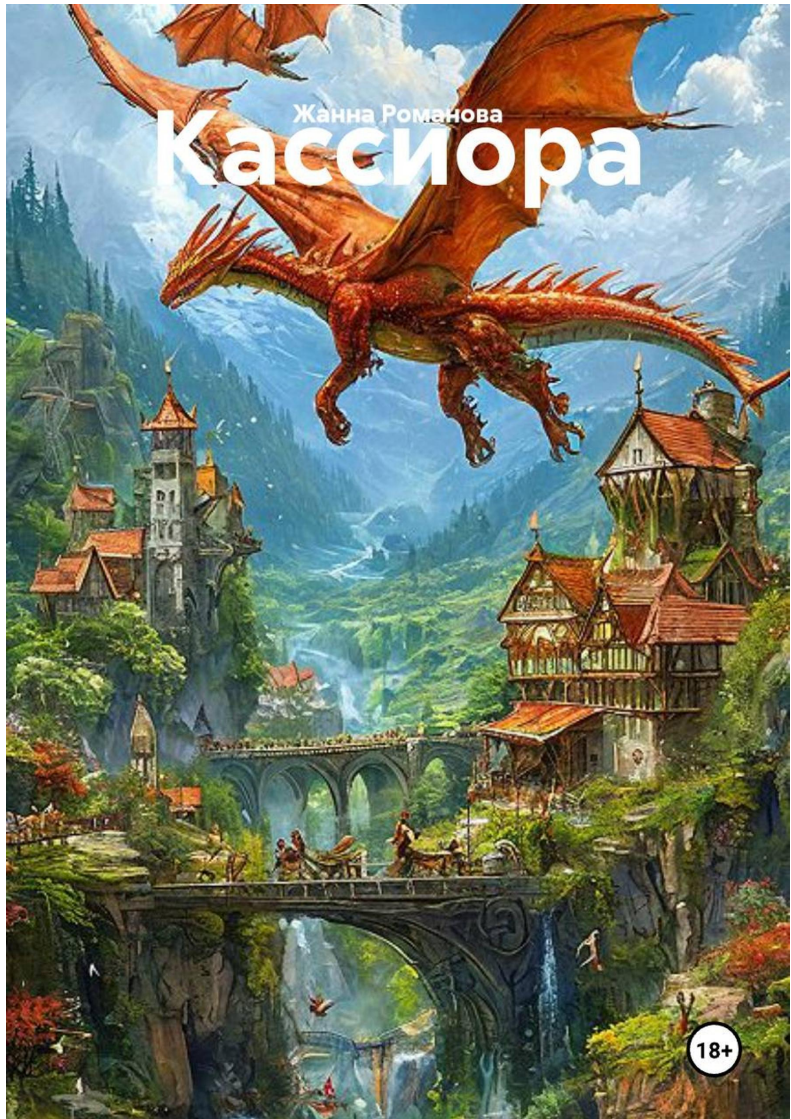


Жанна Романова

# Кассиора



18+

# **Жанна Романова**

# **Кассиора**

*<https://litres.ru/74335302>*

*SelfPub; 2026*

## **Аннотация**

Волшебная страна, магия и летающие драконы. Это все Кассира. Удивительная страна.

# Содержание

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Глава 1                           | 4  |
| Глава 2                           | 8  |
| Конец ознакомительного фрагмента. | 19 |

# Кассиора

## Глава 1

Кассиора- это волшебная страна , скрытая от глаз обычных людей, где магия пронизывает каждую каплю воздуха и каждую пылинку земли. В этой сказочной стране обитают маги, обладающие удивительными способностями, и драконы величественные существа, которые царят в небесах и охраняют тайны самой Кассиоры.

Кассиора известна своими ландшафтами. Здесь можно встретить , покрытые снегом, глубокие леса с волшебными деревьями, которые могут разговаривать, а также широкие реки вода в которых меняет цвет в зависимости от времени суток. На юге находится плоский залив где маги собираются чтобы обмениваться знаниями и проводить ритуалы. Одной из самых известных местностей является лес сказок , где каждое дерево хранит свою историю и может поделиться ею с теми, кто умеет слушать. На севере Кассиоры расположены Хрустальные горы сверкающие как драгоценные камни на солнце. Именно здесь обитают драконы, которые используют, свои мощные, чтобы парить над вершинами , отражая свет Лазурного неба.

Население Кассиоры состоит из различных рас

включая людей эльфов и геомов. Каждая раса обладает своими уникальными способностями и традициями. Маги, к примеру, обучаются в Академии магии, где они изучают заклинания, алхимию, и древнее искусство предсказаний. Эльфы известны своим мастерством в обращении с природой и гармонии с окружающим миром. Гномы, в свою очередь славятся своими ремесленными навыками и умением ковать магические артефакты. Культура Кассиоры богата и разнообразна. Здесь проводятся ярмарки на которых рискованные маги демонстрируют свои умения, а разные народы обмениваются товарами и историями. Каждую весну в Кассиоре отмечается Праздник Волшебства, когда маги и другие существа собираются, чтобы поделиться своими творениями и магическими изобретениями

. Магия в Кассиоре многогранна. Есть маги, которые специализируются в стихиях-огне, воде, земле и воздухе. Каждый маг имеет свой уникальный стиль и подход к использованию магии. Некоторые из них могут вызывать бурю, другие способны исцелять или призывать существ из других миров.

Драконы Кассиоры считаются хранителями мира древних знаний и силы. Они великолепны и могущественны и каждая раса драконов обладает своими особенностями. Зеленые драконы известны своей мудростью и способностью общаться с растениями, а красные драконы ассоциируются с огнем и разрушением, но также защищают мир от зла. Кассиора -

это не просто страна магов и драконов , но и место , где каждое существо играет важную роль в поддержании мира. Это страна , полная приключений, тайн и чудес, где магия жива и каждый день приносит что-то новое. Исследование Кассиоры могут привести вас к открытиям , которые изменят ваше представление о мире и о себе. Эта сказочная страна ждет своих героев готовых вступить в легенды и создать свою собственную историю.

Появление ведьмы Радогоны в Кассиоре это значительное и мрачное событие в истории этого королевства. Родогона, обладая могущественными магическими способностями и умением манипулировать разумом , долгое время оставалась в тени , мечтая о власти и признании. Ее предыстория полна тайн говорят, что она родилась в богатой семье, и с юных лет проявила свои необычные способности. Обучение в различных магических школах сделало её искусной в колдовстве , а также в древних ритуалах , которые позволяли ей вызывать темные силы. Когда Родогона решила действовать , она начала с подрыва доверия к королю Кассиора. Сначала она шептала на ухо , придворным интригам , которые сеяли раздор среди знати. Неосторожные слухи о несостоятельности короля , его слабость и возможных заговорах нарастали , как снежный ком приводя к общественному недовольству. Радогона использовала , свои заклинания , чтобы внушить страх и недовольство манипулируя массами. Благодаря своей способности , к обольщению и обману , она привлекла на

свою сторону несколько важных фигур королевства которые стремились к власти и были готовы ради этого пойти на все. Объединившись с недовольными лордами и знатных особами, Родогона разработала план для свержения короля.

## Глава 2

Осквернив Шпиль Слепящего Молчания кровью пленённого Сумрачного дракона, Родогона разорвала Завесу — тонкую границу между Кассиорой и Пустотой. Если раньше её сила была болезнью, разъедающей мир изнутри, то теперь она стала хирургом с inferнальными скальпелями. Ведьма больше не плетёт интриги из тени; она открывает порталы прямо в тронные залы, и воздух континента наполняется запахом серы и озона.

Инфернальная иерархия призыва Родогона не просто выпускает хаос, она управляет им с пугающей точностью, используя демонов как разные рода войск: Гончие Скверны (Ловчие): шестиногие создания размером с быка, чья слюна превращает землю в чёрное стекло. Они лишены глаз, но чувствуют живую душу за лигу. Гончие сбиваются в стаи по тринадцать особей и загоняют драконьих всадников Алари, отрывая их от верных веерников. Их вой сводит с ума даже закалённых воинов Валории. Эхо-Пожиратели: нематериальные твари, похожие на клубы пепла с человеческими лицами. Они просачиваются сквозь стены крепостей гномов. Эхо-Пожиратель садится на плечо спящему рунному мастеру и шепчет ему его самые страшные профессиональные ошибки. К рассвету мастер либо перерезает себе горло своими же инструментами, либо высекает в фундаменте города фаталь-

ную ошибку, обрекая весь чертог на обрушение

.Инквизиторы Боли: гуманоидные фигуры в ржавых латах, сотканых из стонов мучеников. Они возглавляют осаду человеческих городов. В отличие от обычных захватчиков, они не ломают ворота таранами — они заставляют сами ворота хотеть открыться. Металл изгибается, петли плавятся от невыносимого желания впустить хозяев внутрь. Архонт Разлома: высшее существо, которое Родогона оставила при себе как советника и личного палача. Это трёхметровый гигант без лица, чьи руки заканчиваются лезвиями застывшего времени. Он нужен ведьме для одной цели: удержания похищенного яйца Звездохвостого дракона. Обычные цепи не сдержат вылупляющегося ящера, а Архонт способен удерживать реальность вокруг объекта. Фронт первый: Глубь под ударом Гномы оказались наименее готовы к войне иного плана. Демоны игнорируют физическую броню. Осада Гронтхейма превратилась в кошмар логики. Коридоры Алмазной горы начали пересекаться под невозможными углами. Гномьи патрули заходили в тупики, которые ещё вчера были главными проспектами, и находили там собственные могильные плиты с завтрашней датой. Родогона ударила в самое сердце ремесла: она прокляла Горнило Предков. Теперь каждый новый клинок, выходящий из-под молота, несёт в себе частицу Пустоты. Владельцы такого оружия начинают видеть врагов в своих братьях. Первые капли крови уже пролились в нижних уровнях, где брат пошёл на брата с зазуб-

ренными кирками

.Фронт второй: Ветроступ горитДля эльфов появление демонов стало ударом по самой сути их бытия. Магия Шёпота перестала работать — деревья онемели от ужаса. Ловчие Гончие вырезали верхние дозорные посты Сильвариона. Эльфы пытались стрелять серебряными стрелами, но те проходили сквозь плоть демонов, не встречая сопротивления, так как у этих созданий нет физической формы в привычном понимании. Спасение пришло откуда не ждали: младшие духи природы — пикси, мшистые брауни и древесные сатиры — отказались прятаться. Они бросались в глаза Гончим вязкой смолой и забивали их уши песнями безумия, выигрывая для высокородных магов драгоценные секунды на эвакуацию детей в самые древние, одревеневшие корни Великого Древа.

Фронт третий: Раскол людейЧеловеческие королевства столкнулись с классической, но усиленной дьявольской хитростью осадой. В Валории Архонт Разлома лично возглавил штурм. Его удары по стенам вызывали не трещины, а локальные временные аномалии: стражники на зубцах внезапно старели и рассыпались в пыль или, наоборот, превращались в орущих младенцев. Однако именно люди дали самый жестокий отпор. Ордены Дракоборцев, привыкшие смотреть в лицо смерти, использовали свою короткую жизнь как оружие. Осознав, что сталь бесполезна, они пошли на чудовищ с чашами, наполненными кипящим маслом и освящён-

ным белым фосфором, который завезли купцы из Солнечной Марки. Люди сжигали целые кварталы собственных столиц вместе с прорвавшимися демонами, понимая, что иначе через час гореть будет вся Кассиора.

Союз отчаянияОсознав масштаб катастрофы, три расы впервые за тысячу лет нарушили Пакет Четырёх Ветров не ради торговли, а ради выживания.В недрах разрушенного перевала состоялась Встреча Теней. Послы говорили коротко:Король-Камень гномов выкатил на стол бочку «Слёз Хребта» — горючего состава, способного прожигать даже пустотную материю.Мудрейшая Алари передала людям чертежи «Поющих Гаррот» — ловушек из живой лозы, способных временно материализовать нематериальных Эхо-Пожирателей

.Магистр Валории принёс ключи от Сокровищницы Скорби — места, где хранятся проклятые артефакты древности, слишком опасные для использования, но сейчас необходимые как последний довод.Ритуал ЗавершенияПока армии пытаются удержать линию фронта, Родогона готовит главное заклинание. Она собрала кровь Архонта, слёзы эльфийских сирот и панцирь гномьего голема, сошедшего с ума от порчи.Её план — провести ритуал во время Великого Танца драконов. Когда небеса будут содрогаться от страсти Небокрылых и Бездонных, ведьма использует этот колоссальный выброс стихийной энергии как насос. Она намерена вскрыть небо над всей Кассиорой и превратить сам континент в пор-

тал, затянув материальный мир в ледяную утробу Пустоты навсегда.

Яйцо Звездохвостого дракона в центре Шпиля должно стать замковым камнем этой апокалиптической арки. Отказ Шёпота (Ли'анар) стал для эльфов Алари настоящей катастрофой. Их магия строилась на взаимной симпатии с миром: чтобы уговорить дерево расти, нужно было его слушать. Демоны Пустоты несли в себе абсолютную тишину — анти-жизнь, которая глушила любые ментальные вибрации. В присутствии Гончих Скверны старейшие и мудрейшие маги Ветроступа внезапно почувствовали себя глухими. Однако называть эльфов беспомощными преждевременно. Лишенные магии слова, они обратились к двум другим своим сущностям: древней крови (драконьему наследию) и первозданной дикости природы, которой плевать на логику демонов

.1. Симбиоз боли: Жнецы Тумана Самые отчаянные из эльфийских чародеев пошли на ритуал, который тысячу лет считался запретным. Они добровольно впустили в свои тела частицу яда Родогонь — каплю её «Морового семени». Их кожа покрылась серыми пятнами, а волосы стали хрупкими, как паутина. Но взамен они обрели способность резонировать с пустотой. Эти воины-маги, названные Жнецами, теперь сами нематериальны наполовину. В бою Жнец не пытается ударить демона мечом. Он позволяет Эхо-Пожирателю пройти сквозь свою грудь. Оказавшись внутри живого существа, демон впервые сталкивается с чужеродной волей

— тоской по утраченной жизни, любовью к лесу, памятью о первом рассвете. Эта эмоциональная плотность разрывает нематериальную тварь изнутри, словно сверхновую звезду. Каждый такой акт победы стоит Жнецу нескольких лет жизни и части рассудка

.2. Древесный гнев: Корневые КлещиЕсли верхние уровни Сильвариона пали, эльфы спустились под землю. Магия Шёпота работала только с ветвями, но корни деревьев помнят времена до появления неба. Это магия камня, давления и медленной смерти. Древесные стражи перестали просить деревья расти. Теперь они приказывают им умирать. По команде магистра корневые системы гигантских исполинов приходят в движение: Корни пробивают зачарованные полы шпилей Родогоны, превращая изящные башни в смертельные ловушки. Они действуют как живые гидравлические прессы. Когда Гончая Скверны проваливается в тайный зал под деревом, массивные корни-мышцы смыкаются со скоростью молнии, перемалывая демоническую плоть в фарш. Нематериальность здесь бесполезна — давление измеряется тоннами на квадратный дюйм, оно давит саму структуру пространства вокруг чудовища. Особое оружие — Сироп Увядания. Эльфы надрезают кору больных деревьев, собирая смолу, пропитанную отчаянием умирающей флоры. Попадая на демона, эта субстанция заставляет его тело обрести ложную материальность, после чего он мгновенно гниет, обращаясь в горстку безвредной пыли

3. Оптика света: Ловчие ПризмыЭльфы вспомнили, что их древнейшие предки были детьми звездного света, поломленного в чешуе первых драконов. Демоны Пустоты боятся не огня, а упорядоченной структуры. На верхних площадках уцелевших башен эльфы развернули колоссальные зеркала из полированного вулканического стекла. Эти конструкции управляются сложной системой противовесов без единого заклинания. Когда луч утреннего солнца попадает в такую систему, башня превращается в исполинский лазерный резак. Сфокусированный свет не сжигает демонов — он «сшивает» пространство вокруг них. Нематериальная сущность оказывается запертой в крошечном, идеально отполированном кубе твердого фотонного света. Демон бьется внутри этой призмы, пока гравитация Кассиоры медленно раздавливает аномалию, возвращая ей физические законы.

4. Зов предков: Кровавые ПесниВ жилах каждого эльфа течет кровь Небокрылых драконов. Когда ведьма украла яйцо Звездохвостого, она невольно разбудила древний инстинкт стаи. Верховные менестрели Алари отказались от игры на лютнях. Они вышли на поля битв и начали петь Кантос Архаикус — Песню Первого Огня. Это даже не музыка, а акустическое оружие. Частоты этого пения заставляют кристаллы в телах демонов (которые есть у любого порождения Пустоты) вибрировать до разрушения. От этого звука лопаются глаза Гончих, а панцири Инквизиторов Боли идут сетью трещин. Сами эльфы при этом теряют слух и страда-

ют от внутренних кровоизлияний, но резонанс чистой драконьей крови оказался тем единственным звуком, который демоны слышать не должны.5. Тактические измененияВойско Алари полностью изменило тактику: Легкая пехота отказалась от луков. Теперь это акробаты-пилумщики. Они используют тяжелые гарпуны с зазубренными наконечниками из метеоритного железа.

Задача такого бойца — не убить, а пришпилить демона к стволу дерева или каменному полу, лишив его маневра для ухода в иное измерение.Целители переквалифицируются в токсикологов. Вместо того чтобы латать раны светом, они создают аэрозольные облака из спор ядовитых грибов Глуби. Для людей и эльфов они смертельны, но демоны, дышащие через эфирную мембрану, задыхаются от органической материи этих спор.Эльфы потеряли свой прекрасный, созидательный Шёпот. Но взамен они обрели рык загнанного в угол зверя. И этот звук, полный первобытной ярости, пугает приспешников Родогоны куда сильнее, чем старые песни о вечной весне.Превращение в Жнеца Тумана — это не просто обретение боевого навыка, а акт медленного ритуального самоубийства.

Для эльфа, чей народ измеряет своё существование веками и видит красоту в каждой прожитой секунде, такой выбор сродни безумию. Однако война с Родогоной лишила их этой роскоши.Причины этого отчаянного шага кроются в самой природе конфликта:1. Единственная возможность нане-

сти ответный удар. Нематериальные демоны Пустоты игнорируют законы физики Кассиоры. Меч проходит сквозь них, огонь гаснет, касаясь пустоты, а магия Шёпота рассыпается о стену абсолютного равнодушия к жизни. Чтобы ранить такую тварь, нужно воздействовать на неё тем же «материалом», из которого она состоит — антиматерией души. Яд Родогонны делает плоть эльфа проницаемой для магии Пустоты. Только пропустив демона сквозь себя, Жнец может схлопнуть реальность вокруг него, используя собственную жизненную силу как капкан. Это единственный способ убивать Эхо-Пожирателей и Гончих Скверны напрямую.<sup>2</sup> Защита от ментального паралича. Присутствие демонов вызывает у обычных эльфов панический ужас, который сковывает волю эффективнее любых цепей.

Они видят в Гончих саму суть увядания и неизбежной смерти. Жнецы, несущие в себе частицу той же скверны, обладают иммунитетом. Для них Гончая — не воплощение ужаса, а просто хищник, механизм. Эта эмоциональная отстранённость позволяет им сохранять ясность ума в самом центре Резонанса, где здоровые воины Алари сходят с ума за секунды. Чем они жертвуют. Плата за эту силу чудовищна и многогранна. Она делится на физическую, духовную и социальную составляющие. Физическая деградация: ускоренное время. Эльфийская физиология рассчитана на тысячелетия. Процесс старения у них растянут и почти незаметен. Яд Родогонны действует как концентрированный раствор времени.

Кожа Жнецов теряет свой жемчужный блеск, становясь похожей на старый пергамент или древесную кору, изъеденную жуками. Их волосы истончаются и выпадают прядями, обнажая череп, на проступающих венах которого пульсирует тёмная энергия. За каждую минуту нахождения в боевой форме (когда яд активирован) Жнец платит годом обычной жизни.

Ветеран, переживший три крупных битвы, выглядит как древний старик, хотя по паспорту ему может быть всего сто пятьдесят лет. Большинство Жнецов сгорают дотла и обращаются в горстку серого праха к сорока годам. Духовная эрозия: потеря Песни Души. Самое страшное проклятие касается их сущности. Эльфы верят, что после смерти их дух превращается в светлячка и вечно живёт в кронах Великого Древа. Яд блокирует эту связь. Жнецы теряют способность чувствовать радость, любовь и эстетическое наслаждение. Закапы над Сильварионом кажутся им просто игрой преломлённого света, музыка леса становится раздражающим шумом. Внутри них образуется сосущая пустота, которую невозможно заполнить. Именно поэтому многие Жнецы отказываются снимать боевую форму даже в мирное время — только в момент схватки, когда через них течёт чужая смерть, они чувствуют хоть какое-то подобие полноты бытия. Они больше не могут творить магию Шёпота. Попытка уговорить дерево вырастить листок вызывает у них физическую боль, так как внутри Жнеца природа слышит лишь шёпот могилы. Социальная изоляция: статус Моровых Братьев. Общество Алари

построено на гармонии. Жнецы вносят в неё диссонанс.

# Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.