большинство остальных нителианцев тоже могут ощущать её присутствие.
- Нителианцы по натуре своей часто оказываются заботливыми, нежными, влюбчивыми и любвеобильными созданиями. При этом они ценят знания, опыт и мудрость, с уважением чтят старые традиции, могут проявлять любопытство и любознательность.
- Нителианцы относятся к людям с уважением, как к другой расе, любят с ними взаимодействовать, делиться культурными элементами, ресурсами и заботой. Представители этого народа также не имеют ничего против смешения с людьми, нителианцы нередко вступают в браки с ними. Дети-полукровки от таких пар обычно обладают чертами родителя другой расы, но иногда встречается частичное наследование черт и того, и другого родителя, а очень редко – наследование только нителианских черт.

СИЯЮЩИЙ КРОВ. АРИШИНЫ.

- На востоке Забытых Земель, по линии тёплых течений, находится, на самом деле, ещё один необычный остров. Однако, в отличие от всех других, он парит высоко в воздухе, возвышаясь над водами океана. Это Сияющий Кров, некогда поднятая искусственным образом часть земли с большим городом, построенным на нём – Орнифортом. Одна из самых необычных аномалий Забытья.
- В Орнифорте живут аришины – раса, напоминающая людей, но отличающаяся от неё лишь двумя необычными чертами: тела их наполнены светлой магией, «силой Солнца», как зовут они её сами, а также из их спины и висок растут большие птичьи крылья. Аришины давно проживают в Забытых Землях, наблюдают за ними, но чаще всего не вмешиваются в происходящие события. Они живут в изолированном от других рас обществе, и немногие из них спускаются к остальным островам.
- Крылья из спины большие, крепкие и удобно складывающиеся, чтобы не мешать носителю. Они позволяют взмывать в небо и быстро летать, внешне напоминают орлиные или ястребиные. Оперение бывает белого, чёрного, темно-серого, коричневого, солнечно-желтого или огненного-оранжевого цветов. Хотя в ряде случаев цвет может меняться на иной. Крылья из висок аналогичны по цвету и форме, но совсем маленькие, декоративные, сопоставимы по размеру с рожками нителианцев.

ИНОМИР

- Проход в Кров закрыт для всех, кроме самих аришинов – это обеспечивает барьер, закрывающий весь летающий остров с Орнифортом. Однако, есть несколько способов его обойти. Самый простой – телепорт, располагающийся в Иномире – Луч.
- Иномир сам по себе очень необычный город. Он был столицей и единственным крупным населённым пунктом расы илириалов. По какой-то причине он слабо пострадал от тех событий, что погубили древнюю цивилизацию – на его улицах присутствуют следы разрушения, однако во многом здания и инфраструктура уцелела внешне. Питание практически отсутствует, но в некоторых местах все ещё горят фонари, как ни странно.
- Город размещён в округлой котловине, и с его окраин к центру улицы как бы постепенно спускаются вниз. Вместо крепостных стен его окружают скалы, холмы и иные возвышенности, возможно, искусственного происхождения. Это создаёт впечатление, что Иномир как бы зажат между земной твердью и словно находится в пещере или жерле вулкана.

БЕЗДНА. КРИКАЖИ

- А в самом центре города запечатан проход в Бездну – огромную дыру в земле, невероятную глубокую и многоуровневую. Это тёмное и жуткое место, населённое чудовищами, страшными духами, демонами, нечистью и заполненное мрачной силой. Чем глубже в неё предстоит спуститься, тем сильнее Бездна будет сопротивляться этому, уничтожать любого. В срединных уровнях начинают появляться загадочные создания необычных гуманоидных форм с элементами гротеска в своём облики – Стражи. Что находится на дне этой дыры – до сих пор неизвестно, нет никаких сведений о том, удалось ли кому-то добраться не то что бы туда, но и вовсе до глубинных уровней.
- Тем не менее, кроме страшных обитателей и загадочных Стражей Бездну населяет ещё одна раса Забытых Земель, неожиданно являющаяся противоположностью аришинов – крикажи. Это аборигены с примитивным социумом и культурой, чьи тела наоборот наполнены тёмной магической энергией. Крикажи высокие и сильные худощавые гуманоиды с пепельно-серым цветом кожи, заострёнными «эльфийскими» ушами, кошачьим разрезом светящихся глаз желтого, ярко-зелёного или фиолетового цвета белка. Они имеют простое подобие языка и даже собственные верования, поклоняясь духам Бездны. Как ни странно, они безобидны, если их не провоцировать, и даже могут проявить дружелюбность и помочь. Иногда выбирают в Иномир и пустоши вокруг него.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

КРОНА

МИРА

КРИС

ТЕО ГРИНЛИФ

ЭЙВА КРИСТАЛЛ

ВЭЙЛОР ФЛОУ

ГЕНРИ КРАУДЕЛЛ

КЕЙТ КРАУДЕЛЛ

КАЙЛ ШИФТИС

РИНА

КРОНА ХОУП

- Протагонистка, на которой центрируется нить повествования. Юная чародейка, специализирующаяся на фокусах и трюках, а также на энергетическом аспекте магии. В некоторой степени владеет и магической силой нитилианцев.
- Полукровка, дочь человека и нитилианки. Её мать – Терра Хоуп – старейшина племени, живущем в Зачарованном Лесу. Отец Кроны неизвестен, и именно на его поиски девушка и отправляется в начале своего путешествия, втягиваясь в новые события и заводя новые знакомства.
- Обладает мягким, добродушным, при этом весёлым и забавным нравом, с азартом авантюриста и тягой к приключениям. Заботлива и умеет поддержать. Бывает скромной, мило краснеет, когда смущается. Она невысокая и миниатюрная, 16-летняя девушка с длинными густыми волосами золотисто-жёлтого цвета, фиолетовым цветом глаз и слегка округлым личиком. Одета в наряд фокусника-иллюзиониста с женской юбкой, чулками и красивыми сапогами.
- Ко всем другим персонажам старается относиться в соответствии со своей натурой, и даже ко многим противникам не аккумулирует какой-либо ненависти или гнева. Тесно и крепко привязывается к Мире, Крису и Кейт.



МИРА

- Необычный магический дух с загадочной природой в физическом теле юной 14-летней девушки. Попутчица Криса, по мере путешествия больше привязывается к Кроне и держится рядом с ней. В бою участвует, полагаясь на свои способности к магии. Умеет исцелять, освещать тьму и всячески оберегать окружающим щитами и благословениями. Может также поглощать чужую магию, но неосознанно, пока не умея это контролировать.
- Милая, добрая и чуткая девочка, обладающая хорошей эмпатией, но не умеющая правильно выражать чувства. Тихая и молчаливая, но в компании «своих» любит и поиграть, повеселиться и посмеяться. Говорит крайне редко, и в таких случаях это обычно отдельные слова или короткие фразы. Помимо Кроны, чувства к которой у неё непросты и далеки от чисто дружеских, привязывается к Тео, Эйве и Тону, да и Крис всегда остаётся для неё наставником и заменой отца.
- Она примерно того же роста, что и Крона, даже немного ниже, имеет красиво уложенные волосы светло-фиолетового, с оттенком бордового, цвета, миниатюрную фигурку, тускло-голубые глаза, слегка вытянутое лицо и с бледноватый оттенок кожи. Носит странный наряд из чёрной мантии с капюшоном и белого короткого платья. Босоногая, не любит носить обувь.



Внешность с прежним, неактуальным
теперь, дизайном одежды



Старый дизайн иного персонажа,
у которого «была
позаимствована» одежда для
Миры

КРИС

- Напарник главной героини, частично её наставник, а также опекун Миры, которую когда-то случайно нашёл и забрал с собой. Аришин, неизвестного возраста, изгой, покинувший Сияющий Кров по личным причинам. Также старый знакомый Терры, именно по её просьбе ставший компаньоном её дочери. Хороший и яростный воин, не особо любящий сражения при этом. Пользуется как светлой, так и тёмной магией, чем злит собратьев, но ему плевать.
- Немного хмурый и ворчливый, помотанный жизнью, но все ещё не утративший остатки жизнелюбия. Заботлив и добр по-своему. Может быть жестоким и беспощадным к недругам. Иногда ленится или оказывается недостаточно мотивирован на некоторые поступки. Но по итогу всегда старается поступать правильно. Слегка раздражителен, бывает резок и груб, но при этом старается бороться с этим в себе.
- Высокий и атлетичный худощавый парень, одетый в чёрно-синюю полосатую кофту, белый вязанный шарф, джинсы и кеды. У него каштановый цвет волос, они плохо уложены и скорее слегка растрёпаны в разные стороны, цвет глаз его нефритовый, они слегка светятся в темноте. Лицо вытянутое, строгих форм, глаза большие, нос средний, прямой. Крылья на спине у него несколько почерневшего оперенья, особенно сверху, при использовании своих сил покрывается угольно-серыми и чёрными перьями и отращивает таких же цветов большие когти на лапах.

ТЕО ГРИНЛИФ

- Нителианец, сверстник Кроны и её друг детства, мечтающий стать нителианским защитником – воином-героем, оберегающим своё племя. Обучался у Терры контролировать силу природы – основную способность многих его сородичей. Благодаря ей может создавать и управлять растениями, чаще всего древесными ветвями и корнями, формируя из них щиты, атакующие конструкции и прочее. Отправился вместе с главной героиней, чтобы помочь ей в поисках и защищать её.
- Отважный и смелый, имеет так называемый «комплекс защитника», стремясь оберегать всех, кто, по его мнению, в этом нуждается. Бывает слишком нетерпим к врагам. В остальном простой и кажущийся глуповатым паренёк, тем не менее лёгкий и приятный в общении. Воспринимает Крису, как «мрачного старшего брата», а также влюбляется в Мелиссу.
- Среднего роста и атлетичной комплекции нителианец, у которого весьма ветвистые и красивые рога. Шатен, у него серый цвет глаз, немного бледноватый цвет кожи, носит нителианскую повседневную одежду - зелёную туника с растительным орнаментом, брюки цвета морской лазури и красные туфли с заостренным носком, иногда носит треуголку красного цвета с чёрным пером. Из нителианских особенностей наиболее ярко у него выделяются две растущих из левого плеча ромашки.

ЭЙВА КРИСТАЛЛ

- Странная и загадочная девушка, расследующая тайны собственного прошлого. Жертва экспериментов с древней магией, изучает различные магические явления погибшей цивилизации и забытых племён. Её память повреждена, что и является основной причиной её поисков. Носит с собой Книгу Духов - Душеклеть. Учиться ею пользоваться и заключать в ней различных духов и иных существ при необходимости. Может некоторых из них временно вызволять из книги и использовать в бою.
- Серьёзная и невозмутимая по характеру, плохо понимает юмор и шутки. Весьма спокойная и тихая, не любит ни с кем конфликтовать. Тем не менее, ради своих целей может пойти на многое. Путешествует в одиночку изначально, присоединяясь к главным героям после того, как они помогают ей с поимкой одного демона. Прикипает к команде со временем, привязывается к Кроне, Мире и Тео. Находит себе наставника в лице Вэйлора и влюбляется в него.
- Мрачная на вид девушка среднего роста, с тускло-рыжими волосами, золотой заколкой в виде полумесяца, в чёрной одежде из платья без рукавов, колготок и кожаных коротких сапожек, с белыми обрезанными нарукавниками



ВЭЙЛОР ФЛОУ

- Нитилианец с примесью человеческой крови - оба родителя одной расы, но среди предков есть несколько представителей людского рода. Бывший ученик шамана с острова Парсис, подавшийся в ряды странствующих чародеев. Несмотря на юный, 20-летний возраст, вырослел не по годам, благодаря фотогеничной памяти, тяге к знаниям и характеру стал чуть ли не гениальным, весьма одарённым магом. Использует самые разные виды и аспекты магии.
- Несколько эгоцентричен и любопытен, с сильной тягой к знаниям, часто лезет в самую глубину происходящего. Привязанности старается сочетать их со своими вечными поисками. Так он сильно привязывается к Эйве, обучая её пользоваться Душеклетью, а также находит легко общий язык с Кроной, Генри и Кейт. Он также весьма доблестный и отважный искатель приключений, по-своему заботлив и добродушен.
- Внешне достаточно отличается от своих сородичей. На его теле меньше растительности, а та, что имеется – осенних цветов. У него маленькие ветви-рога и розовые цветочные лепестки на лбу, бледный цвет кожи, карие глаза, рыжевато-алые волосы, худощавое и стройное телосложение с вытянутым лицом. Облачен Вэйлор в тёмно-серое с фиолетовыми полосами одеяние мага, состоящее из стилизованной куртки-мантии, широких брюк и чёрных высоких сапожек с заострённым вверх носком. Носит поверх фиолетовый магический плащ, способный защищать своего носителя, укутывая его от ударов, а также может служить переносным порталом, если его вывесить перед владельцем, как полотно.

ГЕНРИ КРАУДЕЛЛ

- Союзник главных героев, учёный-исследователь, занимающийся изучением магии с научной точки зрения. Выпускник Тельсийской Академии, а также некогда бывший ассистент королевского учёного, Ситиса. Ныне живёт на передвигающемся замке, бороздящем просторы Тельсии, занимается разными исследованиями вместе со своей женой, Кейт. Не обладает принципиально никакими способностями, использует в бою различные высокотехнологичные гаджеты и оружие. Несколько знаком с тайными сторонами этого мира.
- По характеру скрытный, слегка мрачный, рациональный и расчетливый, имеет плохие социальные навыки и не совсем корректно умеет выражать свои чувства, с чем ему помогает Кейт. С самого детства проявлял интерес к науке. История его семьи не проста, и отложила крепкий отпечаток на нём, а также стала причиной вражды с младшим братом, Джозефом. Кроме Кейт и лучшего друга, Тона, верного пса Ампера и бывшего наставника, он мало кому доверяет, хоть и может проявлять симпатию.
- Среднего роста мужчина лет 24 на данный момент, со смолисто-чёрными волосами, подстриженными до висков и не особо аккуратно приглаженными под расчёску, с янтарным цветом глаз, прямоугольными очками поверх них и вытянутым лицом с острым подбородком и маленьким носом. Генри часто носит свитера и брюки тёмных тонов, любит в целом носить неброскую одежду и лабораторный халат поверх. На выход или в бою часто носит длинную чёрную куртку-плащ.

КЕЙТЛИН (КЕЙТ) КРАУДЕЛЛ

- Союзница главных героев, жена и верный товарищ по исследованиям Генри Крауделла. Урождённая Тернер, в отличие от мужа не из знатного рода, но это обоим не смущает. Владеет магией и подходит к науке с точки зрения сочетания обоих течений в одно. Имеет научно-медицинское образование, больше всего специализируется на разработке медицинских технологий, изготовлении фармацевтических препаратов и магических целебных лекарств. Иногда продаёт свои продукты в местах, где останавливается замок Генри.
- По характеру противоположность своего мужа – открытая, общительная, заботливая и поддерживающая личность. Излучает очень успокаивающую и комфортную для других ауру. Часто умиляется, бывает весёлой и заигрывающей с другими. Порой же наоборот застенчива. Может чем-то сильно увлечься, а также иногда плохо контролирует негативные эмоции. Они с Генри крепко влюблены друг в друга, и их супружеская жизнь в плане отношений очень мирная. Чаще всего легко находит общий язык с другими персонажами, испытывая дискомфорт только с Кайлом поначалу и с Тарсом.
- Кейт - красивая молодая женщина лет 26, с юным и милым личиком, блондинистым, практически белым цветом волос, укладываемым в короткую, до щёк, но пышную шевелюру. У неё серый цвет глаз, имеется родинка на левой щеке, она миниатюрная и худощавая. Она тоже любит носить лабораторный халат поверх повседневной одежды, в которой она предпочитает носить длинные юбки, свитера, нередко парные с мужем, кофты и брюки.



КАЙЛ ШИФТИС

- Станный союзник главных героев, с мрачным загадочным прошлым. Мечник с необычными способностями неизвестного происхождения, визуально представляющими собой алое пламя, источающее странную искаженную космическую энергию. Сражается так называемой Экзо-катаной, высокотехнологичным клинком, способным резонировать энергией и разрезать поверхности весьма высоких прочностей. Сильнее всех враждует с корпорацией Тельсион и преследует загадочного Алистера, исследователя, знающего что-то о его таинственной силе.
- Кайл скрытный, мрачный и тёмный по характеру человек, тяжело пытающийся оправиться от травм прошлого. Но он не является нелюдимым, идёт на контакт с другим и постепенно меняется в плане характера. Также он начинает испытывать симпатию к Рине, находит общий язык с Кроной, почему-то чувствуя в ней что-то близкое. При этом у него напряженное отношение к Крауделлам из-за неприязни к учёным и Джозефу, главе Тельсиона. Также немного недолюбливает Криса и Вэйлора, терпеть не может Тарса.
- У него ярко-алый цвет волос, короткая и растрёпанная стрижка, слегка темноватый цвет кожи, серый цвет глаз. На вид ему около 19 лет, он достаточно юн, обладает худым и тонким телосложением, весьма высок и ловок. Носит поначалу одеяние из чёрной тканевой одежды со странной символикой: куртки, брюк и сапог, у которых гибка подошва из металлических пластин, поверх всего серый потрёпанный плащ.

РИНА

- Одна из выживших илириалов, странствующая одиночка. Так называемая Ведьма Умирающей Звезды, на весьма высоком уровне владеет звёздной магией и может частично предвещать разные варианты будущего. Одна из последователей загадочного Алистера, в какой-то момент отбивается от него и присоединяется к Кайлу, заинтересовавшись в нём и влюбившись по уши.
- Несмотря на подозрительное поведение и связи, она очень миролюбива и гораздо проще, чем кажется. Она слегка вульгарна, пошловата, любит заигрывать и флиртовать, но на деле просто хочет найти свою любовь и жить мирной жизнью. Тем не менее, осознание своих сил и нелёгкая судьба нередко напоминают ей о том, что ей суждено сыграть роль в происходящем, помогая Кайлу и другим.
- У Рины большие и излучающие слабое свечение розовато-красные глаза, светло-сиреневые волосы, уложенные в короткую причёску с двумя пучками по бокам, стройное и изящное телосложение, она красива и весьма привлекательна по меркам не только своей расы. Носит странное длинное платье, с вырезами для плеч и отсутствием выделенных рукавов, руки она просовывает из-под него, но благодаря длине боковых тканей, поднимается далеко не всё платье. Под ним носит что-то среднее между туникой и топом. На ногах имеются чулки, обувь же она практически не носит, так как предпочитает левитировать.



ВТОРОСТЕПЕННЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

ТАРС КОЛИНС

ТОН ФОРМАРК И А.
Р.Д.И.

АЙРИ ФАНЛЕГС,
АМПЕР И ЛИН

РОДСТВЕННИКИ
ДЕЙСТВУЮЩИХ
ЛИЦ

КРАСП, НОЧНОЙ
ШУТ

СЕМЕЙСТВО
ФРОСТБЕРГОВ

ДВОРЦОВЫЕ
ПРИБЛИЖЕННЫЕ

ТАРС КОЛИНС

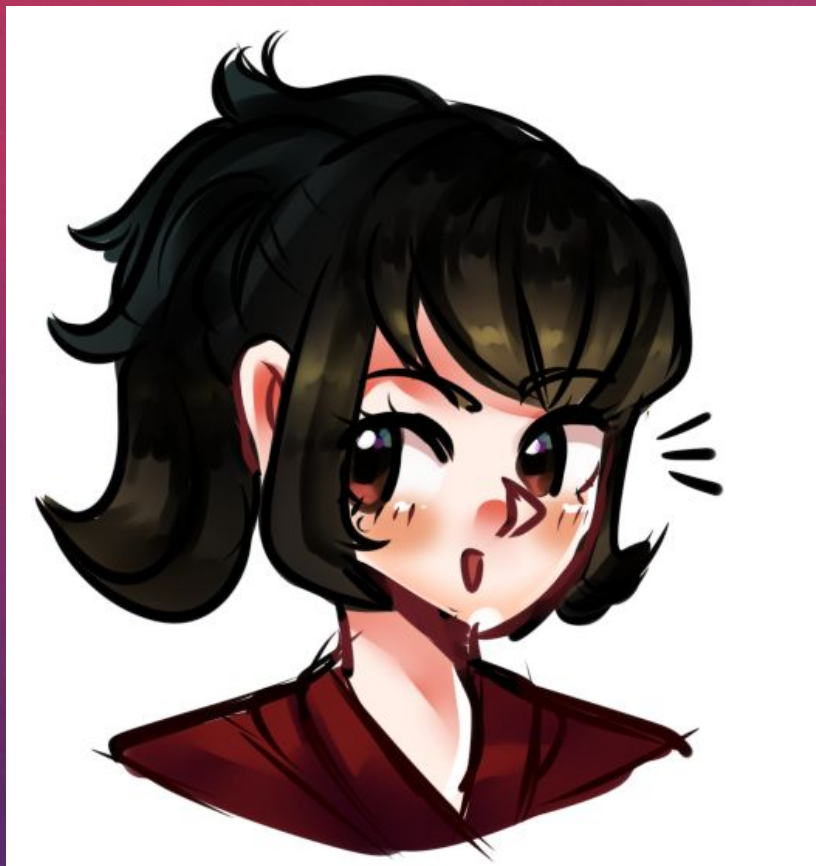
- Младший брат королевского врача, Эйда Колинса, бывший рыцарь Ордена, ныне киборг-помощник Ситиса. Помимо хороших отношений со старшим братом и новым наставником, является близким другом Гипериона, не раз пересекается с Вэйлором и Эйвой.
- Эксцентричный, постоянно иронизирующий и саркастичный, несколько нагловатый и хамоватый, хотя такое поведение - частично маска, так как в глубине души Тарс более весёлый, добрый и заботливый, но не любит это показывать, считая подобное слабостью. Из-за своего поведения нередко конфликтует с Крисом, Кайлом, Риной, Шайн и другими.
- Имеет длинную волнистую причёску с короткой, почти отсутствующей чёлкой, смолисто-чёрным цветом волос. На лице имеется немного заметная щетина, глаза тёмно-зелёного цвета, лицо вытянутое. Сам Тарс среднего роста парень, лет 23, худощавого, но крепкого и выносливого телосложения, носит бордовое тканевое одеяние странника, схожие шаровары, шапку, которая представляет из себя ленту, свёрнутую в пирамидо-подобный клубок, пошитую скрепляющими швами, а также более яркий на фоне всей остальной одежды красный шарф. Кибернетизация Тарса коснулась замены некоторых внутренних органов имплантами, внедрения укрепляющей, содержащей необычный сплав металла, сыворотки для костей, реактивными ускорителями на ногах и плечах и другими приспособлениями, а также заменой левой руки боевым протезом, выступающим в качестве основного оружия. В него встроена мощная плазменная пушка и гарпун, в качестве снаряда использующий отделяемый кулак.

ЭНТОНИ «ТОН» ФОРМАРК И А.Р.Д.И.

- Тон - Лучший друг Генри и Кейт Крауделл, подружившийся с ними в университете. Занимается технической частью замка Генри, создавал его вместе с ним. Творец роботов замка и А.Р.Д.И.. Он интересуется механикой, инженерным искусством и компьютерными технологиями. Тон работает с конструкциями, металлом, информацией и прочим, тем самым технически оснащая Генри и Кейт для их исследований. Обслуживает также других персонажей, например, Кайла с его Экзо-катаной.
- Низкий, худощавый и юркий паренёк с густой, но короткой шевелюрой из рыжих волос. Имеет немного округлое и с виду детское личико с веснушками на щеках, хотя ему тоже около 25 лет. Носит чаще всего лабораторный халат или костюм механика поверх повседневной одежды. Имеет некоторые проблемы с кровяным давлением, страдает от анемии.
- А.Р.Д.И. или же Автономный Работающий Дистанционно Интеллект - ИИ замка, так же отвечающий за управление роботами, которых проектирует и создаёт Генри. Ассистент Крауделлов, также отвечает за системы замка, защиту, обеспечение всем необходимым и поддержку жизнедеятельности его жителей. Ответственен и за навигацию систем перемещения, управляет движением замка в принципе.

АЙРИ, АМПЕР И ЛИН

- Айри - горничная семейства Крауделлов, её мать была главной горничной в семейном особняке рода. Ныне работает в замке, занимаясь бытом, уборкой, готовкой и другими вещами, разделяя эти обязанности с автоматическими системами замка и сёстрами Тёрнер. Больше всех проводит время с Майей, младшей из них, учит её разным обязанностями и опекает. Любит носить как привычный наряд горничной, так и платья разных цветов, чаще всего красные. У неё оптимистичная, неунывающая и энергичная натура. Айри также частично посвящена в некоторые тайны рода Крауделлов, даже больше, чем братья. Была тайно влюблена раньше в Джозефа, знает некоторые его слабости. По каким-то загадочным причинам осведомлена о некоторых других тайнах Забытых Земель.
- Ампер - некогда бродячий пёс, которого приютили Генри и Кейт. Изменен при помощи магии, благодаря чему владеет силой мысли, телекинезом и телепортацией. Помогает своим хозяевам, наблюдая за другими персонажами и оказывая им поддержку. Иногда любит проводить время, как самый обычный пёс, обычно в компании Лин.
- Лин - кошка с шерстью чёрного цвета. Питомец Майи. Пугливая, осторожная и застенчивая кошка, тем не менее податливая на ласку и запах еды. Её слегка недолюбливает Айри. На самом деле, не та, кем кажется.



АЙР
И

РОДСТВЕННИКИ ПЕРСОНАЖЕЙ

- Терра - мать Кроны, старейшина поселения в Зачарованном Лесу. Заботливая, добрая, но немного печальная и слегка отрешенная от жизни женщина. Тем не менее, проявляет последние качества очень редко, стараясь отдавать всю себя заботе о дочери и сородичах. Тоскует по своей любви, отцу главной героини. Помогает героям в их приключениях, когда те оказываются в Зачарованном Лесу, обеспечивает им отдых или может временно приютить их союзника.
- Артур, Елена и Анастасия Гринлифы – отец, мать и младшая сестра Тео, его семья. Елена – хорошая подруга Терры, давно знакомая с ней.
- Арчибалт-старший, Арчибалт-младший, Розария и Майя Тёрнеры – семья Кейт, её бабушка, отец, мать и младшая сестра. Арчибалт-старший был наиболее важной фигурой в жизни девушки, так как он уважаемый профессор в сфере медицины и изучения целебных сил, этим самым он оказал влияние на её выбор рода деятельности. Майя путешествует с Крауделлами в замке, проводя время с Ампером и Тоном, а также помогая Кейт в торговле.
- Ильмира – старшая сестра Криса и Шайн, нынешняя правительница Сияющего Крова.
- Линда Шифтис – давно погибшая мать Кайла, единственный близкий родственник, которого он запомнил.
- Джонатан и Кристиан Крауделлы – отец и далёкий предок братьев Крауделлов, последний основал корпорацию Тельсион.



Teppa

КРАСП

- Маленький и странный демонёнок, на которого долгое время охотилась Эйва. Хитрое и чудное существо в облики дьявольского шута. Что-то знает о прошлом девушки и как-то с ней связан. Когда герои помогают ей наконец-то заточить его в Душеклеть, становится её компаньоном и привязывается к ней.
- Полностью разумный демон, умеет контролировать свою разрушительную сущность, от этого более спокоен и пассивен, чем другие. Тем не менее, все ещё хитер, коварен и игрив. При этом весьма замкнут, когда дело касается его личности. Ненавидит всё живое, за редкими исключениями вроде Эйвы и некоторых других персонажей, но проявляет это очень вяло.
- Может помогать Эйве во время призывов из книги, как сражаясь самому, так и превращаясь в оружие для неё - боевую косу. Спектр его способностей обширен, он настолько опасен на пике своих способностей, что может исказить окружающую реальность для своих врагов, помещая их в матрицу в виде цирковой арены с абстрактными формами и видениями.



СЕМЕЙСТВО ФРОСТБЕРГОВ

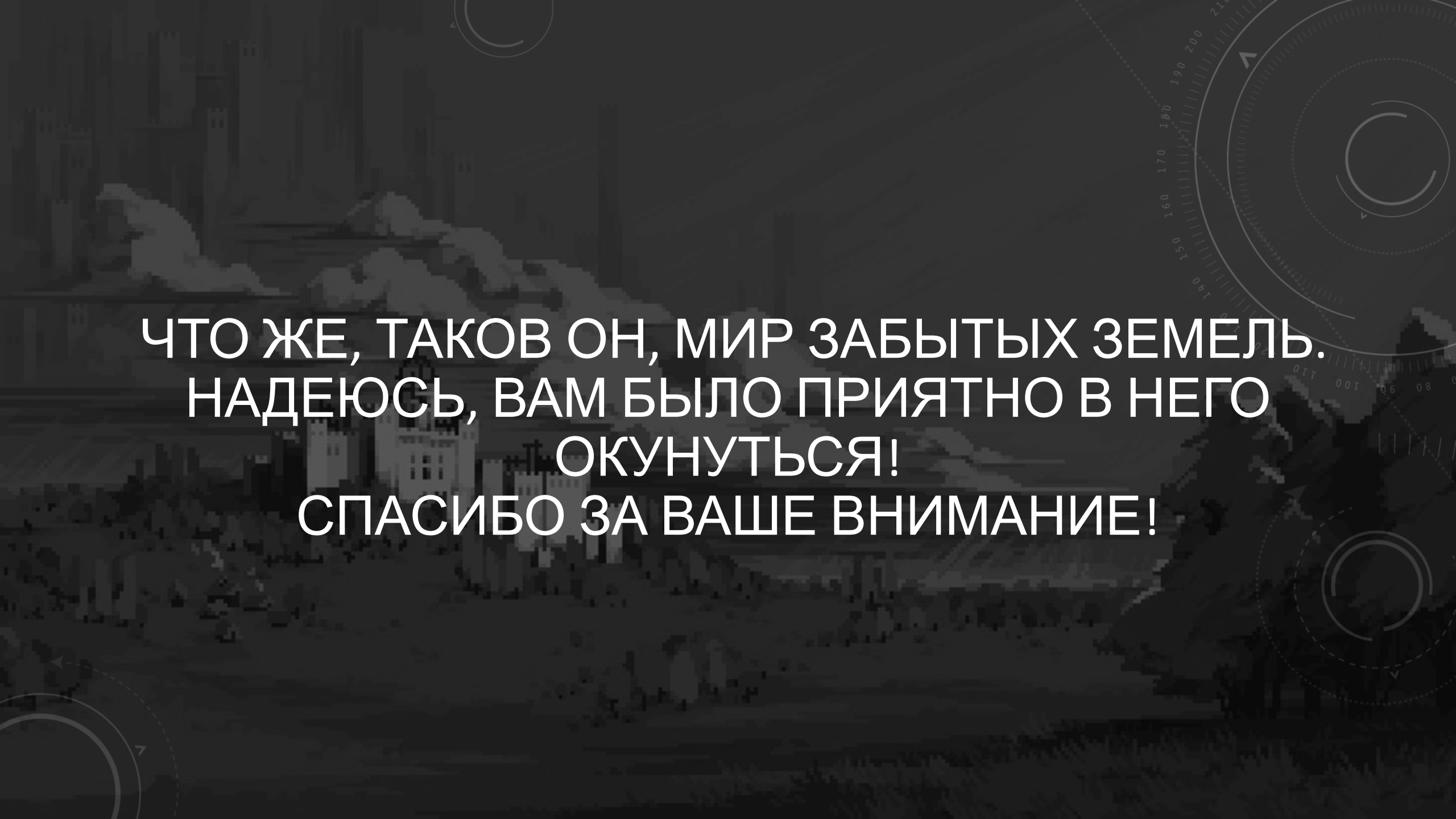
- Трайд Фростберг – король и фактический правитель Тельсии, находящийся не у власти из-за состояния глубокой апатии. До этого казался сильным, мудрым и честным мужчиной, но на деле имел очень слабую волю к жизни, подпитываемую стержнем в лице жены, Альтиры, после смерти которой он оказался сломлен.
- Дастис и Мелисса Фростберги – дети короля. Принц правит страной теперь, стараясь изо всех сил поддерживать её в лучшем состоянии, он трудолюбивый, отважный и упрямый, не любит сдаваться и бросать начатое. Принцесса же пропала без вести, но после своего объявления будет играть большую роль в сюжете.

ДВОРЦОВЫЕ ПРИБЛИЖЕННЫЕ ТЕЛЬСИИ

- Эйд Колинс - придворный врач, занимающийся лично здоровьем королевской семьи и дворцовых прислуг. Строгий, педантичный специалист, находящийся в тесной дружбе с Гиперионом.
- Гиперион - генерал и предводитель рыцарской армии Тельсии, играющий весомую роль в глобальных событиях, союзник героев в борьбе с корпорацией Тельсион и тёмными силами. Несколько горделивый и хвастливый мужчина, но все ещё отважный и честный воин.
- Гио - нитилианка-дриада, придворный архимаг и предсказательница. Действительно умеет заглядывать в варианты развития будущего, даёт советы правителю на их основе, занимается всем во дворце, что связано с магией. Жена Эйда, их брак произошёл по расчёту, и хоть они в хороших отношениях, между ними нет любовной связи.
- Ситис - киборг, полностью заменивший себе органику на металл, таинственное существо неизвестной расы, занимающееся научным прогрессом в Тельсии, королевский учёный. Вместе с Гиперионом и Гио помогает принцу в управлении страной, находится в дружеских отношениях с последней.
- Ниогрехайм - глуповатый громила, один из стражей дворца, полностью верный семье Фростбергов. Невероятно огромная груда мышц и силы, заключенная в громоздкие острые доспехи и вооруженная большой алебардой.

АНТАГОНИСТЫ

- Основным противником главных героев первое время будет корпорация Тельсион, некогда являвшаяся частью королевства, отделилась от него после смерти королевы и стала независимой оппонирующей государству силой. Её возглавляет Джозеф Крауделл, младший брат Генри, когда-то она была семейным бизнесом рода Крауделлов. Корпорация создаёт армию роботов и кибернетических солдат, наращивает военную мощь и старается любыми способами увеличить своё влияние с целью захватить королевство и направить в якобы светлое техногенное будущее.
- Самым первым врагом героев окажутся Шайн и Цереза, аришины, некогда правившие Сияющим Кровом, сестра и мать Крис соответственно. Цереза была великой Царицей, но оказалась свергнута из-за опасения её сородичей по поводу некоего проекта. Шайн же является верной ей дочерью и правой рукой.
- На пути героев будут стоять наёмник Стрейф, работающий на Тельсион, загадочная ведьма Шира, у которой Эйва похитила Душеклеть, и другие персонажи.
- Но самым важным и пугающим врагом является таинственный Кровавый Культ, спрятавшийся в глубинах Бездны, поклоняющийся забытой и очень древней силе...



ЧТО ЖЕ, ТАКОВ ОН, МИР ЗАБЫТЫХ ЗЕМЕЛЬ.
НАДЕЮСЬ, ВАМ БЫЛО ПРИЯТНО В НЕГО
ОКУНУТЬСЯ!
СПАСИБО ЗА ВАШЕ ВНИМАНИЕ!