Оглавление

[Глоссарий: 5](#_Toc162342701)

[Мир: 5](#_Toc162342702)

[Верования: 5](#_Toc162342703)

[Несущие Свет 5](#_Toc162342704)

[Космизм 5](#_Toc162342705)

[Прорицательство 6](#_Toc162342706)

[Андхере-ке-Бхагавана – Демон Тьмы 6](#_Toc162342707)

[Маканас-ка-Даанав – Демон Плоти 7](#_Toc162342708)

[Джинни Квабоу – Демон Хлада 7](#_Toc162342709)

[Спиритуализм 7](#_Toc162342710)

[Ситала ха Тапая атара Сатана 7](#_Toc162342711)

[Народности: 7](#_Toc162342712)

[Субкультуры: 7](#_Toc162342713)

[Спортивные: 8](#_Toc162342714)

[Районы: 8](#_Toc162342715)

[Примечательные географические обозначения: 9](#_Toc162342716)

[Соборы: 10](#_Toc162342717)

[Церкви Несущих Свет: 10](#_Toc162342718)

[Замки: 10](#_Toc162342719)

[Достопримечательности: 11](#_Toc162342720)

[Площади: 11](#_Toc162342721)

[Аэропорты: 11](#_Toc162342722)

[Организации: 11](#_Toc162342723)

[Банки: 11](#_Toc162342724)

[Нефтедобывающие: 12](#_Toc162342725)

[Транспорт: 12](#_Toc162342726)

[Воздушный: 12](#_Toc162342727)

[Наземный: 12](#_Toc162342728)

[Водный: 13](#_Toc162342729)

[Подземный: 13](#_Toc162342730)

[Торговля: 14](#_Toc162342731)

[Крупнейшие рынки: 14](#_Toc162342732)

[Свалки: 14](#_Toc162342733)

[Порты: 14](#_Toc162342734)

[Места добычи нефти: 14](#_Toc162342735)

[Порталы: 14](#_Toc162342736)

[Фермы: 15](#_Toc162342737)

[Военные и полувоенные: 15](#_Toc162342738)

[Объекты: 15](#_Toc162342739)

[Личности: 16](#_Toc162342740)

[Управление городом: 16](#_Toc162342741)

[Религиозные деятели: 17](#_Toc162342742)

[Организации: 17](#_Toc162342743)

[История мира: 19](#_Toc162342744)

[Классы: 20](#_Toc162342745)

[Исключенные классы: 20](#_Toc162342746)

[Воин: 20](#_Toc162342747)

[Владение (для всех подклассов): 20](#_Toc162342748)

[Снаряжение (для всех подклассов, кроме Солдата): 20](#_Toc162342749)

[Универсальный навык: 20](#_Toc162342750)

[Паттар: 20](#_Toc162342751)

[Мазабут: 20](#_Toc162342752)

[Чатур: 21](#_Toc162342753)

[Чипа: 21](#_Toc162342754)

[Сахайяк: 21](#_Toc162342755)

[Солдат: 22](#_Toc162342756)

[Волшебник: 22](#_Toc162342757)

[Владение (для всех подклассов): 22](#_Toc162342758)

[Снаряжение (для всех подклассов): 22](#_Toc162342759)

[Универсальные навыки: 22](#_Toc162342760)

[Рошнаи: 23](#_Toc162342761)

[Суланга: 23](#_Toc162342762)

[Жрец: 23](#_Toc162342763)

[Владение (для всех подклассов): 23](#_Toc162342764)

[Снаряжение (для всех подклассов): 23](#_Toc162342765)

[Универсальные навыки: 24](#_Toc162342766)

[Несущий Свет: 24](#_Toc162342767)

[Демон Хлада: 24](#_Toc162342768)

[Демон Плоти: 24](#_Toc162342769)

[Демон Тьмы: 25](#_Toc162342770)

[Изобретатель: 25](#_Toc162342771)

[Владение (для всех подклассов): 25](#_Toc162342772)

[Снаряжение (для всех подклассов): 25](#_Toc162342773)

[Универсальные навыки: 26](#_Toc162342774)

[Игнимашинист: 26](#_Toc162342775)

[Спиритмашинист: 26](#_Toc162342776)

[Колдун: 27](#_Toc162342777)

[Владение (для всех подклассов): 27](#_Toc162342778)

[Снаряжение (для всех подклассов): 27](#_Toc162342779)

[Универсальные навыки: 28](#_Toc162342780)

[Проглот: 28](#_Toc162342781)

[Сурсер: 28](#_Toc162342782)

[Небула: 28](#_Toc162342783)

[Кинфишер: 28](#_Toc162342784)

[Флок: 28](#_Toc162342785)

[Сквидр: 29](#_Toc162342786)

[Чародей: 29](#_Toc162342787)

[Владение (для всех подклассов): 29](#_Toc162342788)

[Снаряжение (для всех подклассов): 29](#_Toc162342789)

[Универсальные навыки: 29](#_Toc162342790)

[Спиритуалист: 29](#_Toc162342791)

[Тап: 30](#_Toc162342792)

[Плут: 30](#_Toc162342793)

[Владение (для всех подклассов): 30](#_Toc162342794)

[Снаряжение (для всех подклассов): 30](#_Toc162342795)

[Универсальные навыки: 30](#_Toc162342796)

[Хоумрулы: 30](#_Toc162342797)

# Глоссарий:

## Мир:

Дивьянге Эса — звезда, которая является центром звездной системы. На момент действия истории 400 лет как исчезла.

Локея Пия — газовый гигант, вращающаяся вокруг Дивьянге Эса. После исчезновения звезды стал блуждать по космосу сам. Является коричневым карликом и производит свое собственное тепло, которое распространяет в свою систему.

Бала Пута — планета, вращающаяся вокруг Локея Пия. После исчезновения звезды, температура на планете сильно опустилась. Вне городов температура около -30 градусов Цельсия. Было бы еще ниже, если не тепло от Локея Пия, приливные силы, радиационные поля и внутренняя тектоника.

Рмана Дешая — континент, на котором происходят события.

Ситала Бима — другой континент, затрагивается только лорно. Холодный.

Джалей нати Идама — еще континент, который затрагивается только лорно. Пустынный.

Ватура Годак (ВГ) — параллельный мир, наполненный водой.

Хиз Полова (ХП) — подземный, полный тоннелей мир.

Калая-Арамбхая — многомиллионный город, в котором и происходят действия. Внутри города раскинулась огромная вармсеть, а вокруг него ледяная пустыня.

Айти Идама — ближайший город к Калая-Арамбхая.

## Верования:

### Несущие Свет

Религиозная организация, поклоняющаяся свету и огню. Их дома очень хорошо освещены, что мешает многим видеть. Их храмы имеют отличное освещение и сильно выделяются на фоне остального мира. Их религия основана на том, что это сам Бог дал этому миру огонь, а затем и электрический свет, так что считают его проявлением божественности, потому используют его повсюду. Они создали много разного рода заклинаний, которые основаны на использовании света, как явления, а также много устройств, связанных с ним.

### Космизм

Верующие в теории о том, что всем во вселенной управляют огромные существа космических масштабов, по сравнению с которыми люди лишь пыль. Делятся на 6 основных течений. Конкретного символа нет, но есть множество, для каждого из богов. Многие последователи выбирают некоторых, которым в итоге и поклоняются больше всего.

Есть 6 основных течений:

Проглот – наиболее крупное течение космистов. В основу течения легло то, что это существо питается огнем и светом, и стараются ему подражать. Поэтому многие из них умеют глотать огонь и делать представления, связанные с этим. Их символом является круг внутри эллипса со скошенными боками. 45-50%.

Сурсер – поклоняются Великому Змею. Роль этого божества во вселенной, по определению космистов – распространение света. Из-за того, что предлагают их идеи, Несущие Свет их не любят и стараются портить им жизнь.

Небула – Туманная Медуза. Ее роль – распространение вещества.

Кинфишер – Огненный Зимородок. Его роль – создание хаоса во вселенной. Часто с ним связаны нефтяники.

Флок – Звездная Стая. Они видят небо, наполненное множеством звезд, которые в их представлении схожи с рыбами в стае.

Сквидр – Пространственный Кальмар. Его роль в представлении космистов – удержание всего творящегося в единой системе.

### Прорицательство

Верующие в возможность прорицать будущее.

Рошнаи – прорицатели, анализируют ветра, возникающие на Локея Пия. Этот коричневый карлик, по звездной квалификации, ни планета, ни звезда. Поэтому на нем есть четко выраженные ветра. Суланга эти ветра анализируют, пытаясь таким образом предсказывать будущее. В мире это считается странным, тем не менее, всё же есть те, кто в это верит.

Также есть система схожая с задиакальной, только рождение происходит не под каким-то созвездием, а под определенным ветром. Ветров всего 8, и они сменяют друг друга через примерно равные промежутки времени.

Суланга – прорицатели, которые переняли учения Кантара Миниссу. Они используют для предсказания будущего свет от далеких звезд, который проходит сквозь атмосферу Локея Пия. Из-за постоянного вращения планет, не всегда удается просмотреть свет от звезд, потому чаще всего Обсерваторию занимают Рошнаи, в то время как Суланга просто сидят и считают, когда можно будет сделать анализы, и в случае чего договариваются с Суланга о том, чтобы использовать основные телескопы. По большей части их предсказания сходятся, расходясь больше в деталях, нежели основных событиях.

### Андхере-ке-Бхагавана – Демон Тьмы

Верующие в Демона Тьмы. Они считают, что проглоченная звезда – признак того, что людям суждено жить во тьме. Из-за этого они стараются его избегать. При этом они не стараются уничтожить Несущих Свет.

### **Маканас-ка-Даанав** – Демон Плоти

Верующие в Демона Плоти. После Исчезновения они, живя в горных районах, стали убивать животных и использовать их тела, чтобы согреться. За сотни лет это привело к скоплению огромных знаний в областях анатомии, хирургии, биомеханики и физиологии. Поэтому, попав в город, их приняли как прекрасных врачей.

### Джинни Квабоу – Демон Хлада

Верующие в Демона Хлада. До Исчезновения они и так жили в холодной области, но после него и опущения температуры, они совсем изменились. Они стали проводить ритуалы, взывая к одному из позабытых ими на тот момент богов. Тот откликнулся и сделал с их телами удивительные вещи. Они смогли переносить даже лютые морозы, однако жар для них стал губителен. Из-за этого, после прибытия в город, им было тяжело. Из-за своей сути, у них есть конфликт с Тапами.

### Спиритуализм

Люди, которые пытались стать сильнее, ища силу внутри себя. Их учения зародились задолго до Исчезновения, и не пропали после. В итоге, за сотни лет они достигли успехов – их способности позволяют им проникать в разумы людей, лучше чувствовать мир вокруг. Их возможности во многом схожи с возможностями Спиритмашин.

### Ситала ха Тапая атара Сатана

В основе верования лежит учение о том, что холод и жар, это не две стороны одной сущности, а две абсолютно разные, находящиеся в постоянной борьбе. Представителями этого верования можно назвать Ситала Миниссу и Тапов. Первые в этой борьбе находятся на стороне хлада, вторые – на стороне жара.

Тапы верят, что человек появился и должен жить дальше на стороне жара в этой борьбе. Но так как напрямую бороться не с кем, они стараются не проиграть просто естественному холоду. Они ходят всегда укутанные в сто одежек. На них есть по два рюкзака – спереди с сзади – в которых находятся расходники в виде алкоголя, горячих напитков в термосах, источниках и топливе для огня. Они ходят и по своей инициативе возводят специальные кабинки, в которые люди могут согреться, а также проверяют, чтобы в них всегда были расходные материалы для согревания.

## Народности:

Мирской люд — простые жители города.

Кантара Миниссу — народ с континента Джалей нати Идама. Поклоняются Демонам Плоти и Тьмы.

Ситала Миниссу — народ с континента Ситала Бима. Поклоняются Демону Хлада.

## Субкультуры:

Игнимашинисты — работающие с игнимашинами.

Спиритмашинисты — работающие со спиритмашинами.

Мусорщики — живущие на свалках люди и работающие в первую очередь с мусором.

Ходуны – живущие в водных районах. Используют особенные костюмы на ходулях для перемещения по дну.

### Спортивные:

Паттар – единоборство, которое тренирует крепость тела, но низкую скорость, сильные, но не частые удары.

Мазабут – в противоположность паттар, тренирует ловкости, давая высокую скорость и точность, но не самую большую крепость тела.

Чатур – основан на контроле над противником, бросках.

Чипа – борьба. Повалить противника на пол и укатать его в грязь.

Сахайяк – скорее не спортивное единоборство, а просто школа самозащиты. Базируется на использовании подручных средств, таких как бутылки, камни, инструменты и т.д.

## Районы:

Так как город хоть и имеет огромное население, в сравнении даже с очень маленькими странами, он всё еще точка. Поэтому многие производства и управления централизованы и находятся, в большинстве своем, в соответствующих районах.

Монт-сен-Мишел – находится на территории одноименной крепости. Является культурным центром города, здесь находится крупнейший театр и 2 университета.

Административный район – находится через реку от Монт-сен-Мишел. В нем сосредоточены управленческие организации, а каждый средний или крупный бизнес обязаны иметь здесь офис. Поэтому, несмотря на абсолютную необходимость в новом жилье, здесь всё равно остается достаточно много пустующих помещений, в которых могут разместиться новые офисы.

Жилой район – по всей площади покрыт общежитиями, многоэтажками, трущебными постройками. Причем каждое сколько-нибудь крупное здание облеплено трубами вармсети, от которых отходят провода уже в мелкие строения.

Центральный остров – изначально построенный для господ, которые занимали нишу между теми, кто живет в Монт-сен-Мишеле, обычными работниками из жилых районов и бюрократов из административного района, был захвачен во время Темной Ночи с десяток лет назад. Отбить его никто не решился, и без того проблем хватало, а затем это перестало иметь необходимость, так как район уже безвозвратно изменился.

Разводной район – назван так из-за того, что из него очень легко попасть в любую другую часть города. Еще его называют «Распределительным центром города», так как большинство транспорта из других городов приходит на Аэропорты Цеппи и Мишлеон.Также отсюда в город переправляются ресурсы из сельского и северолесного районов.

Сельский район – район, в котором удалось обогреть почву до глубины в десяток метров. Это позволило выращивать в этой области растения и животных. В этой области постоянно ездят грузовики, разбрасывающие в почву огнекамень, благодаря которому и удалось обогреть почву.

Северолесной район – находится поблизости с лесом, который приспособился к тому, чтобы жить даже в самую холодную погоду. Большая часть растительности в нем – огромные секвойи, которые застали еще обычный свет. Также есть и другие, однако их количество значительно меньше.

Подветренный район – находится в некоторой низине по отношению к остальному городу и стоящей северо-восточнее от него подъему, откуда на этот район часто спускаются Туманы. В этом районе производятся огнекамень, в этой же области живут достаточно много спиритуалистов и тапов. Кроме того, здесь проводятся магические исследования.

Ледокаменный район – буквально построен на огромных запасах ледокамня, который они и добывают, чтобы затем преобразовать в огнекамень. Здесь живут и трудятся, в большинстве своем, Ситала.

Легкопромышленный район – производится одежда, наборы жизнеспасения,

Тяжелопромышленный район – в нем производятся станки, игнимашины, некоторые спиритмашины. Там же происходит обработка материалов, превращение нефти в топливо.

Пустырь – большая свалка, которая образовалась из отходов в тяжелопромышленном районе.

Замерзший город – район, в котором когда-то изучали и обрабатывали ледокамень. Однако из-за прошедшей аварии на, тогда еще не замерзший район, опустился Туман, который был в несколько раз холоднее обычно. Система отопления вышла из-за строя и вся эта территория была утеряна.

## Примечательные географические обозначения:

Вармсеть — сеть теплопередачи. Согревает город, делая температуру в нем около -35-25 градусов Цельсия. Вне города температура в районе -80.

Северная Река — впадает в залив с северной стороны.

Северо-западная Река — впадает в залив с северо-запада.

Западная Река — впадает в залив с запада.

Водные районы — районы вблизи рек. В них вместо улиц каналы.

Яма — старый карьер, который покинули после обнаружения Хиз Полова. После этого туда заселились бездомные, бандиты. Они обустроились в выкопанных тоннелях, в которых еще остались некоторые ресурсы. Они их добывают и продают где-то у себя.

Муравейник — жилой комплекс, в котором в 4800 квартирах живут более 15 тысяч человек. Жилой комплекс перестроен и превращен в лабиринт. Жители там как в Яме.

Башни Дженауд — башни радиосвязи, построенные одним проектировщиком. После постройки большой башни, малая стала просто ретранслятором.

КАД — кольцевая автодорога, которая проходит через весь город, кроме Новой Крепости.

Замок Кохем — крепость на острове Кохем, в которой жил один из первых властителей это земли.

Монт-сен Мишел — стоит на более близком и крупном острове. Остров сам по себе возвышенность, еще и крепость высоты добавляет, так что ее видно со всего города. В этой крепости стоит дворец Лебединый, в котором живет нынешний мэр города – Кеани Вентилиана.

Административный район – находится на северо-западной реке. После Исчезновения стал важнейшим пунктом, откуда велось управление развитием города.

Мосты Левый и Правый — являются частями КАДа, соединяют старую крепость с материком.

ЖДВП — сеть железных дорог в черте города, которая не связана с железными дорогами метро, трамваев и др.

Дворец-обсерватория Пена — построенный некогда дворец, который сейчас выкуплен одним богатым человеком. В нем обустроена станция наблюдения за космосом, которую используют Суланга и Рошнаи.

Парадное Шоссе — широкая дорога, ответвление от КАДа, проходящее через Новую крепость. Раз в год проходит парад, посвященный городу.

Мишелский заповедник — заповедник на территории Мон-сен-Мишел.

Набережный заповедник – заповедник, находящийся на набережной.

Губа — залив, рядом с которым построен город. Место добычи нефти.

### Соборы:

- Светоносного Миаля — Несущие Свет;

- Чудотворца Нанны — Несущие Свет;

- Храм Богов — Космисты;

- Деворе Кафедрал — Деворанты.

### Церкви Несущих Свет:

- Ванг;

- Боргунн;

- Онер;

- Овини;

- Гагмун.

### Замки:

- Дворец-обсерватория Пена — принадлежит Огфазу Хилдебрандус, но он отдал ее в пользование Суланга и Рошнаи. Находится на скале, над районом Синтра;

- Шамбор;

- Кохем – замок и одноименный остров. Старая крепость;

- Монт-сен Мишел – замок и остров. Новая крепость;

- Баден-Вюрт;

- Лебединый;

- Шильон;

- Красный Форт (Агра-форт);

- Кайслен.

## Достопримечательности:

### Площади:

- Площадь при Храме Богов – перед Храмом Богов. На ней находится крупнейший фонтан города – Гиннунгагапп, который показывает 6 главных богов космистов, каждый в своей роли в формировании мира.

- Нанновская площадь – площадь перед Собором Чудотворца Нанны. На ней стоит статуя, посвященная Нанне, высотой в 20 метров.

- Миальская площадь – перед Собором Светоносного Миаля. На площади находится инсталляция – Победа Миаля, изображающая его сражение с крупным драконом.

- Деворская площадь – перед Собором Деворе Кафедрал. В центре площади находится углубление в виде пасти, в центре которой находится светящаяся сфера.

- Шильонская площадь – перед замком Шильон.

- Агра-площадь – в замке Красный Форт. Является не более чем достопримечательностью.

- Вокзальная площадь – находится перед вокзалом им. Шихлеон.

- Королевская площадь – площадь посреди замка-крепости Монт-сен Мишел.

### Аэропорты:

- Вокзал им. Шихлеон – объединяет в себе сразу несколько транспортных узлов – автостанция, ж/д станция, станция метро, эллинг для дирижаблей, платформа для канатных дорог и порт.

- Аэропорт Цеппи – аэропорт, полностью принадлежащий АКБ «Цеппи». Подготовлен для больших цеппелинов.

## Организации:

### Банки:

- Центральный Банк – управление банками, их аккредитация, выдача лицензии, чеканка денег.

- ФинБанк – один из старейших банков. Государственные служащие получают зарплату через этот банк.

- Ингарет & Гуловзан – новый банк, пришедший из другого города. У него есть патент на изготовление и эксплуатацию перфокарт, банкоматов и подобного;

- Гриллиан – один из новых банков, который продвигает политику кэшбеков, баллов и подобной нечисти;

- КошелевБанк – из всех банков наиболее простой. Ведет политику взаимодействия с другими банками. Доступ к его счетам можно получить из любого отделения любого банка. (Но не из банкоматов).

### Нефтедобывающие:

- ГНД – газонефтедобыча – крупнейшая организация по добыче нефти газа. Основной производитель бензина, керосина, дизеля. Имеет гос. контракты.

- СетанНефть – частная компания по добыче нефти. В основном продает ее в мелкие организации, по меньшей, нежели ГНД, цене.

- НефтеРеморы – мелкая организация, которая ищет и разрабатывает мелкие месторождения и сбывает ее по очень дешевой цене. Прозваны так, так как часто собирают остатки нефти после ухода крупных добытчиков.

- Ортетен-Т – организация, только вышедшая на рынок. Однако ей крупно повезло, так как они смогли найти мир Ватура Годак. Они переквалифицировались из области добычи нефти в создание и поддержку портала.

### Транспорт:

#### Воздушный:

- ДАК – Департамент авиаконтроля;

- АКБ Фукасе – создает небольшие дирижабли частного пользования, есть доля в воздушном транспорте по городу;

- АКБ Цеппи – специализируется на крупных дирижаблях жесткой конструкции. Один из немногих концернов, которые обеспечивают связь с другими городами.

- АКБ Востран – небольшие дирижабли жесткой конструкции и дирижабли полужесткой конструкции. Почти монополист в общественном транспорте;

- КанатСвязь – организация монополист, которая создала по городу сеть канатных дорог. Является одним из наиболее популярных видов транспорта (т.к. передвигается по воздуху, из-за чего отсутствуют пробки), из-за чего в некоторых домах есть выходы на крышу, откуда можно сеть на воздушный трамвай.

#### Наземный:

- ДТК – департамент транспортного контроля;

- Автобусы – с десяток мелких частных организаций, которые вместе охватывают большую часть города;

- Троллейбусы – находится под управления министерства транспорта;

- Дилижансы – по сути такси на многих людей. Имеет наиболее частые маршруты, однако при желании и деньгах можно поехать в другие места;

- Такси;

#### Водный:

- Паромы – имеет ряд маршрутов, идущих по заливу. Есть несколько организаций, охвативших всю Губу, при желании можно поменять маршрут или место назначения, часто ими пользуются нефтяники, чтобы добираться до места работы.

#### Подземный:

- Метро – под управлением министерства транспорта. Охватывает центр города, в некоторых местах станции находятся на поверхности, где можно пересесть на троллейбус. Некоторые станции совмещены с автостанциями;

- Подземные тоннели – сеть тоннелей, далеко не все из которых официально разрешены и задокументированы. Часто связывает между собой жилые дома;

### Торговля:

#### Крупнейшие рынки:

Нанновский рынок – расположился на площади перед Собором Чудотворца Нанны;

Деворский рынок – расположился перед Собором Деворе Кафедрал. По сути скорее ТЦ, нежели просто рынок, так как принадлежит Собору и получить место на рынке можно только с помощью монетки. Однако есть те, кто забивает на это правило, надеясь, что именно их проверять не будут;

Шильонский рынок – расположен перед замком Шильон;

Рынок старой крепости – расположен на острове Кохем. В основном торговля с жителями мостов, а также забегающими нефтяниками.

Радиорынок – располагается на территории заброшенного завода. Аналоговый Авито. Можно купить электронику, магические предметы, игни- и Спиритустройства, автомобили.

### Свалки:

Западный пустырь - в городе есть много свалок и пустырей, однако она выделяется больше всех. Находясь в непосредственной близости от промышленных районов, туда выбрасывают множество отходов.

### Порты:

Левый и Правый порты – два порта, находящихся на материковых концах Левого и Правого мостов соотвественно.

Крепостной порт – находится в крепости Мон-сен Мишел.

Дельтовый порт – находится в дельте Западной Реки.

Батнитский порт – находится севернее крепости. Крупнейший из портов. Его используют для езды к нефтяным вышкам, приема и отправки грузов туда. Имеет пару эллингов.

Кохемский порт – на острове Кохем.

### Места добычи нефти:

Есть три крупнейшие скважины, которые разрабатываются разными компаниями.

Первая скважина – находится в ста километрах от берега. Является старейшей из всех скважин.

Скважина Сетан – из тех, которыми владеет СетанНефть – крупнейшая.

Скважина Дальняя – крупнейшая из всех найденных месторождений нефти, однако разрабатывать ее крайне тяжело, так как она находится в 300 километрах от острова Кохем.

### Порталы:

ХП-портал Гуарнир – портал, расположенный в специально построенном здании на севере города, ведущий в Хиз Полова. Принадлежит компании Гуарнир. Область Хиз Полова вокруг этого портала наиболее обширна.

Административный ХП-портал – портал на административном острове, ведущий в Хиз Полова. Тоннель к Южному ХП-порталу.

Южный ХП-портал – портал южнее Губы, ведет в Хиз Полова. От этой области к области Административного ХП-портала ведет тоннель.

Кохемский ХП-портал – портал на острове Кохем.

Губной ВГ-портал – портал на Губе, ведущий в Ватура Годак. Принадлежит открывшей этот портал и мир организации Ортетен-Т. Сейчас ведется строительство огромной подводной лодки, которая станет выступов в тот мир. Если бы не давление со стороны города, использование портала было бы достаточно дорогим.

### Фермы:

Северная – расположена вдоль северной реки. Сотрудничает с Несущими Свет. Выращивает зерновые, бобовые, крахмалоносные

Северо-западная – бахчевые, овощные, плодовые.

Западная – сахароносные, масличные, стимулирующие.

Административная ХП-ферма – расположена в Хиз Полова около портала на административном острове. Декоративные растения, зерновые, бобовые.

ХП-ферма Гуарнир – находится в мире Хиз Полова около портала Гуарнир. Выращиваются плодовые и стимулирующие растения.

Кохемская ХП-ферма - находится в мире Хиз Полова около кохемского портала. Выращиваются зерновые, бобовые, крахмалоносные.

### Военные и полувоенные:

## Объекты:

Игнимашины - устройства, в результате работы которых получается тепло. Хотя и Локея Пия и генерирует достаточно тепла, чтобы сохранить жизнь на планете, этого всё еще недостаточно, поэтому, как только появилась возможность, стали распространяться Игнимашины. Это разного рода двигатели, автомобили, просто генераторы тепла. Они являются важной частью жизни в этом мире, потому есть целая каста людей — Игнимашинисты — жизнь которых сильно связана с такими устройствами. В качестве ресурса, который эти машины используют могут выступать бензин, дизель, керосин, газ, масло.

Спиритмашины - любые устройства, взаимодействующие с душой и разумом человека. Подобно игнимашинам, они занимают важное место в жизни людей. С их помощью создается связь, многие анализаторы являются Спиритмашинами, посылая информацию прямо в голову человека. Также, как и у Игнимашин, у Спиритмашин есть свои механики — Спиритмашинисты. Также есть особый класс Спиритмашин — Анематы — живые куклы, внутри которых находятся души людей. Такие куклы могут двигаться, управляемые душой внутри них.

Ледокамень – магический камень, который отличается от обычного тем, что поглощает много тепла и отдает мало. Добывают в ледокаменном районе.

Огнекамень – магический камень, который производят из ледокамня. Действует он наоборот: поглощает мало, отдает много. Производится в подветренном районе.

Наборы жизнеспасения – наборы инструментов, созданные для того, чтобы человек мог спасти себе жизнь, если окажется, например, в Тумане. В него входят: грелки, небольшое количество алкоголя, камфора, фетиль, огниво, некоторое количество огнекамня, небольшой запас пороха. Чаще всего применяют 3 вида наборов: большой, средний и маленький. Первый всегда есть на кораблях, в автобусах, троллейбусах, дирижаблях. Средний используется большинством людей, как личные. Маленький это скорее дополнительный запас к среднему. Также детям выдают отличный от обычного набор, в котором нет алкоголя, так как нельзя рассчитать какой ребенок будет его использовать, а значит и как он на него повлияет.

Подручная печка – маленькая печка, использующая огнекамень, как топливо и сохраняющая тепло человека. Может работать под одеждой. ИУ.

Соединитель мыслей – доносит смысл сказанных слов от кого-либо, если он тоже использует соединитель мыслей. Даже в том случае, если человек говорит на другом языке. СУ.

Ускоритель сознания - +1 к проверкам интеллекта, анализ противника бонусным действием. СУ.

Запоминатель - видео-фото-аудиозапись либо в камень мысли, либо напрямую в голову. При записи напрямую в голову нужно совершить спасбросок на интеллект со Сл 2, или получить 1к4 психического урона. С каждой новой записью сложность растет на 3. СУ.

Деятель – маленький робот, которому можно сказать до 3 действий, которые он будет совершать. Либо постоянно, либо 1 раз, либо в качестве ответного действия. В последнем случае, ему нужно запомнить также то, на что он реагирует, так что ему остается в итоге только 1. СУ.

Труба-телескоп – телескопическая подзорная труба, которую можно использовать, чтобы смотреть за небом.

Шприцы – содержат в себе разные вещества. Но чаще всего это зелья лечения, стимуляторы, и зелья обогрева.

Средства связи – рации, пейджеры, магические блокноты(СУ).

Протезы – используют связь с мозгом, чтобы двигаться. СУ.

Ключи – особые ключи, которые может использовать только владелец. Даже в том случае, если ключ подходит, он откроет только тогда, когда его держит владелец. СУ.

Хранилища памяти – хранит в себе часть воспоминаний, которая может быть загружена и выгружена в (из) голову человека. СУ.

Магические ядра – сложные СУ, которые делают аниматов живыми. СУ.

## Личности:

### Управление городом:

Кеани Вентилиана (М, 47) – мэр города.

Кабат Бролгозал (М, 56) – глава департамента транспорта

Газос Золветак (М, 36) - глава департамента строительства

Николет Хеаксин (Ж, 37) - глава департамента образования

Оросс Дистрин (М, 63) - глава департамента юстиции

Маргарет Малалиел (Ж, 51) - глава департамента здравоохранения

Макор Андруче (М, 31) - глава департамента иностранных дел

Уемура Кесеадер (Ж, 36)- глава департамента культуры

Нугмиx Гиселль (М, 64) - глава департамента науки и высшего образования

Оа Карзат (М, 46) - глава департамента природных ресурсов

Диггор Анселл (М, 51) - глава департамента промышленности

Нанетта Анаким (Ж, 29) - глава департамента спорта

Доб Танкард (М, 55) - глава департамента труда и соц. Защиты

Эла Куртеис (Ж, 42) - глава департамента экономического развития

Олраз Онграутт (М, 49) - глава департамента энергетики

Тхулви Стестот (М, 47) - глава департамента теплоснабжения

### Религиозные деятели:

Кулмен (Онкрук) Неомбил (М, 62) – патриарх Несущих Свет.

Годбертий (М, 39) – держатель Деворе Кафедрал

Герваисей Болгрохан (М, 41) – глава прорицательной школы Рошнаи

Винефреда Адри (Ж, 32) – глава прорицательной школы Суланга

Якуемин Рамиел (М, 36) – ведун Демона Тьмы

Эрмина Нонака (Ж, 37) - ведунья Демона Тьмы

Золмиут Букер (М, ?) – ведун Демона Плоти

Ангарет Адаме (Ж, ?) – ведунья Демона Плоти

Вакранс Бетин (М, 35) – ведун Демона Хлада

Дреофин Гиецех (Ж, 37) – ведунья Демона Хлада

Нанка Барнард (Марет Феген) (Ж,41) – формальная наставница спиритуализма, автор книг.

Асцилиа (Юба) Фредерик (Ж, 27) – одна из наставниц спиритуализма.

Десупир (М, ?) – глава общины Тапов.

### Организации:

Залкис Шанзалл (М, 54) - президент ФинБанк

Кага Эбета (Ж, 36) - представитель Ингарет & Гуловзан

Аигзи Шопир (Ж, 56) - президент Гриллиан

Хамонд Тайима (М, 46) - президент КошелевБанк

Врелид Берта (М, 51) - президент ГНД

Дхури Сетан (М, 41) - владетель СетанНефть

Кемае Тахара (?, ?) - президент НефтеРеморы

Хадариел Багдраф (М, 51) - президент Ортетен-Т

Отис Фукасе (М, 46) - АКБ Фукасе

Боел Цеппи (М, 45) - АКБ Цеппи

Мозар Линнет Востран (М, 44) - АКБ Востран

Роя Мелкиор (Ж, 43) - КанатСвязь

# История мира:

Существовал себе как обычный фэнтезийный мир с магией, расами, войнами и драконами. Затем произошло Исчезновение. Звезда, вокруг которой вращалась планета, попросту исчезла. Есть предположения, что это черная дыра, или что она коллапсировала, пропустив стадию взрыва. Однако также есть идея, что ее съели. В некоторых текстах, находят упоминания, что всё это сопровождалось появление на фоне звезды чудовища по истине огромных масштабов. Которое, по всей видимости, и съело звезду.

Тем не менее, от этого мир не был уничтожен. Локея Пия, будучи достаточно массивным, он смог создать достаточно тепла, чтобы сохранить планету в состоянии, в котором на ней может быть жизнь. Однако он дает мало света, в лучшем случае на планете будет светло, как при навигационных сумерках. Жизнь, соответственно, приспособилась к этому. Люди построили огромные города со сложными отопительными системами, в которых уживались разные народы, верования, характеры и способности.

Калая-Арамбхая построен на 3 реках, рядом с заливом. Раньше на этой территории располагались несколько поселений и относительно крупный город. Его властитель жил на острове в заливе. Затем, после изменений в экономике средневековья, властитель построил город-крепость на острове, что был близко к материку. Затем, после Исчезновения, эта крепость стала центром развития данной области. За 400 лет они построили огромный город со многими миллионами жителей. За эти же 400 лет они приспособились к жизни в новом мире и даже стали исследовать другие части мира. Оказалось, не только они выжили. Были и другие города, существующие по схожим принципам. Они, используя старые карты, отправились заново открывать континенты, которые потеряли после Исчезновения.

Там тоже были выжившие. Началась новая эпоха колонизации. Люди с тех континентов переправлялись в город, как рабы, или как свободные граждане. Через некоторое время были открыты миры Хиз Полова и Ватура Годак. Оба представляют интерес для исследователей и промышленников.

# Классы:

## Исключенные классы:

Друид, Монах, Паладин, Следопыт.

## Варвар:

### Владение (для всех подклассов):

Доспехи: Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты

Оружие: Простое и воинское оружие

Инструменты: Нет

Спаcброски: Сила, Телосложение

Навыки: Выберите 2 навыка из следующих: Атлетика, Внимательность, Выживание, Запугивание, Природа, Уход за животными

### Универсальный навык:

Нет

### Паттар:

Описание: Подкласс, который в бою специализируется на нанесении мощных, но редких ударов, небольшой скорости передвижения в бою, зато большой стойкости.

1 ур: стальные кулаки.

3 ур: крепость, вложить силу, живая броня.

Крепость: скорость падает вдвое, но КД +3. КО, БД.

Удар наотмашь: две кости атаки вместо одной до конца хода, КД до конца следующего хода -2. КО, БД.

Живая броня: сопротивление рукопашным атакам. П.

Пассив: Стальные кулаки: удар 1к6.

### Мазабут:

Описание: Подкласс, который в бою наносит не самые частые, но точные атаки. Скорость средняя.

3 ур: 3 навыка: Отточенный удар, садомазо, пустая рука.

Отточенный удар: после «ДО» выбрать и отточить удар. При его использовании крит будет при 19 и 20. «ДО», П.

Садомазо: если после получения урона, сразу нанести удар, то игнорируется половина урона. Если урон критический – полностью. Но в следующий «ДО» хп не восстанавливаются.

Пустая рука: преимущество против оружия. БД, «ДО».

## Воин:

### Универсальный навык:

Вы можете получить дополнительный навык из другого подкласса воина до уровня вашего персонажа. Получить его можно только в соответствующем месте или у соответствующего человека. Разные навыки потребуют разные проверки, на ловкость, силу, телосложение.

### Чатур:

Описание: Подкласс, который наносит много средних по силе ударов и старается двигаться быстро.

3 ур: двойной удар, бросок, дистанция.

Двойной удар: Совершить два удара по цели, на каждый совершается бросок попадания. Второй удар может вызвать нокдаун. КО, БД.

Бросок: при получении атаки ближнего боя, ответным действием схатить противника и кинуть через себя, нанеся урон и оставив того лежать ничком. Борьба атлетики с ловкостью. О, КО.

Дистанция: выбирается дистанция, короткая или длинная. Если стоять на выбранной дистанции, бросок попадания с дополнительным владением. КО, БД.

### Чипа:

Описание: Подкласс, специализирующийся на борьбе, толчках, захватах.

3 ур: Суплекс, мастерство лежачего, болевой прием.

Суплекс: схватить противника и бросить через себя. Борьба атлетики и атлетики. Если бросок успешен, противник совершает бросок от нокдауна. Если бросок успешен, то не попадает в него, но лежит ничком. КО, ОД.

Мастерство лежачего: Можно драться лежа. Атаки в ближнем бою по вам не имеют преимущества. П.

Болевой прием: провести на захваченном противнике болевой прием. Ловкость против ловкости. Отправляет в нокаут. КО, ОД.

### Сахайяк:

Описание: Подкласс, который в бою использует подручные средства.

3 ур: Владение подручными средствами, импровизатор, лучший выбор.

Всегда под рукой: владение подручными средствами. БМ при использовании импровизированного оружия. П.

Импровизатор: всё импровизированное оружие имеет свойства метательное и фехтовальное. П.

Лучший выбор: урон от оружия не всегда 1к4. Количество урона зависит от того, к какому оружию оно ближе всего. Так, пила наносит 1к6 урона, так как больше всего похожа на меч. П.

### Солдат:

Снаряжение:

Войлочное пальто;

Набор жизнеспасения;

Воинское оружие на выбор, разрешение для него;

Описание: Подкласс, который мастерски владеет разного рода оружием.

3 ур: Военная подготовка, стойкость, закалка.

Военная подготовка: владение 3 видами оружия на выбор.

Стойкость: при потере всего здоровья не смерть, а падение ничком. Скорость падает до 5 футов. Есть возможность пользоваться одноручным оружием в угоду скорости. При получении урона, равного максимальному – смерть.

Закалка: Вражеские проверки на потерю сознания, нокаут или психическое воздействие, совершаются с помехой.

## Волшебник:

### Универсальные навыки:

После «ДО» совершить анализ Локея Пия с броском Расследования, и получить бонус +1 к проверке одного из навыков. Навык выбирается броском к6.

### Рошнаи:

Описание: предсказатели, анализирующие ветер. Глубоко вошли в понимание его природы, из-за этого хорошо с ним работают.

1 ур: Рожденный под ветром.

2 ур: мастер воплощения, логика ветра.

Мастер воплощения: PHB.

Логика ветра: если вы чувствуете ветер, можно совершить проверку Интеллекта, чтобы проанализировать его. Так можно узнать примерное местоположение его источника, узнать информацию об источнике.

Рожденный под ветром: вы верите в систему предсказания, основанную на ветре. Вы выбирает один из 8 ветров, под которым были рождены, а затем после «ДО» получаете предсказание на 1 день. Дает небольшую подсказку о том, что будет происходить в течение этого дня.

### Суланга:

Описание: предсказатели, анализирующие свет и тень. Глубоко вошли в понимание их работы, из-за чего хорошо с ними работают.

2 ур: мастер иллюзии, пластичность света и тени.

Мастер иллюзии: PHB.

Пластичность света и тени: для заклинаний света появляются свои теневые аналоги. Можно выборочно освещать или затенять объекте в радиусе заклинания.

## Жрец:

### Универсальные навыки:

При общении со всеми представителями своей веры: Харизма +2.

### Несущий Свет:

Описание: Домен Света. PHB.

2 ур: Фокусировка света вместо изгнания нежити.

3 ур: Улучшенный Свет. Можно использовать 1 ячейку, чтобы улучшить эффект обычного заговора Свет.

Палящий свет: наносит 1к4 урона излучением всем, кто находится в радиусе яркого света, и половину тем, кто в области тусклого света.

Успокоительный свет: проверки мудрости в радиусе свечения имеют +1.

Свет Истины: в зоне свечения проверки на интеллект +1.

Свет Души: в радиусе свечения проявляются духи умерших, но не более 4 часов до этого. Качество увиденного определяется к20, время – к4.

Фокусировка света: улучшение для заговора Свет – его можно сфокусировать и эффект в этом месте будет проявляться лучше. Например, при фокусировке Света души, время и качество имеют значение +1. КО.

### Демон Хлада:

Описание:

1 ур: Дар Квабоу, Ледяная поступь.

2 ур: Мерзлота вместо изгнания нежити.

3 ур: Трансформация льда.

Дар Квабоу: Устойчивость к урону холодом, кровотечением и ядом.

Ледяная поступь: Невозможность поскользнуться на льду, вода под вашими ногами превращается в лед по вашему желанию. Лед растает, как только вы уйдете от него на расстояние больше 10 метров.

Мерзлота: Превращение вещества, при касании, в лед, либо же ледокамень. Символ. Максимальный радиус – 10 футов.

Трансформация льда: действует как заговор. Вы можете управлять льдом в области 5 футов, на расстоянии не более 50 футов от вас. Варианты варьируются, создать шипы, сделать яму, стену, укрытие, неважно.

### Демон Плоти:

Описание: Последователи веры Маканас-ка-Даанав.

1 ур: Бонусное владение: Медицина, Восстановление.

2 ур: Фагоанализ вместо изгнания нежити.

3 ур: Развитие организма.

Восстановление: потратить кость здоровья можно в любой момент, а не только на коротком отдыхе. Кроме того, их количество больше на 2.

Фагоанализ: при поглощении другого существа можно узнать часть его воспоминаний. При поглощении человека, можно на 1 день получение владение навыком, инструментом, оружием, заклинанием.

Развитие организма: выбрать, что будет улучшено:

Легкие – возможность выдерживать Туман дольше.

Сердце – ко всем видам лечения +1.

Клетки – сопротивление ядам.

Мозг – сопротивление психическому урону.

Мышцы – Сила +1.

Суставы - Ловкость +1.

Глаза – улучшенное зрение и его дальность.

Слух – Внимание +1.

### Демон Тьмы:

Описание: Домен Тьмы. MHH.

2 ур: саван теней вместо изгнания нежити.

3 ур: темный побратим.

Саван теней: ATH

Темный побратим: выбор вида существ, один представитель которого будет всегда с вами. Они не будут вас атаковать. Вы сможете отправить их с заданием. Если ваш питомец умрет, после «ДО» к вам придет новый. Крыса, кошка, ворон, паук.

## Изобретатель:

### Универсальные навыки:

Разбор с изучением. Можно разобрать объект и получение понимание, как он работает. Условие: объект должен быть целым.

### Игнимашинист:

Описание: подкласс, который владеет навыками работы с игнимашинами.

Снаряжение: 1 игниустройство с собой. На выбор, или к6, по 2 на предмет.

Подручная печка

Набор инструментов и деталей - позволяет в полевых условиях собрать какой-то предмет.

Дрель-шуруповерт с набором насадок – просто мастхев инструмент.

1 ур: Дополнительное владение: Работа с игнимашинами

2 ур: Работа на износ

3 ур: Временное оживление

**Работа на износ**: БВ до «ДО». Позволяет выполнить проверку с использованием игниустройства с преимуществом. Однако следующая проверка будет иметь штраф 1.

**Временное** **восстановление**: Если устройство пришло в негодность, можно потратить час на то, чтобы заставить его поработать еще немного. Устройство срабатывает один раз, или, если оно должно работать продолжительное время, работает от 10 до 30 минут. После этого устройству требуется капитальный ремонт и использовать на нем временное оживление нельзя.

**Разработка**: Позволяет сделать из одного объекта – другой. Например, из дрели болгарку.

### Спиритмашинист:

Описание: подкласс, который владеет навыками работы со спиритмашинами

Снаряжение: 1 спиритпредмет с собой. На выбор, или к4.

Соединитель мыслей

Ускоритель сознания

Запоминатель

Деятель

1 ур: Дополнительное владение: Работа со спиритмашинами

2 ур: Включение в тело

3 ур: Подготовка, Переделка

**Включение в тело**: вы научились включать в свое тело маленькие спирит устройства, как пирсинг. Выберите 1 из 4:

Серьги связи: позволяет передавать сообщения на другие подобные спиритустройства.

Ладонные анализаторы: на обратной стороне ладошек небольшие вставки, которые реагируют на то, на что были настроены. Реакция похожа на дрожание.

Спинномозговой локатор: улавливает желания вокруг вас, и в случае если вам будет угроза, вы об этом узнаете. Вас нельзя застать врасплох.

Зрительный помощник: позволяет иметь перед глазами разные вещи: карта города, рисунок объекта, текст, время или что-то другое.

**Подготовка**: можно использовать перед проверкой на интеллект. Проверка или спасбросок совершается с преимуществом.

**Переделка**: позволяет с набором инструментов заменить функции одного спиритустройства, на функции другого.

## Колдун:

### Универсальные навыки:

Обращение. В святилищах своих богов можно обратиться к нему и попытаться получить совет. Это потребует проверки Проницательность со Сл 10. Можно обратиться к другим богам, но Сл 18.

### Проглот:

Описание:

Снаряжение: Мешок Проглота

1 ур: Поглощение

Поглощение: уничтожить объект, не более 40 сантиметров в диаметре, или который не является слишком крепким. Например, адомантитовый шар поглотить нельзя.

### Сурсер:

Описание:

Снаряжение: Фонарь Сурсера

1 ур: %

### Небула:

Описание:

Снаряжение: Духи Небулы

1 ур: Превращение в газ.

Превращение в газ: PHB, но ячейки не тратит. «ДО».

### Кинфишер:

Описание:

Снаряжение: Камень кинфишера

1 ур: Астероид

Астероид: П. Рывок дает 3 скорости вместо двух, прыжок в два раза дальше. Толчок после него имеет преимущество. Метательные объекты летят вдвое дальше.

### Флок:

Описание:

Снаряжение:

1 ур: Звездная Стая

Звездная Стая – заклинание. Вокруг появляется не больше 8 огненных шариков. Каждый можно бонусным действием запустить в противника. 1к6 огненного урона. Можно выпустить их все во все стороны. Если был уничтожен один, то в следующий раз можно призвать не больше 7. После длительного отдыха восстанавливается 1к4 звезд.

### Сквидр:

Описание:

Снаряжение: 3 сквидровых шара.

1 ур: Гравитационный захват.

Гравитационный захват: Выбрать два объекта, они будут притягиваться (отталкиваться) друг к другу, пока между ними не более 50 м. Также можно задать расстояние, на котором объект меньшей массы будет находится от объекта большей (Не более 50).

## Чародей:

### Универсальные навыки:

Обращение к себе: применяется перед проверкой. Можно добавить 3 к результату. Подходит, только если вы инициировали проверку.

### Спиритуалист:

Описание:

Снаряжение: учебник спиритуализма, духи концентрации.

1 ур: Чертоги разума, Контроль над сознанием, Ощущение аур

Чертоги разума: во время «ДО» вы можете выбрать событие из предыдущего дня и провести его анализ. Это позволит вам узнать максимум информации, даже если во время этой самой ситуации вы провалили проверку на интеллект.

Контроль над сознанием: вы можете использовать свою магию, чтобы повлиять на разум человека, которого видите, и который на расстоянии не более 50 м. Вы можете повлиять на его:

Внимание: прибавить или уменьшить на 1к4.

Заставить потерять сознание. Либо же наоборот, разбудить.

Заставить забыть какую-то часть воспоминаний. Чем дальше было воспоминание, тем сложнее. Или наоборот поместить туда новое. Чем ближе, тем сложнее.

Начать слышать и видеть то, что слышит и видит он. Либо же передавать ему то, что видите и слышите вы.

Ощущение аур: Вы знаете примерное расположение всех существ в радиусе 40 метров. Застать врасплох вас нельзя. Вы также знаете какое настроение среди находящихся вокруг вас людей доминирует. П.

### Тап:

Описание:

Снаряжение: теплая одежда, мини-печка, 4 набора защиты от холода.

1 ур: бессонница тапа, жар помогающий, нейтралитет

Бессонница тапа: для вас длительный отдых требует не 8, а 4 часа. Также позволяет ощущать тепловые следы существ. П.

Жар помогающий: вы знаете заклинания: создание огня, власть над огнем, огненный снаряд, которые при подсчете заклинаний считаются как одно. П.

Внутренний очаг: Сопротивление урону холодом. Возможность находиться в Тумане до 4 часов без поддержки чего-либо.

## Плут:

PHB

# Хоумрулы:

Доп. навыки: можно изучить дополнительные навыки от других классов. Количество навыков равно БМ. Беря навык от других классов, их уровень не должен превышать половину от вашего уровна, округленную в меньшую сторону.