

Leviathan

Вантала представляет вашему вниманию свой ванталосеттинг, источником вдохновения для которого послушила старая компьютерная игра Tone Rebellion. Если вы не играли в эту игру – ничего страшного, всё равно от неё остались одни рожки да ножки. Если играли – будьте готовы к тому, что Вантала «творчески переработал» мир игры, начав с того, что заменил обитателей мира, в оригинале бывших причудливыми летающими существами, на гуманоидов с разным цветом кожи (летающие тентаклевые медузоиды были признаны всё-таки излишне экзотичными).

Что вы найдёте в мире «Левиафана»?

Во-первых, это высокомагическое фэнтези. В нём примерно каждый полуторный обитатель владеет теми или иными сверхъестественными силами, а цивилизации этого мира основаны больше не на технологии, а на магии. Впрочем, некоторые народы этого мира по уровню технического развития близки к стимпанку – но большинство всё же полагается на мистические силы, а не на механизмы.

Во-вторых, это экзотическое фэнтези. В нём вы не найдёте привычных эльфов или орков, и в нём нет рыцарей в сияющих латах, владеющих божественной силой, и магов с волшебными посохами – в нём вас ждёт нечто отличное от того, что вы привыкли видеть в фэнтези-сеттингах.

В-третьих, это игра о борьбе добра и зла. Во время своих походов протагонистам не раз придётся столкнуться с творениями и служителями Левиафана – сущности, выполняющей в этом мире роль повелителя зла, сеющей ненависть, гордыню, ложь и порок. Героям стоит быть готовыми выступить против Левиафана и его слуг, а для этого им самим придётся отринуть зло.

Введение

Давным-давно пятнадцать островов были одним островом, а четыре народа были единым народом Летящих. Тогда был золотой век, и народ Летящих не знал ни горести, ни зла: не знал он ненависти и войн, не знал алчности и нищеты, не знал голода и болезней и даже самой смерти. Но втайне от Летящих в сердце их острова зрело великое зло, имя которому Левиафан. Он рос и рос, пока его чёрные щупальца не выползли на поверхность острова, хватая Летящих и сея смерть и разрушение. Столь огромным вырос Левиафан, что он расколол некогда единый остров на пятнадцать осколков, удерживаемых вместе лишь нитями силы, текущей через острова. Те из Летящих, кому удалось спастись, спрятались в дальних уголках островов, положив начало четырём племенам: воинственным таркам, пытливым зигонам, мудрым цефеем и жизнелюбивым дилам.

Неизвестный автор

Легенды о Летящих с архетипической точки зрения представляют собой классический сюжет о «золотом веке». У всех четырёх народов есть легенды о том, что когда-то они жили хорошо и правильно, но затем был совершён некий грех, из-за чего золотой век закончился. К примеру, для дилов таким золотым веком было время до встречи с другими народами, когда они будто бы жили в гармонии с природой, но встреча с воинственными тарками заставила «дающих жизнь» обагрить свои руки кровью. С этой точки зрения то, что сказания о Летящих присутствуют в мифологии всех четырёх народов, говорит не столько о том, что древний народ Летящих действительно существовал, сколько о сходстве коллективного бессознательного у всех четырёх народов.

Кадмус, цефей-культуролог

Является фактом, что до нынешних четырёх народов острова были населены другой, более развитой цивилизацией. Её артефакты в изобилии встречаются на Паломоне и Норастане, а отдельные следы древней цивилизации можно найти практически на каждом из островов. По всей видимости, этот древний народ или эти древние народы владели силами, отличными от сил четырёх Царств или же, согласно одной из гипотез, объединявшими силы всех четырёх Царств, что до сих пор считается невозможным. Разумеется, это не означает, что этот древний народ действительно был народом Летящих из легенд...

Кромист, зигон-археолог

12. И Пророк, которому открылись знания Летящих, повёл войско четырёх народов на чёрный остров Фриид, в самое логово Левиафана.

13. И была великая битва, и много храбрых воинов пало на чёрной земле острова.

14. Но Пророк силой своей сокрушил четырнадцать печатей, воздвигнутых Левиафаном, и поразил чудовище в его чёрное сердце.

15. Но когда закончился бой, и Пророк оглянулся, он увидел, что зло не ушло из сердец людей.

16. И омрачилось чело Пророка, и рёк он: «Мы победили Левиафана в бою, но не исторгли его из своих сердец».

17. «Настанет день, и семена зла дадут всходы, и зло, творимое людьми, станет страшнее зла, которое творил Левиафан».

18. «Но настанет час, и за мной придёт другой спаситель, который повергнет служителей Левиафана».

Книга Пророка, глава 21

- Левиафан? Да кто в него в наше время верит? Всё это бабушкины сказки: и про Левиафана, и про то, что острова когда-то были одним целым, и про народ Летящих, и про Пророка и великую битву с Левиафаном. На самом деле мы всегда жили так, как живём сейчас, и единственными, с кем мы воевали, были другие народы.

Стамин, тарк-солдат

- Я не верю ни в какого Левиафана, заставляющего людей творить зло. Я знаю: зло творит не непонятное существо с чёрными щупальцами – зло творят люди. Один из моих соседей состоит в каком-то культе, приносящем жертвы Левиафану, - и я могу сказать, что эти культисты просто самые обычные сумасшедшие. Хотя я предпочла бы, конечно, чтобы общество было защищено от этих сумасшедших...

Хира, дила-фермер

Сенсационное открытие совершено группой учёных-биологов с острова Паломон. Изучая несколько различных видов животных, не родственных друг другу, но в мифологии связываемых с Левиафаном, учёные обнаружили общие особенности клеточного строения этих видов, не присущие никаким другим видам животных. Если гипотеза учёных подтвердится, это станет научным доказательством существования Левиафана.

Газета «Фриидские новости»

Пятьсот лет назад Пророк сказал: «Мы победили Левиафана в бою, но не исторгли его из своих сердец». Сейчас, оглядываясь вокруг, разве не видим мы, как глубоко Левиафан укоренился в сердцах людей? Ненависть между народами, разврат вверху и нищета внизу, ложь газетчиков и повсеместный блуд – всё это следы Левиафана. Покайтесь, говорю я вам, ибо грядут последние времена, когда острова захлебнутся в собственном грехе!

Фритон, бланк-проповедник

Не запутались? Хорошо, я расскажу более доступным языком.

Большинство обитателей островов считает рассказы о расе Летящих и о Левиафане лишь легендами, однако в действительности это истинная правда, просто очень хорошо забытая людьми за давностью лет. Когда-то пятнадцать островов действительно были единым островом, населённым высокоразвитой цивилизацией Летящих. Однако внутри острова зародилась сущность, именуемая Левиафаном, которая, вырвавшись на поверхность, уничтожила цивилизацию Летящих и расколола единый остров на пятнадцать осколков. Выжившие Летящие дали начало четырём народам: таркам, зигонам, цефеям и дилам. Единый народ Летящих стал лишь смутным воспоминанием, сохранившимся в легендах.

В начале своей истории четырём народам пришлось отвоёвывать у многочисленных созданий Левиафана остров за островом, шаг за шагом. Разумеется, были конфликты и между самими народами, но Левиафан оставался общим врагом для всех. Когда твари Левиафана отступили к

центральному острову Фриид, бывшему главным логовом Левиафана, явился пророк, призывавший объединить силы всех четырёх народов, чтобы окончательно сокрушить зло. Армии четырёх народов вступили на остров Фриид, и благодаря силам пророка – о том, что это были за силы, ведутся ожесточённые споры – порождения Левиафана были побеждены. Однако пророк сказал, что это была не окончательная победа, и новое зло придётся изнутри людских сердец. И тогда островам понадобится новый спаситель.

С тех пор прошло пять столетий. Порождения Левиафана уже давно не беспокоят жителей островов по-настоящему, и многие всерьёз сомневаются в том, что Левиафан когда-то существовал. Учение пророка было частью забыто, частью искажено, а история его странствий и его похода на Фриид многими считается лишь выдумкой. За прошедшие столетия народы островов достигли немалого прогресса в научном знании и в мистических искусствах. Остров Фриид, бывший когда-то логовом Левиафана, превратился в густонаселённую столицу народа бланков – полукровок, потомков смешанных браков представителей разных народов. Однако пророчество сбывается: семена зла в сердцах людей дали всходы, и теперь острова хоть и не превратились во мрачную антиутопию, они далеки и от счастливой жизни. Протагонистам предстоит встретиться с ненавистью, гордыней, ложью и другими ликами зла.

Народы

После раскола единого острова народ Летящих разделился на четыре народа: тарков, зигонов, цефеев и дилов. Пятый народ – бланки – является не отдельным народом, а общим названием для полукровок – потомков представителей разных народов, однако в последние столетия их количество стало столь велико, что стало возможным говорить о пятом народе.

Тарки (единственное число «тарк», «тарка»)

Этот народ узнаваем по красному цвету коже и крепкому сложению – тарки в среднем физически сильнее и выносливее представителей других народов. Тарки владеют силой физического Царства (см. соответствующую главу), и многие представители других народов считают тарков самыми ограниченными в мистических искусствах, однако из всех народов тарки являются одним из самых технически развитых. Они не умели создавать материю силой мысли, как цефеи – они придумали кузнечный горн, они не умели приручать летающих существ, как дилы, или пронзать пространство, как зигоны – они придумали паровые турбины и приводимые ими в движение механизмы, передвигающиеся по земле, воде или воздуху. Учёные тарков глубоко изучили законы физического мира, соперничая в своих познаниях даже с пытливыми зигонами.

Тем не менее, другим народам тарки известны не как народ учёных и изобретателей, а как народ воинов. Когда-то, как гласят легенды, тарки доблестно сражались с порождениями Левиафана, но сейчас это в прошлом, и сейчас тарки враждуют преимущественно с соседними народами. Из-за своей воинственности тарки имеют не самые лучшие отношения со всеми своими соседями. Зигоны считают тарков дикими варварами, а тарки в ответ смотрят на зигонов свысока из-за их развращённости, дилы считают тарков кровожадными убийцами, а тарки в ответ смеются над их миролюбием. Что же касается бланков, то их тарки презирают за их слабость – неспособность большинства бланков использовать силы Царств. С цефеями у тарков нет общих границ, поэтому для тарков цефеи – это загадочный далёкий народец заумных мыслителей и коварных телепатов, способных похищать знания из человеческого мозга.

Родиной тарков является остров Тарзус, также им принадлежит остров Маймус, и они делят с другими народами острова Тонал, Морфид и Болото Дрин. Государство тарков формально управляется королём, но его власть ограничена сенатом, фактически представляющим собой совет высших военных чинов. Общество тарков сильно милитаризировано, полноправным гражданином тарк становится лишь после нескольких лет военной службы. Это распространяется и на женщин, которые в обществе тарков должны доказать, что они способны сражаться наравне с мужчинами, чтобы получить равные с ними права. В истории тарков не были редкостью вооружённые восстания против власти и гражданские войны – другие народы полагают, что это обстоятельство не раз защищало их от военных походов тарков.

Архетипы тарков

Солдат: учитывая репутацию народа тарков, представители других народов, говоря о них, в первую очередь представляют себе солдат.

Мастеровой: тарки гордятся тем, что их цивилизация создана не сверхъестественными силами, а их собственным потом и кровью, и среди тарков немало мастеров-ремесленников – больше всего тарки ценят своих оружейников и изобретателей.

Учёный: как уже говорилось, учёные тарков познали физический мир как мало кто другой, хотя тарки обычно рассматривают науку с позиций практической пользы: насколько она может облегчить жизнь людей и как она может помочь против их врагов.

Мастер боевых искусств: некоторые воины-тарки приземлённому ремеслу солдата предпочитают глубокое изучение сил физического Царства. Конечно, многие из них используют свои сверхъестественные способности для войны, но для некоторых из них боевые искусства являются чем-то большим, чем умение убивать.

Зигоны (единственное число «зигон», «зигонна»)

Этот народ можно узнать по золотистого цвета коже, и многие из зигонов уделяют большое внимание своей внешности, благодаря значительным усилиям становясь похожи на прекрасные золотые статуи. Зигоны владеют силой сверхъестественного Царства, в котором возможно всё, и зигоны могут силой этого Царства нарушать законы физического мира. Разумеется, для этого они должны представлять себе те законы, которые они хотят нарушать, поэтому многие зигоны избирают стезю учёного, желая проверить на прочность законы мироздания и узнать пределы своих сил.

Другие народы, однако, в равной степени видят зигонов как пытливыми и мудрыми учёными, так и развращёнными гедонистами, и оба стереотипа отчасти верны. Во втором случае – представителям народа, способного превращать камни даже не в хлеб и вино, а в нектар и амброзию, не подчиняющиеся законам физического мира, есть поводы «беситься с жиру» и считать, что все их желания должны исполняться. Тарки и зигоны смотрят друг на друга свысока: тарки презируют зигонов за их «слабость», а зигоны тарков – за их «варварство», хотя самые мудрые из зигонов отдают дань уважения таркским учёным. С цефеями у зигонов более ровные отношения, и пытливые зигоны и мудрые цефеи видят друг в друге родственные души, хотя некоторые из зигонов инстинктивно не доверяют цефеям-телепатам, считая, что те ждут возможности похитить их секреты. Бланки смотрят на зигонов с завистью, ибо зигоны с помощью своих сил могут почти всё, а бланки, в большинстве своём лишённые способности использовать силу Царств, не могут ничего. С дилами у зигонов нет общих границ, но народ «дающих жизнь» вызывает у зигонов живой интерес – как и почти всё в мире, о чём они ещё не знают.

Родиной зигонов является остров Впадина кристаллов, им также принадлежит остров Лете, и они делят с другими народами острова Онсама, Норастен и Болото Дрин. Их государство управляется, называющееся Зигонской меритократией (или просто Меритократией) советом наиболее выдающихся мыслителей и учёных. Однако каждый из крупных зигонских городов имеет свой управляющий совет, и многие зигоны считают наилучшей такую власть, которая как можно меньше вмешивается в их частную жизнь. Члены таких советов избираются на всенародном голосовании, на котором из всех учёных и мыслителей избираются самые известные или популярные.

Архетипы зигонов

Алхимик: наиболее известным применением сил зигонов является алхимия – создание субстанций с особыми свойствами, зачастую не подчиняющихся законам физического мира. Зигоны-алхимики могут найти своим умениям множество применений, как мирных, так и не очень.

Учёный: зигоны известны своей тягой к знаниям, и другие народы, говоря о зигонах, обычно в первую очередь представляют себе естествоиспытателей, проверяющих на прочность законы физического мира и стремящихся найти новые применения своим способностям.

Художник: зигоны известны своей тягой не только к знаниям, но и к красоте: создавая свои творения, будь то здания, одежда или что-то другое, редкий зигон не постарается сделать их настолько красивыми, насколько ему позволит его воображение. А оно у зигонов богатое.

Гедонист: зигоны пользуются славой не только пытливых учёных, но и развращённых гедонистов. Многие из них, имея доступ к алхимии своего народа, одурманивают себя алхимическими наркотиками или, но даже гедонизм может проявляться по-разному: среди зигонов встречается немало ценителей вкусной пищи, красоты или искусства или путешественников, бродящих по островам в поисках приключений.

Цефеи (единственное число «цефей», «цефейка»)

Их можно узнать по коже синего или голубого цвета и часто худощавому сложению: цефеи больше сосредоточены на духовных материях, а не на своих физических телах. Они владеют силой эфирного Царства – мира человеческих мыслей и эмоций – и обладают способностями к тому, что в других мирах называлось бы телепатией. Их сродство с эфирным Царством даёт им глубокие познания в том, как работает человеческая психика – если тарки в совершенстве изучили законы физического мира, а дилы – законы живой природы, то цефеи – величайшие знатоки психологии.

Другие народы уважают цефеев за их мудрость и знания, но иногда боятся их телепатических способностей, подозревая каждого цефея в том, что он читает чужие мысли. Однако в действительности цефеи не стремятся использовать телепатию для личной выгоды: их больше интересуют мистические искания, а не материальная выгода. У цефеев достаточно дружеские отношения со своими ближайшими соседями: зигонами и дилами. Зигоны видят в цефеях такие же пытливые натуры, как они сами, хотя иногда подозревают, что дилы-телепаты стремятся «похитить их секреты». Дилы тоже нередко видят в цефеях по-своему родственные души: как дилы тонко чувствуют всё живое, так и цефеи чувствуют всё мыслящее. Бланки, однако, испытывают страх перед цефеями-телепатами, нередко переходящий в ненависть, а сами цефеи, чувствуя страх бланков перед ними, стараются их по возможности не трогать (некоторые пытаются, наоборот, помочь бланкам, но часто оказываются непонятыми). С тарками у цефеев нет общих границ, но народ воинов-учёных вызывает у цефеев живой интерес, и цефеи стремятся узнать о них больше.

Родиной цефеев является Цефейское море, также им принадлежит остров Френза, и они делят с другими народами острова Онсама, Паломон и Норастен. Цефеи уже много лет объединены под властью единой Цефейской империи, полагающую свой порядок «священным» и даже активно использующую телепатию, чтобы выискивать «крамолу» и, как говорят, «вправлять мозги» своим подданным. Цефеи, однако, по природе своей не склонны покоряться авторитетам беспрекословно, и пока одни терпят власть империи до тех пор, пока она не

слишком сильно вмешивается в их жизнь, другие объединятся в тайные общества, призванные противостоять империи. Увы, среди представителей других народов даже многие из тех, кто не испытывает предубеждения против цефеев как народа, смотрят на имперские власти с неприятием.

Архетипы цефеев

Психолог: цефеи славятся своими знаниями о человеческом разуме, и к цефейским учёным-психологам или «гуру» приезжают клиенты даже из числа других народов. Психологи на службе имперской полиции часто используют свои умения для раскрытия преступлений.

Мистик: если цефеи-психологи погружаются в глубины разума других людей, то цефейские монахи, отшельники и мистики погружаются внутрь самих себя, ища там ответы на все вопросы. А ещё они часто в своих духовных поисках доводят до совершенства владением силой эфирного Царства.

Агент: как сотрудники имперской разведки, так члены анти-имперских тайных обществ или преступники используют свои телепатические способности, чтобы выуживать информацию из памяти других людей или подчинять их своей воле. Действуют ли они во имя высшей цели или ради собственной выгоды – их методы вызывают неприятие у многих.

Шарлатан: не все цефеи действительно глубоко знают человеческую психологию или постигли какую-либо высшую мудрость – некоторые лишь притворяются таковыми. Шарлатаны путешествуют по островам и обманывают доверчивых людей, заставляя их платить им за их якобы ценные советы. И что-то, а обманывать они умеют хорошо.

Дилы (единственное число «дил», «дила»)

Этот народ можно узнать по зелёного цвета коже и гармонично сложенным телам, сочетающим силу и красоту и полным жизненной энергии (при этом дилы обычно чуть более склонны к полноте, чем представители других народов). Дилы владеют силой природного Царства и обладают властью над живой природой и жизненной энергией. Благодаря этому дилы почти не знают болезней и могут жить очень долго благодаря усилиям дильских целителей, а их поля и плодовые сады дают богатые урожаи – многие дилы стараются не употреблять в пищу мяса, не желая есть плоть живых существ, и держат только молочный скот. Впрочем, некоторые из диллов считают охоту и употребление мяса вполне естественными.

Среди других народов дилы пользуются славой миролюбивых людей, которые любят и ценят жизнь и стараются не поднимать руку на других живых существ. Впрочем, не у всех миролюбие диллов вызывает уважение – так, воинственные тарки презирают диллов за это, а дилы в ответ считают тарков кровожадными убийцами, мясоедами и, в общем, существами, недостойными жить на островах, - в общем, на тарков миролюбие диллов не распространяется. С цефеями у диллов, напротив, мирные добрососедские отношения: два народа активно торгуют и обмениваются знаниями. К бланкам у диллов довольно смешанное отношение: одни дилы считают, что бланки своими технологиями оскверняют живую природу, и что им не следует рождаться (и потому межрасовые браки должны быть запрещены), но другие считают своим долгом оказывать помощь бланкам, которые сами не могут использовать силу Царств. С зигонами у диллов нет общих границ, но дилы смотрят на них с некоторой опаской, считая, что зигоны своим «колдовством» нарушают естественный порядок вещей.

Родина дилов – остров Пангир, им также принадлежит остров Кор, и они делят с другими народами острова Тонал, Паломон и Морфид. Их общество похоже на матриархальную теократию: женщины у дилов стоят выше мужчин, и важные решения в их государстве должны быть согласованы со жрицами, однако в остальном власть в Матриархии, как называется государство дилов, принадлежит демократически избираемым советам.

Архетипы дилов

Целитель: искусство дильских целителей известно всем островам, и их услуги высоко ценятся другими народами, которые сами не могут получить целительные силы дилов. Поэтому странствующих целителей-дилов можно встретить очень далеко от их родных островов, и они везде являются желанными гостями.

Дрессировщик: те из дилов, кто обладает способностью подчинять себе животных, могут найти самые разные применения своим навыкам: от скотоводов или охотников до артистов цирка или полицейских кинологов и дрессировщиков боевых зверей.

Друид: жрицы и жрецы народа дилов (жрецы мужского пола тоже существуют, но жриц значительно больше) известны своей мудростью и владением силой природного Царства – они следят за тем, чтобы их народ не знал болезней, а поля давали богатый урожай.

Хищник: некоторые дилы принимают образ жизни хищника как часть естественного порядка вещей. Они не испытывают предубеждения против того, чтобы есть мясо или проливать кровь себе подобных, а также развивают в себе способности превращаться в хищных зверей.

Бланки (единственное число «бланк», «бланка»)

Прежде они не считались народом, поскольку изначально это были люди, родившиеся от редких межрасовых браков. Однако по мере того, как бланков становилось всё больше, и у них появлялись свои дети – тоже бланки – они начали называть себя отдельным народом и даже основали собственное государство. Бланки могут быть совершенно непохожими на друга: так, цвет их кожи может быть абсолютно любым, кроме «чистых» цветов четырёх народов, но обычно бланки с каждым следующим поколением становятся всё бледнее и бледнее, пока кожа следующего поколения не станет почти белой. По характеру бланки тоже могут быть самыми разными. От четырёх других народов бланки отличаются тем, что большинство из них не может использовать силу Царств вообще, и там, где другие народы используют свои сверхъестественные силы, бланки вынуждены полагаться на тяжёлый труд и научные знания. Редкие бланки, однако, рождаются со способностью использовать силу двух Царств вместе, но таких очень мало, и чаще всего они встречаются среди бланков в первых нескольких поколениях.

Из-за того, что бланки не могут использовать силу Царств, представители других народов часто смотрят на бланков свысока, и даже их сочувствие бывает оскорбительным для бланков. Тарки часто считают бланков «низшими существами», недостойными права на существование, и бланки платят им ненавистью – впрочем, научные знания, которые можно выпросить или украсть у тарков, для бланков жизненно необходимы. Зигоны смотрят на бланков в лучшем случае с сочувствием, как птицы могли бы смотреть на не умеющих летать, а бланки часто втайне завидуют зигонам. Цефеи на самом деле были бы не против помочь бланкам, но те боятся их телепатических способностей. С дилами у бланков, пожалуй, наилучшие отношения, но и здесь они далеки от настоящей дружбы.

У бланков есть своё государство со столицей на острове Фриид, простирающееся также на Морфид и Норастен, но небольшие сообщества бланков можно встретить везде, где представители разных народов живут рядом. На границах тарков: на Тонале, Морфиде и Болоте Дрин – таких сообществ меньше, так как тарки не слишком дружелюбны к своим соседям и не склонны к межрасовым бракам, а на границах цефеев: на Онсаме, Норастене и Паломоне – их, наоборот, больше. Государством бланков, называемым Республикой бланков, управляет демократически избираемые парламент и президент.

Архетипы бланков

Механик: поскольку бланки редко владеют силами Царств, они вынуждены полагаться не на сверхъестественные способности, как другие народы, а на достижения науки. Учёные и инженеры бланков могут поспорить с таркскими и зигонскими.

Изгой: бланки, родившиеся среди других народов, часто оказываются на самом дне общества – как из-за отсутствия сил Царств, закрывающего для бланков многие жизненные пути, так и из-за предубеждения против них. Такие бланки часто вынуждены добывать себе хлеб попрошайничеством, проституцией, воровством и так далее.

Посредник: некоторые бланки, родившиеся в смешанных семьях, обретают понимание народов обоих родителей и могут выступать в качестве посредников между этими народами. Для бланков умение находить общий язык с представителями других народов – бесценно.

Герой: некоторые бланки считают своим долгом защищать своих сородичей от других народов. Многие из этих защитников являются теми редкими бланками, кто сам владеет силой Царств и потому может противостоять сверхъестественным силам других народов. Нередко бланки видят в своих сородичах, владеющих силой Царств, свою надежду и опору.

Царства

Мистические силы в мире «Левиафана» несколько отличаются от того, что мы привыкли видеть в стандартном фэнтези. Согласно представлениям обитателей островов, окружающий их мир делится на несколько «слоёв», называемых Царствами. Этих Царств всего четыре, и каждый из четырёх изначальных народов владеет силой одного из них.

Физическое Царство включает в себя всю неживую природу: землю, воду, воздух и так далее. Ему противоположно эфирное Царство – мир мыслей и эмоций.

Природное Царство объединяет всё живое на островах, являясь своеобразным коллективным биополем всех живых существ. Противоположным ему считается сверхъестественное Царство.

Эфирное Царство – Царство человеческих мыслей и эмоций, а также снов и тому подобного. Ему противоположно физическое Царство.

Сверхъестественное Царство – самое загадочное из четырёх Царств, «Царство возможностей», в котором существуют вещи, невозможные по законам обычного мира. Противоположным ему считается природное Царство, воплощающее естественный порядок вещей, нарушаемый сверхъестественным Царством.

Какими и сколькими Царствами может владеть персонаж? Я постараюсь ответить на этот вопрос.

Силами «чистых» Царств могут владеть только представители соответствующего народа: тарки – силой физического Царства, зигоны – сверхъестественного, цефеи – эфирного и дилы – природного. И представители четырёх народов ВСЕГДА владеют силой соответствующего Царства.

Представители четырёх базовых народов могут владеть (но необязательно владеют) одним и только одним видом «смешанных» сил – их родного Царства и какого-либо другого. Например, тарки могут владеть силой физического и сверхъестественного или физического и природного Царств.

Бланки, в тех редких случаях, когда они вообще имеют мистические силы, владеют только каким-то одним видом «смешанных» сил – тех Царств, которыми владели их родители.

Восприятие

Поскольку Царства – это не только мистические силы, но и «слои» реальности, владеющие силами Царств обладают особыми видами восприятия, недоступного обычным людям нашего мира (и большинству бланков).

Владеющие силой **физического Царства** могут с первого взгляда точно определять такие вещи, как масса, скорость, размер или прочность. Например, они могут определить устойчивость конструкции и уязвимые места в ней, определить температуру предмета, не прикасаясь к нему, и в доли секунды понять, насколько опасен вот тот летящий в них предмет, и попадёт ли он в них вообще.

Владеющие силой **природного Царства** могут с первого взгляда определять состояние здоровья живых существ, насколько те сильны, ловки и так далее, а также «читать» окружающую природу, интуитивно чувствуя, какие животные и растения живут здесь, насколько нарушена местная экология, и так далее.

Владеющие силой **эфирного Царства** могут ощущать эмоции других людей и чувствовать присутствие рядом других разумных существ. При этом в эфирном Царстве можно «видеть» ментальное состояние не только отдельных индивидов, но и общее состояние групп людей.

Владеющие же силой **сверхъестественного Царства** подвержены озарениям, которые зигоны считают вспышками вдохновения, а другие народы часто называют «гляками»: во время этих озарений человек видит то, чего нет, но часто именно то, что он может сделать реальным с помощью силы сверхъестественного Царства.

«Чистые» силы

Как уже сказано, в чистом виде силам одного из четырёх Царств владеют лишь представители одного из четырёх базовых народов, соответствующего данному Царству. Другого способа получить силу одного из четырёх Царств не известно.

Физическое Царство: «тонкое искусство»

Тарки называют присущую им мистическую способность «тонким искусством»: сродство физическому Царству даёт им мало новых способностей, но расширяет возможности их тела. Используя силу физического Царства, тарки могут высоко прыгать, стоять на опорах, которые в других условиях не выдержали бы их веса, и разрушать кирпичные кладки одним точно выверенным ударом.

Природное Царство: сила жизни

Используя силу природного Царства, дилы могут исцелять раны и болезни, увеличивать силу и выносливость живых существ и ускорять рост растений. Последнее в мирное время используется для выращивания урожаев, живых строений дилов и тому подобного, а в бою может помочь вырастить препятствия на пути врага.

Эфирное Царство: телепатия

С помощью силы эфирного Царства цефеи могут читать мысли других людей, проникать в их сознание, общаться с ними бес слов, внушать им свои эмоции и даже подчинять их своей воле – в общем, всё то, что ассоциируется у вас со словом «телепатия». Единственное ограничение телепатии цефеев – она действует только на разумных существ и не действует, допустим, на животных.

Сверхъестественное Царство: алхимия

Зигоны, используя силу сверхъестественного Царства, могут искажать реальность, превращая одни формы материи в другие и призывая из сверхъестественного Царства субстанции, существующие по законам иного мира и в иных условиях невозможные в нашем мире и обладающие одним из множества необычных свойств. Лечебные эликсиры, горючие смеси, краски и чернила с разными особыми свойствами, светящиеся составы – это лишь малая часть того, что умеют создавать зигоны. Сила сверхъестественного Царства даёт зигонам широкие возможности, но требуется длительное обучение, чтобы научиться применять эту силу так, как задумано, и без случайных побочных эффектов.

«Смешанные» силы

Эти силы находятся на границе двух Царств и потому доступны любому племени, имеющему досту хотя бы к одному из этих Царств. Однако, одновременно можно владеть лишь одной «смешанной» силой, а многие обитатели островов не обладают ни одной из этих сил, предпочитая доводить до совершенства владение «чистыми» силами. Для бланков «смешанные» силы являются единственным доступным им видом мистических сил.

Физическое/сверхъестественное Царства: сверхъестественная наука

Сочетание сил физического и сверхъестественного Царств позволяет нарушать законы материального мира, призывая в него частицу реальности сверхъестественного Царства. С помощью этой способности можно, например, отклонить летящий в тебя снаряд, изменив вектор движения, передать тепло от холодного тела к тёплому в нарушение законов термодинамики, взлететь вверх, «отключив» действие гравитации на себя, и так далее. Использование этой силы, однако, требует знания физических законов, которые ты собираешься нарушить. Эта способность доступна таркам и зигонам (и, разумеется, бланкам, которым доступна любая из «смешанных» сил).

Физическое/природное Царства: биоконтроль/оборотничество

Эти два царства вместе по-разному действуют в руках тарков и дилов. Тарки обретают способность расширять возможности своего тела: высвобождая скрытые резервы своего организма, управляя своим метаболизмом и залечивая свои раны – а также воздействовать на жизненные силы других людей, исцеляя, подобно дилам, прикосновением (или массажем/акупунктурой), или наоборот, калеча выверенными ударами в болевые точки тела. Для дилов же большая часть того, что получают тарки, является их природными способностями, и вместо этого они обретают способность превращаться в животных: как целиком, так и частично, отрачивая когти, панцирь, крылья и тому подобное.

Природное/эфирное Царства: животная телепатия

Сочетание сил природного и эфирного Царств даёт способность к телепатии, подобную способностям цефеев, но действующую только на животных и растения: для дилов и бланков это новая сила, которую они не могут получить иным способом, а для цефеев – расширение возможностей уже имеющейся способности. «Животная телепатия» позволяет «понимать языки зверей», подчинять своей воле животных, видеть их глазами и слышать их ушами, а также телепатически «подключаться» к природному Царству, чувствуя присутствие растений и животных и ощущая общее ментальное состояние живой природы вокруг.

Эфирное/сверхъестественное Царства: манифестация

Эта сила, которой владеют некоторые цефеи и зигоны, позволяет силой сверхъестественного Царства призывать в материальный мир образы из эфирного Царства. Говоря проще, она может сделать твой худший кошмар явью, материализовав в физическом мире существо из дальних уголков твоего подсознания. Разумеется, это необязательно должен быть именно кошмар: с помощью этой силы можно призывать то, о чём человек мечтает, или образы его родных или друзей, которые уже мертвы или сейчас находятся далеко отсюда, и многое другое.

Экзотические силы

Существование этих двух видов «смешанных» сил долгое время считалось принципиально невозможным, поскольку они объединяют силу Царств, считающихся противоположными друг другу: физического и эфирного или природного и сверхъестественного. Однако после того, как бланков стало достаточно много, чтобы их можно было считать отдельным народом, среди них появились владеющие этими «невозможными» силами. Их число невелико – ещё меньше, чем просто владеющих мистическими силами среди бланков – но, насколько известно, только бланки владеют подобными силами. Некоторые из представителей четырёх народов пытались овладеть этими силами, но до сих пор все слухи о тех, кому это удавалось, оказывались ложными.

Физическое/эфирное Царства: элементаризм

Эта сила позволяет бланку «подключаться» к самому физическому Царству и повелевать силами природы: с её помощью можно управлять ветером, течением воды и погодой, вызывать бури и землетрясения и тому подобные вещи. Способности элементаристов непригодны для тонких манипуляций – скорее для того, чтобы вызывать разрушительные катаклизмы, стирающие с лица земли целые поселения. Из-за их разрушительного потенциала на элементаристов часто смотрят со страхом.

Природное/сверхъестественное Царства: химестрия

Эта сила позволяет воздействовать на живых существ силой сверхъестественного Царства, в котором не действуют законы материального мира. В результате искусство химестрии позволяет создавать причудливых существ, невозможных по законам биологии (а то и физики – например, существ, состоящих из живого огня или воды) или превращать людей и животных во что-то другое – в том числе и в уже описанных созданий. У зигонов химестрия вызывает самый живой интерес, а вот дилы считают её нечестивым осквернением естественного порядка вещей.

Технологии островов

Поскольку в мире «Левиафана» буквально каждый первый (исключая бланков) владеет мистическими силами, технологическое развитие обитателей островов шло иначе, чем в нашем мире. Ниже я постараюсь обрисовать облик технологий, используемых различными народами.

Технологии **тарков** отчасти напоминают технологии «стимпанка», но часто полагаются не на механические двигатели, а на живых операторов, владеющих сверхъестественной наукой. Эти операторы могут, к примеру, своими мистическими силами разогревать воздух в баллоне дирижабля или воду в паровом котле, создавать напряжение в электрической сети и тому подобное. Тарки не используют пороховое оружие, потому как считается, что без помощи зигонской алхимии качественный порох создать невозможно, а в руках тарков различные виды метательного оружия оказываются сильнее ружей и пистолетов. Поскольку на островах мало природных запасов углеводов, те паровые машины тарков, что не используют операторов-мистиков, работают на древесном угле – обычно такие машины можно увидеть на поездах.

Зигоны, обладая способностью получать «что угодно из чего угодно», могут создавать самые разные «магосинтетические» материалы и предметы на их основе. В их городах можно увидеть здания причудливой архитектуры, освещаемые «вечными» фосфоресцирующими лампами, жителей в ярких одеждах, пролетающих над улицами на «парящих» досках, воздушные корабли легче воздуха и многое другое. Зигоны почти ежедневно используют различные составы, получаемые с помощью зигонской алхимии: чистящие, лечебные, тонизирующие, иногда наркотические, а на войне – горючие и взрывчатые – зигоны являются единственным народом, владеющим секретом пороха.

Мастера **цефеев** умеют «материализовывать» предметы, состоящие из эктоплазменной ткани, так называемого эктопласта или же кристаллов. Города цефеев большей частью построены именно из кристаллов (и являют собой весьма захватывающее для чужеземца зрелище), а ходят по ним люди в белых (или очень-очень светлых) одеждах из эктоплазменной ткани. Хотя при необходимости (или в качестве испытания для тела и духа) цефеи могут строить дома из дерева и камня и одеваться в одежду из шерсти – многие монастыри цефеев можно узнать именно по каменным стенам и шерстяной одежде обитателей. Цефеи также умеют выращивать психоактивные кристаллы, усиливающие или расширяющие их мистические способности.

Дилы используют «живые» технологии: их строения являются гигантскими растениями, рост которых был ускорен и направлен нужным образом, а заборы и стены представляют собой живые изгороди (устойчивые к огню, хоть они и деревянные!), их одежда «выращивается» на их телах (не в смысле «из их тел»), принимая их форму, а вместо машин дилы используют тягловых, вьючных и ездовых животных – ходящих, плавающих и летающих. Хотя для создания живых существ со сверхъестественными свойствами нужен редкий дар химестрии, дилы умеют выращивать животных и растения с нужными им свойствами.

Технологии **бланков**, не имеющих мистических сил, ближе всего к технологиям нашего мира – таким, какими они были в начале XX века. Остров Фриид, столица Республики бланков, является единственным островом, где есть богатые запасы чего-то вроде нефти (хотя

некоторые называют её «кровью Левиафана»), которая питает многочисленные машины бланков и создаёт знаменитый фриидский смог. Поскольку считается, что делать порох умеют только зигоны, бланки вместо огнестрельного оружия используют разнообразные самострелы или пружинные стреломёты или подобное оружие – только в качестве артиллерии они используют «паровые пушки».



Острова

Осколки некогда единого острова вращаются в общей горизонтальной плоскости, связанные друг с другом линиями силы и удерживаемые этими линиями в одном и том же положении. Вокруг островов в вертикальной плоскости вращается солнце – когда оно восходит над островами, наступает день, а когда опускается под острова – наступает ночь. При этом острова сами медленно вращаются относительно солнца, и оно оказывается ближе то к одним островам, то к другим – тогда на тех, к которым оно приближается, наступает лето, а на тех, от которых оно удаляется, наступает зима. Над островами, снова в горизонтальной плоскости, вращается луна, делающая полный круг за один месяц.

Стоит обратить внимание, что острова делают полный оборот не за год, а за два: полный оборот состоит из двух лет и двух зим. С точки зрения живущих на любом из островов, в одно лето солнце оказывается ближе к острову во время восхода, а в другое – во время заката, а в одну зиму солнце движется по острову в одном направлении, а в другую – в противоположном. Разумеется, в тот момент, когда на одном из островов лето, на другом может быть зима, и люди, путешествующие по островам, могут за несколько недель попасть из «зимы» в «лето».

На островах нет привычных нам сторон света, таких как север, юг, запад и восток – для обозначения направлений обитатели островов используют слова «по часовой/против часовой стрелки» и «к центру/от центра островов». Точно так же на островах нет привычных нам климатических поясов – климат на каждом острове зависит от того, насколько он далеко от центра. На восьми островах так называемого внешнего круга: Тарзусе, Болоте Дрин, Вадине кристаллов, Онсаме, Цефейском море, Паломоне, Пангире и Тонале – холодная зима и жаркое лето сменяют друг друга. На четырёх островах среднего круга: Маймусе, Лете, Френзе и Коре – сезонные перепады температуры относительно умеренны. На двух островах внутреннего круга:

Морфиде и Норастане – температура летом лишь ненамного отличается от температуры зимой. И на центральном острове Фриид температура постоянно умеренная, и нет ни зимы, ни лета.

Линии силы, соединяющие острова, служат мистическими мостами, по которым можно путешествовать между островами. Ступив на Мост, снаружи похожий на поток серебристой энергии, человек может «плыть» сквозь потоки силы от одного острова к другому. При этом путешественника охватывает чувство эйфории, и некоторые странники путешествуют по островам в том числе для того, чтобы снова и снова испытывать это чувство.

Альтернатив путешествиям между островами с помощью Мостов не так много: тарки, зигоны и бланки умеют строить «пустолёты» - герметичные корабли, защищённые от вакуума межостровного пространства и способные летать между островами. Также зигонам удалось построить несколько пространственных ворот, соединяющих принадлежащие им острова. Существует всего три пары таких ворот: они соединяют Впадину кристаллов и Лете, Болото Дрин и Онсаму и Онсаму и Норастен.

Описание островов

Тарзус: родина тарков, каменистый и не слишком плодородный остров, богатый зато железом. Тарзус является столицей Таркского королевства и его главным промышленным центром: отсюда на другие острова королевства везут оружие, машины и другие промышленные изделия, а взамен на Тарзус везут древесину с Болота Дрин и пищу, которую удаётся купить у дилов. По пустынным равнинам Тарзуса до сих пор бродят племена таркских кочевников-скотоводов. Связан Мостами с островами Болото Дрин и Тонал.

Болото Дрин: мрачный и негостеприимный остров, утопающий, как подсказывает его название, в болотах, где живут опасные создания, которых многие считают порождениями самого Левиафана. Поэтому поселения на острове всегда хорошо защищены, а их жители готовы защищаться с оружием в руках – не только от агрессивных чудовищ, но и от представителей других народов: населяющие остров зигоны и тарки не слишком любят друг друга. Для зигонов Дрин – в первую очередь заслон на пути таркских войск, а для тарков – источник ценной древесины (деревья на Дрине могут достигать поистине гигантских размеров) и один из двух путей на Маймус и дальше, на Морфид. Болото Дрин связано Мостами с Тарзусом, Впадиной кристаллов, Маймусом и Лете, а искусственными вратами зигонов – с Онсамой.

Впадина кристаллов: родина зигонов, каменистый и почти бесплодный остров – но для зигонов с их алхимией это небольшая помеха. Как следует из названия, на острове на каждом шагу можно увидеть огромные кристаллы, но зигонам опять-таки проще создавать драгоценные камни самим, чем добывать их из-под земли. На этом острове находится столица зигонов, центр науки и искусства (по мнению самих жителей Впадины). Под поверхностью острова находится разветвлённая сеть пещер, в которых, как говорят, можно найти следы цивилизации Летящих – а можно и порождений Левиафана. Остров соединён Мостами с Болотом Дрин и Онсамой и искусственными вратами – с Лете.

Онсама: поверхность этого острова изрезана пропастями и расселинами, что, однако, не мешает многочисленным торговцам и путешественникам, посещающим Онсаму. Здесь рядом живут зигоны и цефеи (не считая нескольких поселений бланков), и отсюда через искусственные ворота можно попасть на Норастен или Болото Дрин, а оттуда – в Республику бланков (хотя для этого нужно будет пересечь территорию Свободного Норастана) или Таркское королевство (и это не считая четырёх естественных Мостов). Поэтому остров привлекает множество путешественников, а местные жители с готовностью предлагают им самые разные услуги, помогая путешественникам расставаться с лишними деньгами. Онсама соединена Мостами с Впадиной кристаллов, Лете, Цефейским морем и Френзой, а искусственными вратами, как уже было сказано, – с Норастом и Болотом Дрин.

Цефейское море: как следует из названия, этот остров является родиной цеев, и большая часть его поверхности покрыта водой – обитатели острова живут на островах, разбросанных по морю, и берегах, расположенных на краях острова и охватывающих море кольцом, а самые крупные города острова построены на воде и испещрены сетью каналов. Для столицы Цефейской империи этот остров относительно мало населён и не слишком богат. Однако, цефеи-рыбаки, плавающие по морю на своих экзопластовых лодках, исправно снабжают другие острова рыбой и прочими дарами моря, а морские торговцы каждый день привозят товары, купленные на соседних островах у зигонов или дилов и позволяют этим двум народам обмениваться товарами. Остров связан Мостами с Онсамой и Паломоном.

Паломон: большая часть этого острова представляет собой песчаную пустыню, хотя дилы даже её способны превратить в цветущую землю. Они, однако, не очень спешат это делать, поскольку под песками Паломона погребены многие реликвии народа Летящих, и дилы стараются перед озеленением земли сперва проводить археологические раскопки. Эти древние реликвии ищут как учёные, так и просто авантюристы и преступники. На острове рядом друг с другом живут дилы, цефеи и бланки, обычно сосуществующие мирно, активно торгующие друг с другом (цефеи и бланки, живущие в более пустынных частях острова, особенно нуждаются в пище, выращиваемой на землях дилов) и часто сотрудничающие при исследовании реликвий Летящих. Паломон связан с островами Френза, Цефейское море, Пангир и Кор.

Пангир: родина дилов и столица Матриархии, утопающий в зелени остров – можно подумать, что он стал таким благодаря многолетним усилиям дильских друидов, но легенды дилов говорят, что Пангир был цветущим всегда. Пангир – центр дильской культуры и экономики, выращивающий буквально всё, что умеют выращивать дилы (а они «выращивают» даже предметы обихода), и снабжающий товарами соседние острова. Связан с островами Паломон и Тонал.

Тонал: этот остров делят между собой дилы и тарки, и поселения на Тонале представляют собой укрепленные крепости с вооружёнными до зубов гарнизонами – тарки и дилы обычно находятся не в самых дружеских отношениях. Оба народа бдительно охраняют Мосты, ведущие к их столицам (на Тарзус и Пангир), а также караваны, везущие товары между Тарзусом и Маймусом или Пангиром и Кором – караванам приходится выбирать именно такие пути, поскольку более прямого пути между этими островами нет. Говорят, что на Тонале есть

несколько коммун бланков, но они селятся в таких местах, где враждующим народам было бы трудно их найти. Чужаков на Тонале не любят ни тарки, ни дилы, и всех, кто пытается приблизиться к их границам со стороны «противника», тщательно проверяют. Остров связан Мостами с Пангиром, Кором, Тарзусом и Маймусом.

Маймус: пустынный остров, большей частью представляющий собой сплошное море серой пыли, однако, он важен для живущих на нём тарков как веха на пути к острову Морфид. Поселений на Маймусе немного, а построить железную дорогу на колышущейся серой пыли оказалось почти невозможно, но тарки создали сеть дорожных станций, в которых путешественники могут остановиться и переночевать на пути между Мостами. Также на Маймусе находятся несколько колоний для осуждённых преступников – считается, что убежать оттуда невозможно, так как беглеца ждёт смерть от голода и жажды в маймусских пустынях. Этот остров связан Мостами с Болотом Дрин, Тоналом и Морфидом.

Лете: многим этот остров известен тем, что вместо деревьев на нём растут гигантские грибы, среди которых водятся чуть менее гигантские насекомые и тому подобные существа. Но для зигонов, живущих посреди этого экзотического пейзажа, Лете в первую очередь является хранилищем знаний: жители острова считают, что их библиотеки не беднее, а то и богаче библиотек Впадины кристаллов – столицы Меритократии. С соседних островов на Мете стекаются и знания о других народов. Остров связан Мостами с Болотом Дрин, Онсамой и Норастином, а искусственными вратами – со Впадиной кристаллов.

Френза: скалистый остров, где зазубренные пики вздымаются в небеса, а между ними свищет ветер. Френзу облюбовали цефеи-монахи, основавшие среди её скал множество монастырей, но также на острове можно найти множество постоянных дворов и прочих заведений, которые приманивают путешественников, идущих через Френзу между землями зигонов и диллов или к многочисленным монастырям острова, чтобы прикоснуться к мудрости тамошних монахов. Френза связана с островами Онсама, Паломон и Норастином.

Кор: не слишком гостеприимный остров, поскольку в его низинах и расщелинах между скалами стелется удушливый красный туман, спускаться в который не стоит, и даже дилы, живущие на Коре, не смогли придумать, как справиться с этим туманом. Поэтому остров не особенно густо населён. По Мосту, ведущем на Паломон, остров получает значительную часть товаров, в том числе купленных у цеев, а возле Мостов на Тонал и Морфид дежурят войска, готовые в случае необходимости остановить прорыв тарков на Кор или пройти по Мостам и поддержать свои войска на других островах. Как уже было сказано, Кор связан с тремя другими островами: Паломоном, Тоналом и Норастином.

Морфид: этот остров делят между собой тарки, дилы и бланки, обычно находящиеся в состоянии «вооружённого перемирия» и повышенной готовности к войне. Однако, на Морфиде почти никогда не прекращается торговля между тремя народами: даже если два народа объявляют друг другу войну, товары, производимые одним народом, второй может купить у третьего. А когда официальная торговля прекращается, в дело вступают контрабандисты, которых на Морфиде очень много. Остров связан Мостами с Кором, Маймусом и Фридом.

Норастен: этот остров буквально покрыт руинами цивилизации Летящих – вероятно, до Раскола здесь находился крупнейший их город. Однако на артефакты древней расы претендует так называемый Свободный Норастен – единственное межрасовое государство на островах. По утверждению лидеров Свободного Норастена, их государство объединило живущих на Норастене зигонов, цефеев и бланков, сбросив с них оковы невежества и принеся им мир и процветание, а с точки зрения соседей Свободного Норастена – это самое настоящее тоталитарное государство. Поселения зигонов, цефеев и бланков ютятся возле Мостов и укреплены на тот случай, если придётся отражать нападение Свободного Норастена. Пройти по территории самопровозглашённого государства, чтобы попасть, например, из земель цефеев в Республику бланков, возможно, но чиновники Свободного Норастена не преминут взять за это плату. Мосты связывают Норастен с Лете, Френзой и Фриидом.

Фриид: центральный остров, который когда-то, согласно легенде, был главным логовом Левиафана, а теперь стал столицей Республики бланков. «Полукровки» поселились здесь в основном потому, что никто другой особенно не претендовал на этот остров, и им потребовалось немало усилий, чтобы превратить этот негостеприимный кусок камня в один из самых урбанизированных островов. Техническое развитие бланков сделало большой скачок, когда на Фрииде были обнаружены запасы нефти (которую некоторые считают «кровью Левиафана»), но из-за её широкого использования города Фриида часто задымаются от смога. Тем не менее, бланки зовут это место своим домом – другого у них нет. Остроф Фриид связан Мостами с Морфидом и Норастеном.

Если вы дочитали до этой страницы, я очень рад! В эту версию пока не вошёл «раздел для мастера», содержащий описание тварей Левиафана и культы Левиафана, с которыми предлагается сражаться персонажам игроков. Но если вам понравится то, что вы сейчас прочитали, я постараюсь написать и этот раздел!