

Элементтаун

Элементтаун – огромный фэнтезийный мегаполис, остров стабильности и цивилизации посреди бушующего хаоса стихий. Со всех сторон его окружают стихийные планы: огня, воды, земли, воздуха, жизни и смерти.

«Пригороды» Элементтауна физически находятся на стихийных планах и сообщаются с городским центром с помощью магических поездов, с грохотом несущихся по рельсам туда и обратно, или с помощью кораблей, бороздящих водные просторы, воздушное пространство или океаны огня.

Жизнь в Элементтауне поддерживается благодаря «элементтехнике» – техномагическим устройствам, работающим на скованных элементах. Каждый день охотники отправляются из Элементтауна на стихийные планы, чтобы выследить элементалей, поймать их и доставить в город. Бесчисленное множество скованных элементалей приводит в действие разнообразные машины: элементали жизни помогают выращивать растения в садах, крошечные световые элементали освещают улицы города, огненные элементали нагревают воду в паровых котлах, а водяные элементали снабжают город питьевой водой.

Хотя отдельные безумцы считают, что это жестоко – использовать элементалей в качестве источников энергии для магических машин, выпускать элементалей на свободу строжайше запрещено в Элементтауне. Власти города считают элементалей враждебными людьми существами, которым ни в коем случае нельзя доверять, и которые не могут быть равными людям. И самое строжайшее табу – поклоняться каким бы то ни было богам, роль которых на стихийных планах играют архиментали или Стихийные Лорды, могущественнейшие из элементалей.

Несмотря на то, что поклонение богам в Элементтауне под запретом, в городе действует множество тайных культов, поклоняющихся Стихийным Лордам. А кроме тайных культов в Элементтауне борется за власть множество гильдий, аристократических домов и других групп, тайных и явных, желающих урвать себе больше власти в городе.

И сейчас настало время, как нельзя лучше подходящее для подковёрной борьбы за власть: недавно скончался герцог Элементтауна, а его наследнице всего 17 лет, и пока она не достигла совершеннолетия, за влияние в городе борются ремесленные гильдии, железнодорожные бороны и члены Ордена Теокластов – три главные силы в Элементтауне...

Что это?

Перед вам – мини-ванталосеттинг в антураже тёмного магопанкового фэнтези и жанре детектива с элементами мистики и ужаса. Игрокам (*ну а вдруг это кого-то на самом деле заинтересует?*) предлагается принять участие в расследованиях преступлений в большом магопанковом городе, связанным с мрачными тайнами и тёмными культами хтонических богов. В качестве главных источников вдохновения при создании этого сеттинга послужили **Planescape**, **Eberron** и **Ghost Lines** Джона Харпера, хотя читатель сможет найти отсылки и к другим мирам.

В качестве организации, к которой могут принадлежать протагонисты, автор предлагает Особый отдел городской стражи Элементатуна, занимающийся расследованием особо тяжких преступлений, в число которых входит и деятельность тёмных культов. Отдел был создан менее полувека назад, при недавно умершем герцоге Элементатуна, когда город захлестнула волна заказных убийств, и было решено положить предел интригам гильдий и железнодорожных баронов. Особый отдел не любит Орден Теокластов, считающий борьбу с культами своей задачей, его не любят бароны и гроссмейстеры гильдий, поскольку сотрудники отдела часто суют нос в их дела, и они все имеют основания для этой нелюбви, поскольку Особый отдел знает немало их грязных секретов. Есть даже слухи о том, что после смерти герцога, при котором Особый отдел был создан, его постараются тихо расформировать...

И перед тем, как вы продолжите чтение, запомните самое главное...

В мрачной тьме Элементатуна у каждого есть свои грязные тайны.

Городские районы

Элементтаун делится на семь районов (два из которых расположены «вертикально»), каждый из которых, за исключением центрального, граничит со своим стихийным планом, и в каждом из которых действуют свои гильдии. А у каждой из гильдий есть свои секреты, скелеты в шкафу и тайные планы...

***Примечание:** некоторые из рассказанных ниже слухов могут показаться вам слишком уж невероятными или не соответствующими вашему видению Элементтауна – но всегда можно сказать, что это лишь слухи, и они не обязаны все быть правдой.*

Для начала – немного информации, помогающей составить картину Элементтауна. На стихийных планах нет ни солнца, ни луны, и поэтому в городе нет ни дня, ни ночи – время отмеряют механические хронометры, а улицы освещают магические фонари со скованными элементами внутри: световыми, огненными или грозowymi. (Использование свечей или масляных ламп считается в определённом смысле признаком бедности). На стихийных планах также нет привычных нам сторон света, и жители Элементтауна используют вместо них направления к одному из шести основных стихийных планов: они говорят «на огонь», «ближе к воде», «со стороны жизни». Если принять направление на План огня за «юг», то на «востоке», против часовой стрелки от него, будет План жизни, на «севере» – План воды, и на «западе» – План смерти, ну а План воздуха и План земли будут соответственно «над» и «под».

Кузнечный район примыкает к Плану огня: море пламени лижет выложенные обсидианом стены Огненного порта, куда пристают огнеплавающие корабли, и Дымного воказала, откуда огнеустойчивые поезда отправляются на План огня. Кузнечный район является главным промышленным районом Элементтауна, и небо над ним почти всегда затянуто дымом, поднимающимся из многочисленных труб. И в нём действует несколько ремесленных гильдий.

Гильдия литейщиков занимается всем, что связано с обработкой металла, который переправляют в Кузнечный район из Подземелий, и её мануфактуры занимают значительную часть района. Есть слухи, будто возле гигантских печей, внутри которых находятся скованные могущественные элементы огня, работники литеен проводят странные ритуалы, предназначенные совсем не для того, чтобы удерживать элементов в их тюрьмах... будто работники приносят этим элементам жертвы, иногда даже человеческие...

Гильдия истопников заведует городскими средствами отопления, а заодно держит сеть бань и прачечных по всему городу. Это «секрет Полишинеля», но многие бани, которыми ведаёт гильдия, также являются и публичными домами, а где проституция – там и торговля людьми и прочие дела...

Гильдия оружейников занимается производством оружия – не обычного, а магического: именно огненные элементы лучше всего подходят для того, чтобы помещать их внутрь магических пистолетов, ружей и пушек. Конечно, за многие годы своего существования, гильдия значительно расширила спектр производимого ею оружия: сейчас она производит практически все виды магического оружия. Говорят, что за большие деньги члены гильдии готовы поставлять оружие кому угодно, даже группам, угрожающим стабильности всего города, причём за достаточно большие деньги – даже такие виды оружия, о существовании которых простые жители Элементтауна ничего не знают...

Гильдия крематоров заведует городскими крематориями, где сжигают тела умерших в Элементтауне: лишь богатые слои общества могут позволить себе похороны, а не кремацию, да

и те часто делают это тайно, так как похороны считаются в Элементуне «религиозным обрядом», а на такие вещи там смотрят очень косо. Говорят, будто некоторые члены гильдии крематоров занимаются охотой на оживших мертвецов, которым удалось избежать кремации, но также про гильдию говорят, будто она сжигает *не все* трупы, поступающие в крематории...

***Примечание:** разумеется, здесь и далее перечислены далеко не все действующие в городе гильдии – кроме них есть и менее значимые, у которых, разумеется, тоже есть свои тайны...*

Район доков находится на противоположной от Кузнечного района стороне города и примыкает к Плану воды. Его края омывает бесконечное море Плана воды, и в нём находится морской порт Элементуна, откуда отправляются и куда прибывают корабли. Гильдии, базирующиеся в Районе доков, конечно же, связаны с водой.

Гильдия водоносов снабжает город питьевой водой, и каждое утро на улицах города можно увидеть телеги водоносов. Гильдия прибрала к рукам и городской водопровод, но внутри неё самой нет единого мнения, должна ли вода доставляться к жителям города по трубам или с помощью водоносов. Споры по этому вопросу нередко ведутся путём интриг и даже убийств, из-за чего Элементун до сих пор не полностью охвачен водопроводом...

Гильдия золотарей заведует системой городской канализации и уборкой улиц (и гильдия водоносов старается строить свои здания как можно дальше от гильдии золотарей, с которыми она находится в одном городском районе). Конечно, их профессию многие презирают, но сами золотари гордо заявляют, что «без них Элементун утонул бы в дерьме» и нередко даже специально не моются, бросая своеобразный вызов городскому обществу. В остальном у гильдии золотарей нет особых тайн... вроде бы...

Гильдия рыболовов поставляет на стол горожан рыбу и прочие морепродукты. Есть, правда, слух, будто некоторые рыболовы-полукровки, «стихийники» воды, считают созданий моря более «родными», чем люди, и чтобы задобрить свою морскую «родню», тайно скормливают им людей...

Пожарная охрана, чьё главное управление находится в районе доков, но пожарные станции размещены по всему городу, занимается борьбой с городскими пожарами и вырвавшимися на свободу огненными элементами (которые зачастую и становятся причиной пожаров). Говорят, что уже не раз пожарные Элементуна – то ли по собственному почину, то ли по тайным приказам городских властей – выходили на след культов огненных элементов и уничтожали их...

Башня – городской район, возвышающийся над другими районами: это множество огромной высоты башен, стоящих в центре города и благодаря своей высоте приближающихся к Плану воздуха. К Башне пристают воздушные корабли, и там же находится единственная в своём роде ветка «вертикальных» поездов. Аристократы предпочитают селиться в основании Башни, подальше от какого бы то ни было из стихийных планов, а верхушки Башни сделали своей базой несколько гильдий.

Гильдия гондольеров использует малые воздушные суда для перевозки богатых пассажиров и ценных грузов над улицами Элементуна: услуги гондольеров стоят весьма недёшево, но предоставляемый ими транспорт в наименьшей степени зависим от городского трафика. Говорят, что для особо тайных перевозок гильдия выделяет специальных немых гондольеров,

которые точно не будут болтать лишнего, – никто не видел их произносящими хотя бы слово, но друг друга эти гондольеры понимают без слов...

Гильдия курьеров составлена из самых «безбашенных» обитателей Башни

(непреднамеренный каламбур): для них карабкаться по стенам города и шпилям Башни, бегать по крышам и планировать с Башни вниз на парашютах или мини-планерах – одно удовольствие. Гильдия курьеров занимается, как нетрудно догадаться, доставкой сообщений и маленьких грузов. Разумеется, для того, чтобы перепрыгивать с крыши на крышу и карабкаться по городским башням, не падая вниз, нужна недюжинная ловкость, и о курьерах ходят слухи, что они могут быть весьма неплохими бойцами, ворами или убийцами...

Небесная стража следит за порядком на городских улицах с воздушных шаров,

распределённых над городом, и в случае необходимости готова в любой момент высадить с одного из своих воздушных кораблей десант полицейских-парашютистов туда, куда нужно. У небесной стражи, по слухам, довольно натянутые отношения с гильдией курьеров, поскольку стражникам в случае необходимости сравнительно легко отслеживать и перехватывать курьеров...

Подземелья являются, как нетрудно догадаться, подземным районом Элементуна, близким к Плану земли и представляющим собой запутанный лабиринт подземных коммуникаций и строений. Несмотря на то, что это явно не самое приятное для жизни место, несколько гильдий всё же сделали Подземелья своим домом.

Гильдия инженеров заведует городским строительством и особое внимание уделяет осмотру за фундаментом городских строений (в особенности Башни), чтобы те не рухнули под своим весом или в результате диверсии. Правда, есть слух, что городским властям самим приходится тщательно приглядывать за инженерами: ведь если те захотят в одночасье обрушить весь город, они обладают всеми необходимыми знаниями для этого...

Гильдия рудокопов занимается добычей ресурсов на Планах земли – каждый день подземные поезда отправляются в глубины Плана земли и возвращаются, нагруженные полезными ископаемыми, которые затем переправляются в литейни и мастерские Кузнечного района. Есть слух, что не все, кто работает в шахтах Плана земли, делает это по своей воле, – да, общеизвестно, что гильдия рудокопов использует труд каторжников, но говорят также, будто она занимается похищениями людей...

Гильдия машинистов заведует сетью городского метрополитена, служащего для перевозки как пассажиров, так и грузов. О водителях подземных поездов ходят странные слухи, будто они на самом деле слепые, но при этом ориентируются под землёй и водят свои поезда лучше многих зрячих...

Городская тюрьма также находится в Подземельях, куда никогда не проникает свет, и где даже воздух для дыхания дают специальные устройства со скованными воздушными элементами внутри. О городской тюрьме, её заключённых и происходящих в ней пытках, наказаниях и казнях, ходят самые страшные слухи...

Зелёный район находится между Кузнечным районом и Районом доков и примыкает к Плану жизни. Он считается крупнейшим городским районом и снабжает Элементуна продуктами питания – часть гильдий, базирующихся в Зелёном районе, связана именно со снабжением города продовольствием.

Гильдия краснодеревщиков занимается обработкой древесины, доставляемой с Плана жизни, и изготовлением всевозможных изделий из дерева. Говорят, что краснодеревщики пытаются выращивать деревья в тайных оранжереях, чтобы не ввозить древесину поездами, – это само по себе не противозаконно (хотя вызывает недовольство железнодорожных баронов), но есть слух, что краснодеревщики используют при этом запрещённые ритуалы поклонения древесным элементам...

Гильдия мясников выращивает скот в закрытых фермах в Зелёном районе – надо сказать, из-за городского смога, необходимости ввозить корм с Плана жизни и других факторов выращивание скота даётся ей нелегко, но именно фермы гильдии являются одним из главных источников мясной пищи в городе. Изначально её основным занятием было изготовление колбасных и кожаных изделий – отсюда и её название. Говорят, будто гильдия мясников ставит какие-то странные эксперименты по вселению элементов в тела животных, и что иногда плоды этих экспериментов вырываются на свободу...

Гильдия охотников также поставляет мясо к столу граждан Элементауна: мясо дичи с Плана жизни и птицы с Плана воздуха. Навыки охотников нередко приводят их в ряды ловцов элементов, и многие бывшие члены гильдии добивались немалых успехов на этом поприще. Однако говорят, что некоторые охотники, которым уже даже охота на элементы не даёт достаточно острых ощущений, начинают охотиться на людей – и иногда даже некоторые богатые и развращённые люди платят гильдии охотников, чтобы та доставляла к их столу человеческое мясо...

Гильдия садовников занимается выращиванием разнообразных растений в закрытых оранжереях – как съедобных, так и лекарственных, используемых в качестве приправ и так далее. По слухам, гильдия садовников также тайно выращивает и наркотические или ядовитые растения, и не составит большого труда догадаться, какое место она занимает в теневом мире Элементауна...

Гильдия целителей использует пойманных элементов жизни для исцеления ран, боленей и увечий – целители утверждают, что есть не так много вещей, которые они не могли бы исцелить. Говорят, что они могут даже воскрешать мёртвых, просто держат это в тайне. Говорят также, что они видят в своём ремесле некую священную миссию – а это уже очень похоже на религиозный культ...

Тихий район является наименьшим по численности населения, поскольку он граничит с Планом смерти (и, соответственно, находится на противоположной от Зелёного района стороне города). От Плана смерти городской район отделяют фортификационные сооружения, призванные защищать горожан от обитателей плана, а единственная железнодорожная ветка, ведущая на План смерти, используется сравнительно редко. Большинство постоянных жителей Тихого района являются солдатами или стражниками.

Городская стража держит свою штаб-квартиру в Тихом районе. Говорят, будто на одном из обрядов посвящения в элитные отряды стражи проходящего посвящение отправляют на План смерти, где он должен выжить в течение определённого времени. Говорят также, будто некоторых особо опасных преступников стражники в нарушение всех правил и обычаев отправляют на План смерти – и оставляют там...

Гильдия могильщиков официально занимается охотой на оживших мертвецов и их упокоением, но гораздо более серьёзной угрозой для города она считает культы, поклоняющиеся духам мёртвых. Есть подозрения, что либо гильдия могильщиков серьёзно

занижает реальное число появлений оживших мертвецов, либо на самом деле кроме охоты на мёртвых она занимается чем-то ещё...

Гильдия спиритов занимается весьма сомнительным, но часто важным делом: вызывает души умерших, чтобы её клиенты могли узнать у мёртвых интересные для клиентов сведения: обстоятельства смерти, последнюю волю и тому подобное. Правда, есть слух, будто спириты раскрывают не всю правду о том, как именно они вызывают души умерших – и что они имеют основания быть скрытными...

Дворцовый район находится в центре города, в основании Башни: с четырёх сторон его окружают Зелёный, Кузнечный, Тихий районы и Район доков. Здесь расположены важнейшие городские здания: верховный суд, городской архив, здание городского парламента, Элементанский университет, и так далее. Здесь же живут самые богатые и знатные жители города.

Железнодорожные бароны и баронские дома являются аристократией Элементана, поделившей между собой линии железной дороги, связывающей город с его пригородами. Также в их руках находится строительство поездов и обслуживание железнодорожных путей – бароны не доверяют это дело гильдиям. Все бароны и члены их семей – чистокровные люди, без примесей стихийной крови: говорят, что иногда в их семьях рождаются дети со следами влияния стихийных планов, но от таких стараются поскорее избавиться. Говорят также, что некоторые из железнодорожных баронов боятся не то что покинуть Элементан, а даже приближаться к его границам, чтобы не подвергнуться влиянию стихийных планов...

Орден Теокластов – одна из главных сил Элементана наряду с железнодорожными баронами и гильдией. Идеология Ордена отрицает любые формы религиозной веры, но на практике Теокласты занимают в городе место церкви и занимаются тем же, чем и религиозные организации: проповедуют свою атеистическую «веру», следят за общественными нравами и карают «вероотступников». Некоторые «еретики» считают, что Теокласты целенаправленно распространяют среди горожан ложные сведения об элементах и особенно о Стихийных Лордах, чтобы отвратить людей от любых мирных контактов со стихийными существами. Есть также слухи, будто Орден прекрасно знает, что некоторые влиятельные люди города поклоняются Лордам, но по тем или иным причинам смотрит на это сквозь пальцы...

Дворцовая стража охраняет Дворцовый район и его обитателей – при этом дворцовые стражники свысока смотрят на обычную городскую стражу и, когда тем и другим приходится работать вместе, дворцовые стражники делают это очень неохотно. Однако говорят, будто – одни Стихийные Лорды знают, почему – солдаты дворцовой стражи *действительно* совершенно неподкупны...

Академия наук занимает несколько зданий в Дворцовом районе, в которых содержатся все известные знания о науках, о магии и о стихийных планах. Говорят, однако, что в её книгохранилищах есть закрытые отделы, где содержатся знания, которые простым людям ни в коем случае не следует знать...

Гильдия часовщиков, помимо собственно изготовления часов, отвечает за работу всех городских часов, которые, поскольку в Элементане нет ни дня и ночи, ни времён года, являются в городе единственным способом отмерять время. Также гильдия отвечает за летоисчисление и ведение исторических хроник – и говорят, будто она по приказам городским властей незаметно вносит изменения в хроники о прошедших событиях...

Герцог Элементуна является фигурой скорее символической и церемониальной, однако каждый закон, принятый городским парламентом, должен быть подписан им. После смерти прежнего герцога (официально – от старости, по слухам – от рук убийц) осталась лишь его семнадцатилетняя наследница Эмилия. Правит, разумеется, не она, а Совет регентов (железнодорожные бароны не сумели договориться между собой, кто должен стать единственным регентом), но многие подозревают, что бароны постараются либо сделать так, чтобы юная герцогиня не дожила до совершеннолетия, либо превратить её в свою марионетку, либо, быть может, совершенно упразднить титул герцога (но сначала убить юную наследницу)...

Важное примечание: *если персонажи (если кто-то действительно решит в это играть – хотя кого я обманываю?) узнают одну из тайн гильдий, это вовсе не означает, что они смогут предать эту тайну гласности, и «зло будет наказано». Гильдии обладают достаточными деньгами и властью, чтобы выйти сухими из воды (разве что детективы уличат кого-то из глав гильдий в поклонении Стихийным Лордам), хотя они могут пожертвовать кем-то из своих низших чинов. Скорее всего, если протагонисты узнают одну из тайн гильдий, это создаст проблемы не гильдиям, а самим протагонистам. Проведя аналогию с «Зовом Ктулху» – если персонажи знают о существовании Великих Древних, это не значит, что они могут им что-то противопоставить... Разве что за самими протагонистами будет стоять некая сила, способная защитить их от гильдий – например, если персонажи игроков являются сотрудниками полиции Элементуна, городские власти могут защитить их. Или нет.*

Обитатели города

Население Элементуна делится на две категории: «чистокровные» люди и «стихийники» или полукровки – люди, затронутые влиянием стихийных планов и частично превратившиеся в стихийных существ. Первоначально, когда Элементун только был основан, он был населён исключительно людьми, но затем под влиянием стихийных планов в городе стало рождаться всё больше и больше полукровок. Сперва их преследовали и считали существами второго сорта, но после Великого Потрясения, когда Элементун лишился связи с Изначальным миром (см. следующую главу) и притока свежей крови оттуда, количество полукровок стало быстро расти. Вскоре они уже составляли весьма значительный процент населения Элементуна, и чистокровным людям пришлось признать полукровок полноправными гражданами Элементуна.

Чистокровные люди и полукровки расселены по городу неравномерно. В центральном, Дворцовом районе живут почти исключительно чистокровные люди, и забредшего туда полукровку могут даже остановить и грубо спросить, что он здесь делает (хотя среди дворцовой стражи или прислуги железнодорожных баронов немало полукровок). В других городских районах полукровок и чистокровных примерно поровну (возможно, полукровок немного больше). В пригородах же, находящихся на стихийных планах, полукровки составляют большинство населения, а чистокровные люди, переселившиеся туда, быстро ассимилируются: их дети в первом-втором поколении начинают демонстрировать следы влияния стихийных планов.

Кроме чистокровных людей и полукровок есть слухи о третьей «расе» – полуэлементалях, детях от союзов людей и элементалей. Такие союзы считаются запретными, хотя некоторые жители Элементуна всерьёз сомневаются, что такие союзы вообще возможны, а полуэлементалей, вероятно, настолько мало, что никто толком не знает, как их распознать – говорят лишь, что они обладают даром чародейства. Вероятно, если полуэлементали вообще существуют, то они хорошо прячутся – и у них есть для этого веские основания...

Примечание: первоначально я думал, стоит ли в дополнение к полукровкам вводить привычных эльфов, гномов, орков и так далее, переселившихся из Изначального мира. Но в итоге я решил, что это будут дополнительные сущности, которых в Элементуне и без того много, а существ, похожих на стандартные фэнтези-расы, можно легко «реализовать» через влияние стихий: эльфов – как стихийников жизни, гномов – как стихийников земли, и так далее.

Влияние одних и тех же стихийных планов может проявляться в стихийниках по-разному: для каждого из шести основных стихийных планов известны по две основных разновидности стихийников.

Огненные стихийники зовутся **ифритами** или **саламандрами**. Первые похожи на людей с красной кожей и иногда рогами, вторые – на гуманоидных рептилий с красноватого цвета чешуёй. Оба вида отличаются нечувствительностью к огню (которая часто помогает огненным стихийникам работать с печами Кузнечного района, жар которых может быть невыносим для обычных людей), но повышенной чувствительностью к холоду, огненным темпераментом и часто способностью выдыхать огонь.

Водяных стихийников называют **ундинами** или **рыболодами**: первые похожи на людей с синей кожей и перепонками между пальцами, вторые же напоминают антропоморфных рыб. Ундины отличаются физической красотой и обаянием (не только на фоне рыболодов, но и

вообще) и часто всю пользу получают преимуществами, которые даёт им их привлекательность, а отталкивающие с виду рыболюды избегают людей, но относительно ундины отличаются физической силой и выносливостью. Оба вида могут дышать под водой и быстро плавают. Воздушные стихийники зовутся **сильфами** или **авионами**: первые похожи на хрупкого телосложения людей с очень светлыми кожей и волосами, тогда как вторые имеют пернатые крылья за спиной и иногда перья вместо волос. Авионы умеют летать, а сильфы, не имеющие крыльев, нет, но зато они практически невесомы – они могут стоять на опорах, которые не выдержали бы человеческого веса, и падать с большой высоты, не получая повреждений. Оба вида обычно любят использовать свои способности просто для удовольствия.

Земляные стихийники зовутся **гномами** или **скалолюдами**: первые похожи на маленького роста людей с обычно землистого цвета кожей и жёсткими волосами, а вторые, напротив, высокого роста, у них совершенно нет волос, а их кожа похожа на каменную. Гномы достаточно сильны и выносливы для своих размеров, но главным своим качеством считают смекалку, а скалолюды медлительны и тугодумны, но обладают внушительной физической силой. Оба вида хорошо видят в подземной темноте и не испытывают затруднений, дыша спёртым воздухом подземелий.

Стихийники жизни зовутся **фералами** или **дриадами** (форма мужского рода – «дриад»). Первые похожи на людей со звериными чертами: их тела покрыты шерстью, и у них по-звериному длинные и острые когти и зубы, а вторые имеют черты растений: у них зелёная кожа и листья в волосах или вместо волос. Фералы – прирождённые охотники, неуютно чувствующие себя в большом городе, а дриады – миролюбивые существа (с несколько нечеловеческой физиологией), но часто мир растений им ближе, чем мир людей, а План жизни – роднее, чем Элементалун. Поэтому у фералов, и дриад в самом Элементалуне значительно меньше, чем других стихийников.

Стихийники смерти называются **некридами** – их всего один известный вид, и их самих очень мало, поскольку обитатели Элементалуна стараются держаться подальше от Плана смерти. С первого взгляда они выглядят как очень бледные люди, но если присмотреться внимательнее, можно увидеть, что они не дышат. Некриды, по-видимому, не являются живыми существами в полной мере и не нуждаются в дыхании, гораздо меньше нуждаются в пище (и о том, чем именно они питаются, ходят жуткие слухи), растут, но стареют гораздо медленнее людей, гораздо легче переносят ранения, но лечебная магия не действует на них. Из-за своей «чуждости» некриды пользуются дурной славой среди жителей Элементалуна.

Примечание: конечно, проявления стихийной крови могут быть разными, и стихийники одного и того же вида могут значительно отличаться друг от друга, и вполне могут существовать стихийники не указанных здесь видов (если, конечно, это не кажется вам зловещим умножением сущностей).

Стихийники пограничных планов встречаются гораздо чаще за пределами Элементалуна, чем в нём самом, поскольку сам город практически не соприкасается с пограничными планами. Их видов довольно много (на самом деле, 12), поэтому запомнить их всех с первого раза может быть трудно (и не все жители Элементалуна помнят их наперечёт), но они перечислены ниже.

Фосиды, стихийники света, отличаются ярко светящимися глазами и телами, источающими свет. Свечение тела обычно не слишком заметно при ярком освещении, но хорошо заметно в темноте и потому серьёзно затрудняет маскировку, но фосиды хорошо видят как в темноте, так и при ярком, слепящем свете. Многие фосиды принадлежат к гильдии фонарщиков, но

говорят, что некоторые эксцентричные аристократы используют фосидов в качестве «живых светильников».

Ласпиды, стихийники грязи, легко узнаются по слою слизи, которую обильно выделяют поры их тела. Ласпиды по своему желанию могут делать эту слизь скользкой, липкой или даже едкой (но безвредной для них самих) – они не могут лишь по своей воле прекратить выделять эту слизь. Из-за покрывающего их слоя слизи (и преследующего их запаха) ласпидов сторонятся прохожие, что приводит многих ласпидов в ряды гильдии золотарей – они и так вечно в грязи, и их и так все обходят стороной.

Криоиды, стихийники льда, отличаются совершенного белого цвета кожей и волосами – с первого взгляда их можно перепутать с сильфами, но первое же прикосновение к их холодным, как снег, телам не оставит места для сомнений. Криоиды нечувствительны к холоду, и их прикосновения по их желанию могут становиться обжигающе холодными, но они плохо переносят жару и стараются держаться подальше от границ Плана огня или Кузнечного района Элементална.

Антрациды, стихийники пепла, легко узнаваемы по чёрного цвета коже и пепельным волосам, некоторые постоянно оставляют за собой следы чёрного пепла или запах дыма. Они обладают своеобразной защитой от огня: их прикосновение мгновенно гасит слабые огни и приглушает сильные. Некоторые из них, решившие развивать эту способность, находят себе место в пожарной охране Элементална, но вообще антрациды отличаются неуживчивым характером, скептицизмом и убеждёностью в том, что жизнь есть тлен.

Магмиды, стихийники магмы, имеют тела, цветом похожие на обсидиановые и покрытые огненными прожилками. Кровь магмидов горяча, как огонь, и любой, нанеся им рану, рискует попасть под обжигающие брызги огненной крови, выплёскивающейся из ран с большой силой, так что лучше подумать дважды, прежде чем ввязываться с ними в бой. А сами магмиды подвержены вспышкам эмоций и не всегда думают дважды, прежде чем броситься на обидчика, так что в их присутствии многие стараются быть вежливыми и осторожными.

Литиды, стихийники минералов, узнаваемы по коже, словно покрытой мелкой алмазной пылью, блестящей на свету, и глазам, похожим на драгоценные камни. На ощупь их кожа шершава, как наждак, и нужно быть осторожным, прикасаясь к ним: неосторожность грозит обернуться содранной кожей, а пожимать им руки следует только в перчатках. Их пальцы вполне могут заменять напильники, и некоторые литиды могут вытачивать изделия из металла, камня или дерева одними лишь руками, без помощи инструментов.

Алатиды, стихийники соли, имеют светлую кожу и волосы и узнаваемы по кристаллам соли на коже и в волосах (они буквально потеют этими кристаллами) и сопровождающему их запаху моря. К ним также не следует прикасаться незащищённой кожей: их тела впитывают воду, как губка, и алатиды способны «выпивать» воду из тел живых существ. Из-за этой способности алатидов нередко считают опасными и стараются держаться от них подальше.

Сконида, стихийники песка, даже молодые, с первого взгляда кажутся стариками, их тела вечно присыпаны пылью, и из них буквально сыплется песок. Они обладают способностью «плавать» в сыпучей среде (такой как песок), как рыбы в воде, и благодаря этой способности являются чуть ли не единственными, кто может свободно перемещаться на Плана песка.

Капнида, стихийники дыма, имеют дымчатого цвета кожу и волосы, и многие из них узнаваемы по преследующему их запаху дыма. Их иногда путают с антрацидами, но капнида имеют другие способности: они могут выдыхать клубы удушливого дыма, а сами не

задыхаются в дыму и могут видеть сквозь дым как свой чистый воздух. При этом они чувствуют запах дыма от, например, благовоний и кальянов и находят его очень приятным.

Астриды, стихийники молнии, могут быть узнаны по вечно торчащим дыбом волосам и иногда проскакивающим между ними и окружающими предметами электрическим искрам. Они не получают никакого урона от молний или электричества, но могут по своему желанию «запасать» электрические разряды в своих телах, а затем выпускать их в виде молний из рук. Будучи существами стихии молнии, астриды обладают порывистым, импульсивным характером и не склонны к долгим раздумьям.

Атмиды, стихийники пара, имеют светлую кожу и волосы – такими признаками обладают не только они, но атмиды узнаваемы по постоянно поднимающемуся от их тел пару. Они могут по своему желанию «уплотнять» окружающий их пар, превращая его в облако тумана, скрывающего атмидов от чужих глаз, при этом они сами хорошо видят сквозь пар и туман, а также немного более, чем обычные люди, устойчивы к высоким или низким температурам (но не огню или ледяной магии).

Нихилиды, стихийники вакуума, без труда узнаваемы по безносым лицам – у них нет носов и ноздрей, поскольку они не нуждаются в воздухе для дыхания вообще. Говорят, что нихилиды склонны к философии, в особенности к философии в духе солипсизма, скептицизма, и так далее. Но судить о нихилидах вообще несколько трудно, поскольку они являются самыми малочисленными среди всех стихийников.

Примечание: весь этот список для обычной игры, разумеется, довольно избыточен (увы, я понял это, лишь поставив в нём последнюю точку), однако гипотетические персонажи игроков смогут встретиться с перечисленными в нём стихийниками, если выберутся из Элементана в один из пригородов, а особенно – если им выдастся посетить пограничные планы.

Магия Элементалюна

Согласно легендам, Элементалюн был основан волшебниками, владевшими «магией жеста и слова» (сейчас мало кто знает, что это значит), прибывшими на стихийные планы из какого-то другого мира, именуемого Изначальным миром. Однако, овладев элементехникой – искусством создания техномагических устройств, работающих на скованных элементалях, – элементалюны всё меньше и меньше пользовались другими видами магии, отказываясь от них в пользу элементехники. И это привело к Великому Потрясению, произошедшему около трёхсот лет назад, когда магические порталы, соединявшие Элементалюн с Изначальным миром, откуда явились его основатели, были уничтожены фанатиками-террористами. А жители Элементалюна к тому времени утратили большую часть знаний о «магии жеста и слова», без которых они не могли открыть новые порталы, и оказались отрезанными от Изначального мира. За прошедшие триста лет он превратился в миф, в смутное воспоминание – ныне живущие обитатели Элементалюна нередко думают, что их город существовал всегда, а других миров, кроме стихийных планов, не существует. Хотя есть слухи о том, что в Элементалюне ещё сохранились волшебники, владеющие древней магией «жеста и слова»...

Три вида магии (или «магии») можно назвать «социально приемлемыми», то есть не пользующимися особым предубеждением:

Элементехника – самый распространённый в Элементалюне вид магии: можно сказать, что на каждый квадратный метр городской площади приходится как минимум одно элементехническое устройство, а то и несколько. Это искусство создания техномагических устройств, приводимых в действие скованными элементами, удерживаемыми с помощью магических рун и геометрических печатей. Для создания устройства, однако, элементаля сперва нужно поймать «в естественной среде обитания» в особую ловушку с магической печатью, а потом поместить его внутрь устройства. Скованному элементалю желательна «пища» в виде его родной стихии (воздушному элементалю, например, нужен свежий воздух, водяному – вода, огненному – огонь или тепло), без неё он начинает чахнуть и постепенно терять силы, но многие жители Элементалюна предпочитают использовать элементалей «на износ», не давая им пищи, пока они не угаснут совсем.

Тренеры элементалей – это люди, которые с помощью ритуала, подобного используемого колдунами, связывают себя с элементом, точнее, привязывают его к себе. На момент проведения ритуала связанный элементаль должен быть слаб, но постепенно он будет расти, набирая силу, но оставаясь под управлением тренера. Хозяин элементаля может «отзывать» его, вселяя в магическую сферу с печатью, и по своему желанию призывать снова («Громовой заяц, я выбираю тебя!»). Вызванный тренером элементаль подчиняется приказам тренера (хотя бывают случаи, когда элементали выходят из повиновения) и может использовать свои сверхъестественные способности. О тренерах элементалей, однако, иногда говорят, будто они (немыслимо!) склонны относиться к своим элементалям с искренней заботой и дружбой...

Чародеи встречаются только среди полукровок – это те из них, кто обладает даром использовать магию своей родной стихии. Чародеи могут использовать магию только своей стихии (и, возможно, стихий пограничных планов), но являются единственными «настоящими» магами, чья магия «социально приемлема». Впрочем, на чародеев иногда смотрят с предубеждением (в первую очередь аристократы) – но не столько потому, что они маги, сколько потому, что они полукровки.

Четвёртый вид магии является «социально неприемлемым» - владение им лучше скрывать от посторонних глаз, иначе это может кончиться для мага довольно быстро и болезненно.

Колдовство есть искусство с помощью магических ритуалов призывать элементарей из их родных планов и заключать с ними договоры. Договор может быть как коротким и простым, так и сложным и пространным, и может быть заключён как на время (обозначенное в договоре), так и «бессрочно». Большинство колдунов является жрецами Стихийных Лордов, которые с самого начала не собираются нарушать условий договора, служа своим повелителям по доброй воле, но некоторые люди пытаются, заключая договоры с элементами, искать лазейки в условиях договора и использовать силы элементарей против них самих. Тем не менее, даже на тех, кто заключает договоры с элементами «из лучших побуждений» обычно смотрят в лучшем случае как на опасных глупцов, и они вынуждены скрывать то, что они владеют искусством колдовства.

Когда речь идёт о стихийной магии с большим количеством стихий, могут возникнуть сложности в том, какая стихия даёт какие способности. Ниже перечислены силы, которыми могут обладать элементарии, чародеи или элементехнические устройства той или иной стихии. Разумеется, это далеко не все возможные эффекты – используйте фантазию!

Огонь: боевые заклинания; внушение ярости, ненависти, любви или других сильных эмоций; защита от холода или огня; освещающие заклинания.

Вода: заклинания пожаротушения или очистки; плавания, хождения по воде или подводного дыхания; создающие питьевую воду» лечебные заклинания; чары ловкости («текучести»).

Воздух: управление погодой и вызов порывов ветра; полёт или смягчение падения; заклинания, создающие воздух для дыхания; невидимость или бесплотность.

Земля: заклинания, дающие прочность или устойчивость; сейсмические волны или землетрясения; разрушение камня; создание предметов из камня; окаменение.

Жизнь: создание растений и управление их ростом; создание деревянных предметов или зарослей; исцеляющая магия; управление животными или превращение в животных; мгновенное выращивание съедобных растений.

Смерть: причинение вреда живым существам; «выпивание» жизни; создание нежити, управление нежитью или изгнание нежити; общение с умершими.

Свет: освещающие заклинания; ослепление; обжигающие лучи; гипнотические огни, «подсвечивание» целей.

Грязь: создание скользкой грязи, липкой слизи или кислоты; заражение болезнями или ядами; призыв существ-слизей.

Лёд: атакующие заклинания, в том числе замораживающие противников вместо убийства; замораживание воды; защита от жара или холода; сохранение пищи с помощью заморозки.

Пепел: гашение огня; превращение горючих предметов в пепел или восстановление их из пепла; «взгляд в прошлое» сожжённого предмета (или тела) по пеплу.

Магма: вызов землетрясений, «микроейзеров» или «микроизвержений» вулканов; раскаление или расплавление металла или камня (превращение камня в магму) ; управление потоками магмы.

Минерал: мгновенное выращивание стен из кристалла; магические стрелы из кристалла; создание или изменение металлических предметов; вызов ржавчины.

Соль: вытягивание воды из живых существ; превращение воды в соль; распыление раздражающей соли; сохранение пищи с помощью соления.

Песок: управление песком; вызов песчаных бурь или распыление песка в воздухе; превращение твёрдой почвы в песок; превращение предметов в пыль или восстановление их из праха, «взгляд в прошлое» предмета по оставшемуся от него праху.

Дым: создание едкого или ограничивающего видимость дыма; создание ядовитых испарений: усыпляющих, отравляющих, галлюциногенных и так далее; левитация; превращение в дым.

Молния: атакующие или освещающие заклинания; управление магнитными явлениями; оглушающие раскаты грома; чары ускорения; реанимационные заклинания.

Пар: призыв тумана или управление туманом; атакующие заклинания: создание обжигающе горячего или леденяще холодного пара; левитация; превращение в туман.

Вакуум: удушье; создание зон магической темноты или тишины; создание локальных зон вакуума, втягивающих в себя окружающий воздух.

Планы и пригороды

Со всех сторон Элементтаун окружён стихийными планами, а на них расположены пригороды Элементтауна, соединённые с ним железнодорожными ветками. Шесть веток, включая одну «вертикальную», ведущую в небо, и одну подземную, соединяют Элементтаун с другими планами, и седьмая, кольцевая, идёт вокруг города, проходя через планы огня, жизни, воды и смерти, а также пограничные планы света, грязи, льда и пепла. Поезда, идущие по железным дорогам, полностью защищены от возможного вредного воздействия планов – они могут быть даже герметично закрыты и снабжены воздушными шлюзами (особенно поезда, идущие по кольцевой ветке). Впрочем, у каждого из баронских домов есть свои технологии и секреты строительства поездов. Разумеется, железные дороги не вечны и нуждаются в регулярном осмотре и ремонте, чем занимаются специальные люди на службе у железнодорожных баронов...

План огня представляет собой море вечно горящего огня, не нуждающегося ни в каком топливе, в котором разбросаны острова из вулканических пород – другие материалы, даже камни и металлы, в огненном море трескаются и плавятся. Дым, поднимающийся над огненным морем, затрудняет и видимость, и дыхание. Железная дорога, соединяющая Элементтаун с Планом огня, стоит на опорах из базальта, а пригород Элементтауна на Плане огня – **Базальттаун** – расположен на крупном базальтовом острове и представляет собой герметичный металлический купол, защищённый от удушливой атмосферы Плана огня. Практически единственный ресурс, поставляемый Базальттауном метрополии – это пойманные на Плане огня элементали, используемые для создания элементехнических устройств, и каждый день охотничьи группы отправляются из Базальттауна на огнеплавающих кораблях, бороздящих море пламени. Гильдия оружейников держит в Базальттауне своё отделение, занимающееся экспериментами с новыми видами оружия.

План воды выглядит как невообразимо широкое и глубокое море, в котором, помимо стихийных существ, водятся рыбы и прочие морские животные и плавают водоросли. На Плане воды практически нет твёрдой земли, но можно встретить плавучие острова или коралловые рифы, несомые океанскими течениями. Нередко над Планом воды лежит густой туман, затрудняющий видимость (это связано с близостью пограничного Плана пара), но свет Великого маяка Темпестауна пробивается сквозь пелену тумана, указывая путь кораблям. Железная дорога, соединяющая Элементтауна с Планом воды, стоит на понтонах, поддерживающих большинство бурь великого моря, а **Темпестаун** – пригород Элементтауна на Плане воды – представляет собой плавучий город, большая часть которого (в соответствии с законами физики) находится ниже уровня моря. Темпестаун, кроме пойманных водяных элементалей, снабжает метрополию рыбой и прочими дарами моря, и в нём проживает немало членов гильдии рыболовов. Говорят, будто многие жители Темпестауна считают «наземных» ителей Элементтауна существами другого сорта и с радостью бы разорвали связи с метрополией (впрочем, это говорят не только про жителей Темпестауна)...

План воздуха представляет собой бескрайнее небо «над» другими планами, в котором иногда попадают «летающие острова» – парящие в воздухе куски камня, и кроме элементалей воздуха в нём встречаются разнообразные летающие животные: птицы, насекомые и мифологические существа – и даже парящие растения. На Плане воздуха нет солнца и луны

(как и вообще нигде на стихийных планах), но пространство плана залито ровным мягким светом, позволяющим людям свободно видеть на Плане воздуха (с учётом отсутствия каких бы то ни было препятствий – весьма и весьма далеко). **Флоатаун** – пригород Элементатуна на Плане воздуха – основан на крупном летающем острове, соединённом с городом внизу веткой «вертикальных поездов», и считается своими жителями крупнейшим из пригородов Элементатуна вообще. Поскольку на планах, пограничных с Планом воздуха, нет крупных поселений, Флоатаун поставляет «вниз» пойманных элементарей не только воздуха, но и пограничных планов. Гильдия охотников держит своё отделение в Флоатауне, и также несколько гильдий сделали его своей базой.

Гильдия изобретателей ловит грозowych элементарей на Плане молний и делает на их основе разнообразные элементехнические устройства – столь же впечатляющие, сколь и безумные и непонятные для простых обывателей. Ходят слухи о том, что гильдия изобретателей, производящая в том числе и оружие, использующее стихию молнии, жёстко конкурирует с гильдией оружейников – вплоть до диверсий и убийств...

Гильдия кальяльщиков предоставляет довольно экзотические услуги – она ловит дымных элементарей на их родном плане и делает элементехнические кальяны, пользующиеся большой популярностью среди жителей Флоатауна – и метрополии тоже. Мастера гильдии делают кальяны, имеющие самое разное действие, в том числе наркотическое – и на самом деле гильдия кальяльщиков тайне держит в своих руках наркобизнес Флоатауна... Есть также слухи о том, что в Флоатауне держит свою главную базу официально не существующая **гильдия убийц**, которая использует магию стихии вакуума для *буквально* бесшумного убийства своих жертв...

О Флоатауне ходят слухи, будто его жители думают послать подальше этих «нижних» и зажить своей собственной жизнью – для сообщения с другими городами у них есть воздушные корабли. Возможно, именно с этим связаны несколько недавних диверсий на железнодорожной ветке, связывающей Флоатаун с Элементатуном...

План земли находится «под» другими планами и представляет собой толщу земли, изрытую пещерами – как искусственными, так и естественными. Со временем подземные туннели имеют свойство «зарастать» (но вместо них появляются другие), поэтому за состоянием искусственных туннелей нужно тщательно следить. Здесь можно встретить животных: червей, насекомых и более крупных существ вроде летучих мышей – и растения: в основном плесень и грибы, некоторые из которых люди подземелий нашли съедобными. **Крастаун** – пригород Элементатуна на Плане земли – находится глубоко под землёй, куда не проникают лучи солнца, и даже воздух для дыхания вырабатывают элементехнические устройства со скованными воздушными элементами. Несмотря на свои, казалось бы, непригодные для жизни условия, Крастаун оспаривает у Флоатауна звание крупнейшего из пригородов Элементатуна. Ветки подземной железной дороги соединяют Крастаун как с метрополией, так и с многочисленными шахтёрскими поселениями на Плане земли и пограничных с ним планах, но также жители Плана земли строят «подземоходы» – машины, способные прокапывать перед собой путь в толще земли. Разумеется, Крастаун поставляет метрополии в первую очередь камень и всевозможные металлы, добываемые на Плане земли, однако добыча полезных ископаемых здесь бывает опасна: земляные элементы, населяющие план, могут быть не рады чужакам. Наибольшую власть в пригороде имеет гильдия рудокопов, но ещё несколько гильдий базируются в Крастауне.

Гильдия соледобытчиков добывает, как можно догадаться, каменную соль на пограничном Плане соли. Добываемая ею соль используется в кулинарии и для консервации продуктов, но также гильдия соледобытчиков научилась получать из соли другие вещества – по слухам, она делает из соли кислоты и яды и использует их для каких-то весьма зловещих целей...

Гильдия стекольщиков производит всевозможные изделия из стекла, сырьё для которого добывают на Плане песка, и хрусталя, добываемого на Плане минералов. Несмотря на то, что основные «потребители продукции» гильдии находятся на поверхности, члены гильдии почему-то не слишком любят выбираться из своих подземелий, и почему так происходит – и есть самая большая тайна гильдии...

Некоторые члены **гильдии литейщиков** пытаются строить в Крастауне плавильни на скованных элементах магмы, однако между ними и их коллегами идёт жёсткая внутригильдийная конкуренция. Главы гильдии литейщиков в Кузнечном районе считают, что если перенести все плавильни в Крастаун, как хотят некоторые члены гильдии, это оставит без работы гильдейских мастеров на поверхности. Внутригильдийная борьба, как это обычно бывает, часто доходит до диверсий и убийства...

Обитатели Плана земли и жители Элементуна издавна привыкли считать друг друга существами разного сорта: «морлоками» и «элоями» – и взаимная неприязнь между ними, вероятно, сильнее, чем между жителями метрополии и каких бы то ни было других пригородов...

План жизни с первого взгляда может показаться бескрайним лесом, но на самом деле он представляет собой огромное дерево исполинских размеров (или несколько деревьев, сросшихся вместе?). Вместо гор и холмов на Плане жизни – ветви этого дерева, вместо земли – его кора, и на этой коре прижились другие растения, вплоть до деревьев «обычного» размера. На большей части Плана жизни царят вечные сумерки, освещаемые лишь сиянием пограничного Плана света и вспышками с Плана молний, нависающего над Планом жизни – оттуда же, из нерасходящихся грозовых туч, на исполинское дерево регулярно идут дожди, иногда не слабее тропических ливней. План жизни, как и следует ожидать, полон всевозможных животных, обитающих среди ветвей гигантского дерева, включая гигантские или волшебные разновидности (вроде грифонов и единорогов). Железнодорожные пути, идущие по Плану жизни, проходят по этим гигантским ветвям и по мостам, соединяющим расположенные рядом ветви, и на плане жизни расположен один из пригородов Элементуна – **Вердантаун**. Он единственный из всех городов на стихийных планах построен почти исключительно из дерева, и он является самым «сельскохозяйственным» из пригородов Элементуна. Его крестьяне и охотники поставляют в метрополию пищу, а его лесорубы снабжают её древесиной, также из Вердантауна в Элементуна ввозят сырьё для ткацкого и бумажного производства. Обитатели Вердантауна пользуются репутацией людей замкнутых, недоверчивых к жителям метрополии, и есть слухи, будто они давным-давно в нарушение строжайшего запрета заключили договор со Стихийными Лордами своего плана, чтобы обитатели бескрайнего леса не причиняли им вреда...

План смерти представляет собой нагромождение костей, похожее на гигантское кладбище без конца и без края, где груды костей могут формировать холмы, впадины и другие элементы рельефа. Откуда берутся эти кости – непонятно: кажется, будто сам план каким-то образом порождает их, и некоторые кости можно отнести к известным видам существ, а другие

принадлежат каким-то неизвестным науке животным. План смерти окутывает вечный полумрак, и воздух на нём в лучшем случае разрежен, а в худшем – путешественник рискует попасть в безвоздушные области из-за близости Плана вакуума. Даже если путешественник озаботится средствами защиты от безвоздушной среды, сам план действует на людей угнетающе, истощая их физические и душевные силы, а те, кому не посчастливилось умереть на Плане смерти, очень быстро восстают в виде нежити. Вдобавок ко всему элементарии смерти, по-видимому, враждебны всему живому и поэтому более агрессивны, чем другие виды элементариев. Когда-то на Плане смерти находился один из пригородов Элементарна – **Мортаун** – но он уже много десятилетий стоит заброшенным, и в нём можно встретить разве что призраки его прежних обитателей. Железнодорожными ветками, проходящими по Плану смерти, стараются пользоваться редко: обычно по ним ездят либо ловцы элементариев смерти, либо те, для кого путь через План смерти является кратчайшим (например, им нужно попасть с Плана льда на План пепла).

Кроме шести основных планов существуют двенадцать пограничных планов – областей, где соприкосновение двух планов рождает новые стихии. Четыре из них: планы света, грязи, льда и пепла – находятся «в одной плоскости» с Элементарном и объединены кольцевой железнодорожной линией с планами огня, воды, жизни и смерти. Четыре, граничащие с Планом земли: планы магмы, минералов, соли и песка – находятся «под землёй» и сообщаются с Крастауном. Четыре, граничащие с Планом воздуха: планы дыма, молний, пара и вакуума – находятся «над» остальными планами, и на них практически нет постоянных поселений – там очень мало твёрдой почвы, на которой можно было бы строить жилища.

План света находится на границе планов огня и жизни и похож на План огня с той разницей, что он представляет собой не море огня, а море *жидкого* света (как бы странно это ни звучало). Сияние плана ослепительно ярко, и многие, видевшие его, утверждают, что это одно из самых прекрасных зрелищ на стихийных планах – но если смотреть на него слишком долго, то гарантированно ослепнешь, а нырять в жидкий свет тоже не стоит – он сожжёт ныряльщика не хуже огня. На Плане света расположен один из меньших по размерам пригородов Элементарна – **Радикантаун**, защищённый от слепящего света стенами из чёрного камня. В нём также базируется **гильдия фонарщиков**, занимающаяся изготовлением осветительных приборов для Элементарна (из пойманных элементариев света, конечно), – немного странно, что она переселилась так далеко от метрополии, но говорят, что фонарщики просто устали от Элементарна и бесконечных гильдейских интриг. Хотя есть слухи, что в Радикантауне продают рабов – стихийников света в качестве «живых светильников»...

План грязи лежит на границе планов воды и жизни и представляет собой огромное болото, затянутое тиной, которая кое-где образует небольшие плавучие острова. Это болото полно жизни, но большей частью неприятной для большинства людей, вроде червей, пиявок, болотных насекомых и гадов, некоторые из которых вырастают до огромных размеров. Не слишком удивительно, что что Элементарн использует План грязи в качестве свалки – ежедневно гружёные мусором и нечистотами вагоны выезжают в сторону плана. Здесь находится один из пригородов Элементарна, **Дёртаун**, где, по слухам, кроме мусорщиков живут и учёные, изучающие «богатый живой мир» Плана грязи, и даже иногда делающиеся действительно ценные открытия. Однако План грязи полон также и возбудителей всевозможных болезней, и жители других городов стараются не контактировать с обитателями

Дёртауна (только в защитных костюмах), а все, вступившие с ними в контакт, должны пройти карантин и медицинский осмотр. Есть слухи, будто все жители Дёртауна на самом деле заражены болезнями, сама мысль о которых способна внушить ужас...

План льда находится на границе планов воды и смерти, и это самое холодное место на стихийных планах: огромная ледяная пустыня, полная громоздящихся друг на друга ледяных глыб. Большей частью он безжизненен, но некоторые животные, вроде белых медведей, пингинов и других, более необычных существ, обитают здесь, также из-за близости к Плану смерти здесь есть риск столкнуться с нежитью – восставшими из мёртвых телами людей, замёрзших насмерть. Здесь находится **Фростаун** – один из самых маленьких пригородов Элементатуна. Его обитатели живут охотой на местных животных и поставляют в метрополию пойманных ледяных элементарей, которых используют в различных желях: заморозка еды, медицина (хотя это считается довольно нерациональным использованием ледяных элементарей), изготовление элементехнических кондиционеров и даже нелетального оружия. Как жители Фростауна выживают на своём негостеприимном плане – для многих загадка, и на этот счёт есть самые разные предположения...

План пепла лежит на границе планов огня и смерти и выглядит как бескрайняя пустыня сухого чёрного пепла. Здесь почти нет живых существ – только пепельные элементарии и редкая нежить, появляющаяся здесь благодаря близости Плана смерти. Единственное, да и то совсем маленькое поселение здесь – **Дастаун**, поставляющий в метрополию единственный товар, который он может предложить – пойманных пепельных элементарей. Этих элементарей используют для создания элементехнических средств пожаротушения, а также своеобразного оружия, причиняющего урон только огненным существам (и весьма ценимого на соседнем Плане огня, где спонтанные нападения элементарей огня случаются довольно часто). О жителях Дастауна говорят, что их нрав вполне под стать тому унылому и безжизненному плану, где они обитают, и что большинство из них не испытывает особого желания выбираться оттуда куда-либо ещё...

План магмы, один из четырёх «подземных» пограничных планов, находится на границе Плана земли и Плана огня. Его вечно сотрясают подземные толчки, и он наполовину состоит из вулканических пород, наполовину – из раскалённой магмы, прорывшей бесчисленные реки, ручьи и озёра внутри плана. Рудокопы Элементатуна (или точнее, Крастауна) добывают здесь некоторые вулканические породы и ловят элементарей магмы, которых используют в Крастауне для обогрева жилищ и литья металлов.

План минералов располагается на границе планов земли и жизни и состоит из металлических самородков и друз кристаллов или драгоценных камней, причём те и другие могут достигать огромных размеров. Несмотря на то, что План минералов полон полезных ископаемых, добыть их оттуда – не такая уж простая задача: рубить кирками огромные кристаллы или самородный металл значительно сложнее, чем просто горную породу (а достать при этом кристаллы или самородки в целости – ещё сложнее), а добывать ископаемые плана с помощью элементехники значительно дороже. С другой стороны, «бриллианты величиной с кулак» на знатных людях или украшающие резиденции баронов драгоценные камни огромных размеров, добытые на Плане минералов (с большим трудом, разумеется), – не такая уж редкость.

План соли лежит на границе планов земли и воды и представляет собой огромную толщу каменной соли, в которой иногда попадаются пещеры с озёрами солёной воды – или кислоты. Здесь гильдия соледобытчиков добывает соль, необходимую жителям Элементауна.

План песка находится на границе Плана земли и Плана смерти – это сплошная масса сыпучего песка, в которой практически невозможно делать туннели, которые не осыпались бы сразу же. Передвигаться в ней могут лишь специальные машины-подземходы и скониды – стихийники песка, обладающие способностью «плавать» в своей родной стихии. Здесь нет ничего, что интересовало бы жителей Элементауна, кроме песка – его добывают для строительства, изготовления стекла и других нужд.

Говорят, что если копать сквозь План земли достаточно долго, можно выкопаться из-под земли в «перевернутом мире», где гравитация направлена в противоположную сторону, чем на известных планах, а над головой – незнакомое небо зелёного цвета. О «перевернутом мире» или «Другой стороне» ходит множество нелепых и пугающих слухов, в которых трудно отделить правду от выдумки, и непросто найти человека, который действительно видел бы Другую сторону своими глазами...

План дыма является одним из четырёх «небесных» пограничных планов и находится на границе между Планом воздуха и Планом огня – он заполнен клубами горячего и удушливого дыма. Вторым из четырёх является **План молний**, лежащий на границе между планами воздуха и жизни – он полон грозовых облаков, между которыми, не переставая, скачут молнии, разумеется, опасные для любого путешественника, решившего половить грозовых элементарей. Третьим является **План пара**, который находится на границе планов воздуха и воды и заполнен облаками пара и тумана, большей частью холодного. Говорят, будто на Пlane пара иногда встречается «твёрдый» туман, каким-то образом способный выдерживать вес человека, и облака которого могут выступать в качестве летающих островов. И последним является **План вакуума**, что лежит на границе между планами воздуха и смерти и представляет собой гигантский пузырь вакуума: на подступах к нему воздух становится всё более и более разреженным, пока он не сменяется абсолютной леденящей пустотой. На Пlane вакуума (по крайней мере, так считается) не *ничего* – кроме, разумеется, элементарей пустоты, враждебно смотрящих на любых материальных существ.

Эти четыре пограничных плана определяют вид неба над Элементауном. «В стороне огня», как говорят элементаунцы, в небе висят клубы дыма, освещаемые снизу заревом огненного моря. «В стороне жизни» небо заполнено грозовыми тучами, между которыми едва ли не ежесекундно мерцают вспышки далёких молний. «В стороне воды» висят облака, как в небе нашего мира, но более тёмные из-за отсутствия солнца. А «в стороне смерти» в небе нет ничего – лишь зловещая чёрная пустота. И, наконец, в зените, там, куда уходит «вертикальная» железная дорога, и где можно разглядеть парящий высоко над городом Флоатаун, можно различить мягкое голубое сияние Плана воздуха – единственный участок по-настоящему голубого неба.

Что же касается самих элементарей, населяющих стихийные планы, то они могут иметь как привычный «элементарный» облик – существ из камня, огня, воды и так далее – так и быть похожими на живых существ: например, огненные элементы могут примать обличье ящеров или драконов, водяные – морских животных, воздушные – птиц или иных летающих созданий. Вообще граница между собственно элементами и животными, населяющими один из

стихийных планов, может быть довольно неопределённой: например, фениксы – это уже не птицы, а элементарии. Размер элементариев тоже может быть различным: самые мелкие бывают размером с букашку (эти, конечно, не представляют почти никакой ценности для ловцов элементариев), самые крупные (и, к счастью, редкие) могут быть ростом с дом, а то и больше. Есть слухи о том, будто у стихийных планов есть разумные обитатели – и будто даже жители пригородов Элементауна втайне ведут с этими обитателями торговлю. Кто эти существа – неизвестно: возможно, это какие-то виды элементариев (в этом случае их полагается ловить и «перековывать» на элементехнические устройства); возможно, это стихийники-полукровки, бежавшие от властей города и окончательно утратившие человеческий облик; возможно, это разумные аборигены стихийных планов; возможно, это создания Лордов; возможно, на самом деле их не существует, и все разговоры о них – лишь выдумки. Как бы то ни было, власти Элементауна и Орден Теокластов велят своим гражданам считать, что их город является единственным государством на стихийных планах, и за его пределами никакой цивилизации нет и быть не может...

Что же касается Стихийных Лордов, которые являются то ли самыми могущественными из элементариев, то ли «богами» стихийных планов, то Орден Теокластов прилагает все усилия к тому, чтобы как можно меньше сведений о Лордах – их природе, их способностях и намерениях, их именах и даже их количестве – доходило до простых обывателей. Согласно проповедям Теокластов, архиментали являются хтоническими сущностями, воплощениями первородного хаоса, по своей природе враждебными людям, враждебными цивилизации, враждебными любому порядку. Но так ли это на самом деле – знают немногие, а те, кто знает, предпочитает держать свои знания в тайне. Однако есть страшный слух, будто на самом деле всё, что говорят Теокласты об архименталиях в своих проповедях, – истинная правда...

Напоследок стоит отметить, что истинные размеры стихийных планов до сих пор точно не определены – возможно, что планы в действительности бесконечны, и что обитателями Элементауна за многие годы исследована лишь малая часть окружающего их мира...

Приложение: тайны персонажей

Учитывая то, что в Элементуне «у каждого есть свои грязные тайны», может быть вполне логичным, если такие тайны будут и у самих протагонистов. Персонажи могут скрывать свои секреты друг от друга – или же доверять друг другу настолько, чтобы открывать самые страшные свои тайны. Ниже перечислено несколько возможных секретов.

- Я родился в одном из баронских домов, но я родился с признаками стихийной крови, и мой дом никогда не признает моего родства с ним.
- Когда-то я мог бы быть казнён за совершённое мною преступление, но я спасся благодаря протекции. И мои спасители помнят, что я перед ними в долгу...
- Я не тот, за кого себя выдаю: моё имя – вымышленное, и всё, что я рассказываю о своей биографии – ложь.
- Когда-то я был членом одной из гильдий, но порвал с ней, узнав её тайну. Я надеюсь, что гильдия не решит, что стоит заставить меня замолчать навсегда...
- Теокласты не одобряют этого, но я не питаю зла к стихийным существам – я думаю, что мы могли бы существовать с ними в мире.
- На самом деле один из моих родителей был элементом. Да, такое возможно.
- Когда я был молод и самонадеян, я заключил договор с одним из Стихийных Лордов. Но мой «демон» поймал меня на одном из условий договора, и теперь он держит меня в своих руках.
- На самом деле я не человек: моя личность – личность элементаля, запертого в человеческом теле с помощью колдовского ритуала.
- Я верю в то, что Стихийные Лорды не представляют собой абсолютное зло, как утверждают Теокласты. Да, я втайне поклоняюсь им.
- Я был на Другой стороне, под зелёным небом – и то, что я видел, до сих пор снится мне по ночам.
- Я знаю частицу правды о стихийных планах, которую Орден Теокластов старается скрыть.
- Этот город прогнил до основания – я намерен свергнуть правителей Элементуна, чтобы они уступили место другим, более достойным людям.