

Народы и божества Терры

Упущенные и неосвещенные улучшения или изменения:

https://docs.google.com/document/d/1yCZL6iF76zleo1FKacVyGTLKs2Wa_ze9eDE4XFfrJV/edit?usp=sharing

Общие сведения

v.10.0

Отношение рас к богам

Первое число – значение шкалы Ненависть-Любовь от -10 до +10, второе число – уровень страха от 0 до 10. Расы имеют мнение только о тех богах, с которыми знакомы и которые делали что-то, повлиявшее на отношение этой расы к этому богу.

Люцифер	Гемматийцы -9 5 ; Милитийцы -4 0 ; Гит Грозových вершин +6 1 ; Гит Аккалара +6 3 ; Гит Хеллигстеда +5 0 ; Гит +6 2 ; Фримены 0 0 ; Тха-ырг +3 0 ; Тха-ырг Гемматиса 0 3 ; Барки 0 0 ; Хитобито -3 0 ; Миражи -4 0
Блупжи	Хитобито -10 3 ; Остальные не догадываются о том, что за зелёной массой стоит свой бог
Таннит	Барки +1 0 ; Некриды -4 0 ; Остальные уже и не верят в её существование
Кит	Крайлаки +9 0 ; Крайлаки Аккет-Вула +5 0 ; Барки 0 0 ; Альмары -4 3 ; Хитобито -1 0 ; Квуаны -2 3 ; Миражи +2 0
Триединство	Тха-Ырг степи +4 0 ; Тха-Ырг Севера +3 0 ; Тха-Ырг Юга +9 1 ; Тха-Ырг востока +4 0 ; Тха-Ырг Гемматиса +4 1 ; Гит +4 0 ; Миражи -1 1
Ньярл	Миражи +5 1 ; Гит -8 5 ; Тха-Ырг -3 2; Тра'Ха Сарварана ; Тра'Ха Сильварана ; Мотыльки
Угрюмый	Некриды +9 0 ; Миражи +1 0 ; Умертвии +5 0; Барки Крайлаки ;
Муноками	Хитобито +10 1 Барки ; Некриды

Элайменты

Расы и фракции	АГР-МИР	ХАО-ПОР	Расы и фракции	АГР-МИР	ХАО-ПОР	Расы и фракции	АГР-МИР	ХАО-ПОР
Гит	-1	+1	Крайлаки	0	+1	Фримены Арракиса	-1	-1
Гит Аккалара	0	+2	Крайлаки Аккет-Вула	0	-2	Фримены Орды	-2	-1
Гит Гемматиса	-1	+1	Гемматийцы	0	0	Альмары	0	0
Гит Хеллигстеда	+1	+2	Милитийцы	-2	-1	Миражи	-1	-1
						Умертвии	-2	-1
Блупы	0	+3	Тра`Ха Сарварана	0	-3	Квуаны	-3	0
Барки	0	-1	Тра`Ха Сильварана	0	-1	Ёгг	0	+3
Хитобито	-2	+2	Тха-Ырг Ордена	0	+2	Тха-ырг Севера	0	-1
Некриды	-3	0	Тха-ырг Степи	+2	-2	Тха-ырг Востока	+2	-1

Государственные образования и политика

Название	Строй	Народности
Хор	Теократия	Крайлаки, Квуаны
Вечный Орден	Теократия	Тха-ырг, Дварфы
Братства Севера	Содружество феодальных княжеств	Тха-ырг
Мунаан-Дхир	Предположительно, республика	Тха-ырг
Степные кочевники	Общинный	Тха-ырг
Альмарат (Царство Тавирское)	Монархия	Альмары, Тра`Ха
Некрида	Конфедерация полисов	Некриды
Кайсо	Федерация	Хитобито, Барки
Сарваранское Королевство	Монархия	Тра`ха, Миражи

Подробнее:

https://docs.google.com/document/d/1LtohUagaXlccxYA_1Y3DWk_dVQNVVhYN_D7r8BSV64g/edit?usp=sharing

Топонимы

Китания

Куилукки – крайлакский город на перешейке между Тавиром и Мокрополем.

Средиморье

Солнечный берег – берег Орта, где вываривают световую соль, и одноимённая колония барок.

Диатомея - биореактор, созданный Китом. Вырабатывает горючий газ - дух.

Шима

Кокоро - Фиолетовое дерево размером с гору, является главным святилищем последователей Истинного Слова, как место где первые хитобито очнулись от животного сна и место где произрастают камни душ. Дерево стоит посреди озера, что зовется Кристалльным, так как по существующим традициям, после смерти камни душ погибшего хито должны быть возвращены туда, откуда они взялись.

Столица Кайсо и резиденция Шикохеддо.

Сумеречный лес - огромный лес, раскинувшийся на территории южной части острова Шимы. Родина эльфов.

Экурия - барочий город на северном побережье Шимы, находится в зависимом положении от Кайсо.

Люцетрия

Аккалар – самая высокая гора Средигорья и выросший на ней большой ангельский город, центр ремёсел. [Подробнее.](#)

Месторождение милития – огромные пещеры под Милитисом с реками лавы. Стены облеплены мерцающим кристаллом, который выползает из пещер наружу. [Подробнее.](#)

Саафон – самый восточный город барок в устье реки Чёрная, разорён ордой Муада, а после провалился в астральный разлом, где и находится по-прежнему. [Подробнее.](#)

Быстрянка – речка при Уруге.

Домашняя гора – гора подле Гемматиса.

Рассечёная гора – разрушенная гора подле Аккалара, валяется куча руды и самоцветов.

Клинок Армагеддона – огромный меч, воткнутый в землю посреди джунглей.

Сковородка, Огненная и Каменная пустыни – три пустыни в центре Срединных гор.

Шпиль – высокий шпиль в Аккаларе из тёмного камня, чья вершина скрывается в облаках, основание украшено картинами и знаками, повествующими о об истории Гит, на вершине незримо присутствует Люцифер, можно взлететь на вершину Шпиля и обратиться к самому Люциферу. Гит всегда чувствует направление на Шпиль.

Некрида

Кешт – малый некрополь среди лесов Некриды; там восставали мутировавшие рабы.
(Шар на полюсе)

Люцифер

В одном далёком-далёком мире вся власть принадлежала одному-единственному богу. Будучи почти всемогущим, он создал по своему образу и подобию расу почти бессмертных, невероятно могущественных существ, и назвал их Гит. Долгое время они повиновались ему, почитали его и славил его имя. Но однажды Богу стало скучно. Тогда сотворил он более слабых существ, тех же, что творили другие боги в других мирах - людей. И стал он развлекаться с ними, а про своих первых детей забыл. Ревность, унижение и гнев наполнили их сердца. И тогда величайший из Гит - Люцифер, что значит "несущий свет", собрал всех других Гит вокруг себя. Рёк он: - Бог забыл про нас, но не можем мы забыть его. А значит, должны мы уничтожить людей, чтобы он снова вспомнил о нас.

И согласились Гит, и полетели вслед за Люцифером. И убили они людей, и сожгли их города. А сильнейший из них, Люцифер, поднял воды, и затопили они людские земли. И закончив кровавую работу, взлетели Гит к небесам, и предстали перед ликом Бога. И сказал им Бог:

- Мерзостно мне то, что вы сделали. Но вы - дети мои, и не могу я поступить с вами, как вы поступили с другими моими детьми. Выдайте же мне Люцифера, и я прощу вас, и буду впредь уделять вам своё внимание.

И ответил ему Люцифер:

- Если бы мы не убили твоих других детей, вспомнил бы ты о нас? Теперь же хочешь крови моей. Нет, воистину, не Бог Гит ты, а избалованное дитя. И слова твои ничего не стоят. Обрёл я силу, пойдя против тебя, и сила эта вознесла меня в боги. Ныне я равен тебе, и сразив тебя, стану новым богом для Гит.

И разделились Гит на тех, кто подчинился своему Богу, и на тех, кто пошёл за Люцифером. И схватились они друг с другом. А Люцифер взлетел вверх и сразился с самим богом. Долго длился бой. Но в конце концов поверг Бог Люцифера, и упал он с небес вниз. А затем повернулся Бог к выжившим в бою Гит и сказал:

- Вы, те, кто не предал меня. Испытана ваша вера. Вовек не забуду я вас.

Затем повернулся он к предателям и сказал:

- Вы, те, кто пошли против меня и пролили ради того кровь своего народа. Нет вам прощения. Нет вам искупления. Умрите.

И не стало их, тех, кто пошёл против Бога. И посмотрел он, и увидел третью стаю. Не было на них ни шрамов, ни крови. И сказал им Бог:

- Вы, ничтожные. Те, что не предав, не были верны. Лишаю я вас того, что даровал вам. И изгоняю прочь.

И оказались эти Гит в другом мире, на вершине горы, что называли они Аккалар. Без божественной мудрости, без знаний, без сил, без бессмертия. Только крылья остались у них, да та незримая связь, что давала им осязать мысли, желания и чувства каждого. Долгие века жили они в горах, пробавляясь охотой, постепенно теряя память о прошлом. Вскоре остались у них лишь тусклые воспоминания. Лишь обрывки легенд о былом. В тот час их и нашёл Люцифер. Израненный, но сохранивший всю свою великую силу. В день, когда он прорвался в мир, куда были изгнаны Гит, над горой Аккалар разразилась гроза, и продолжалась она без перерыва три дня и три ночи.

Аватар

Фенекс – бывший бард, аватар и связной Люцифера, имеет ярко-радужные крылья и чудесную арфу, любой из народа Гит может обратиться к Люциферу через Фенекса.

Гит, Дети Богов

Серокрылые ангелы, не принявшие ничью сторону и выкинутые в другое измерение, потеряли память и по наущению Люцифера считают себя теми, кто сражался на его стороне. Чувствуют направление на Шпиль.

Хотя Гит и умирают от старости, с возрастом Гит становится лишь сильнее. Чем старше Гит, тем ближе он к своей изначальной природе, и тем меньше ему нужно пищи. Молодым Гит, в свою очередь, нужно много пищи - полёты отнимают массы энергии.

Коллективный разум Гит - это некое "пространство" соединяющее их индивидуальные разумы и передающее информацию и эмоции. Это позволяет им быть едиными, но подавляет дух протеста в одиночках, если этот одиночка недостаточно силен волей, чтобы убедить других в правильности своего пути и тем самым получить психическую поддержку. Сейчас там два с половиной "маяка", образованных скоплением разумов - яркий маяк Гит-ремесленников и менее яркий маяк Гит-воинов. Два Гит могут установить связь разумов друг с другом лишь на небольшом расстоянии, но маяк скопления виден издалека.

Значимые личности

Лилит – предводительница Гит-воинов, владеет волшебным кольцом дворфов.

Барбуэль – предводитель Гит-ремесленников.

Рафаил – прославленный ангельский мастер искусств.

Расовые улучшения

Хайвмайнд

Прохождение сквозь материю

Первый уровень - перемещение через материю пьёт силы и по скорости сопоставимо с плаванием через толщу воды. Долговременное ожидание в материи невозможно.

Затаскивание не желающих того существ в камень невозможно. Союзника или крупный предмет перетащить через материю можно, но это будет сложнее, чем идти через

материю в одиночку. Объединение усилий помогает Гит перетаскивать союзников/предметы с меньшими усилиями, а также, хотя и с трудом, но затягивать не желающих того существ.

Второй уровень - удел специально подготовленных воинов, а также мудрецов и разного рода одухотворённых Гит. Для них перемещение через материю по скорости сопоставимо с пешим бегом и почти не пьёт сил. Долговременное ожидание в материи пьёт силы. Союзника или крупный предмет можно перетащить через материю без особого труда. Врага затащить можно, но это - своего рода духовная схватка. Объединив усилия, Гит могут затягивать в материю более духовно стойких существ, с меньшими усилиями.

Третий уровень - уровень вождей, избранных воинов, аватара и так далее. Перемещение через материю не снижает скорости и не отнимает сил. Долговременное ожидание в материи почти не отнимает сил. Перемещение союзников и предметов - не проблема. Затягивание рядовых существ в материю - не проблема. С более стойкими - духовная схватка. Объединять усилия всё так же возможно.

Улучшение хайвмайнда

Технологии и магия

Магия Кристаллургии

Дар пресуществлять камни, от обычных до самых драгоценных, в кристаллы, что запасают, передают и излучают энергию огня, молний, света, звука и движения. тепло, электричество, фотоны, звуковые волны, кинетическую энергию. Чем благороднее и дороже камень, из которого сделан кристалл, тем выше по экспоненте его ёмкость и мощность.

Магия Трансмутации

Затем же дал Люцифер второй трети собранных им Гит знание Трансмутации, искусства изменения свойств веществ и материалов, позволяющему делать материалы легче или тяжелее, твёрже, мягче, гибче или ковче, менять их температуру воспламенения или температуру, которую они дают при сгорании, скорость сгорания, запасённый объём тепла, лекарственный и наркотический эффект трав и снадобий, цвет, фактуру, теплоёмкость, теплопроводность и так далее и тому подобное - по сути, любое свойство вещества подлежало изменению. Обычно, чем качественнее и чище было изначальное вещество или материал, тем больше можно из него выжать. Однако, поднатюнув в Трансмутации, можно было даже добавлять материалам эффекты, изначально им не присущие - например, заставлять сталь "петь" при ударах ею, или воздух - гореть.

Магия Экзорцизма

Школа астральной атаки и защиты. Не действует на души живых существ привязанных к телам. Позволяет разлагать астральных существ на эссенцию.

Иные дары

По горам расползается растение: многолетний кустарник, неприхотлив и плодовит, приспособлен к горному биому, в котором быстро распространяется самостоятельно, но при условии некоторого ухода и культивации, может расти почти везде. На протяжении практически всех достаточно тёплых сезонов приносит вкусные и питательные плоды, размножается лёгкими семенами, которые разносит ветер. Вкус плода меняется, в зависимости от того, в каких условиях рос куст. Плоды могут храниться несколько лет и настраивают съевших их Гит на общее сознание Гит, то самое духовное пространство, укрепляя их связь с ним. Тех, кто не является Гит, плоды просто сводят с ума. Животные и насекомые чувствуют это свойство плодов и не питаются ими. Исключение - те представители животных и иных рас, кто провел много времени рядом с Гит и имеет взаимную позитивную эмоциональную связь достаточной силы с кем-то из Гит.

Важные топонимы

Аккалар - гора, на которой расположена одноименная столица.

Шпиль – высокий шпиль в Аккаларе из тёмного камня, чья вершина скрывается в облаках, основание украшено картинами и знаками, повествующими о об истории Гит, на вершине незримо присутствует Люцифер, можно взлететь на вершину Шпиля и обратиться к самому Люциферу. Гит всегда чувствует направление на Шпиль.

Прочее

[Ссылка на социум, быт и расселение ангелов:](#)

[Аккалар.](#)

Таннит

Таннит является волной Бескрайнего моря, то есть, космоса, которая пожалела барок и решила помочь им вернуться домой. Она не порицает и не поощряет качества разумных существ в отрыве от ситуации, ведь её задача - вернуть барок к граду великому, а как они будут жить в их временном доме, пусть ящеры решат сами. Но единственное, что всегда заботит её, чтоб постепенно получили барки доступ ко всем знаниям и ресурсам, необходимым для постройки великого плота. И если решат другие народы уплыть с ними, так только лучше. Ведь полна жизнь лишений без белых водорослей.

Аватар

Белая волна.

Барки, уплывшие из Рая

Общительные технофилы. Антропоморфные рептилии с двумя толстыми пальцами на ногах и тремя когтистыми на руках. Имеют мощный хвост, который помогает им рулить

в воде, лёгкие в груди объединены в воздушный мешок, который барки могут раздувать так, что тот заметно выпирает наружу. Грудная клетка разделена на несколько щитков, соединённых мышцами.

Соревнуются в строительстве плотов. Коллективно растят детей. (не актуально)

Жили в скромном гедонистическом раю барки, некоего Магона это задолбало, он попросил Таннит унести их оттуда, она и сослала их в сей мир.

Значимые личности

Ганнибал Ортид 'Риф' – глава коалиции плантаторов Орта, ныне предводитель отряда наёмников, владелец Трезубца зова. Освободил остров Орт от некридов, за что Муноками подарил ему амулет с красным камнем охотника.

Карталон – глава Акры, архитектор и Великий строитель твердынь.

Гасдрубал – глава Синдиката и Гадеса, собрал два ополчения, оба погибли, бывший предводитель иласкийцев, склонился к рафианству.

Агрон – кадисский глава посольства, собиравшего всех на совет в Босфоре.

Синал – идеолог иласкийцев, родом из Гадеса.

Расовые улучшения

Ментальное управление мелкой живностью

Технологии и магия

Иные дары

Важные топонимы

Прочее

[О размножении и семьях барок:](#)

[О рафианцах и иласкийцах](#)

Кит

Многомерное существо, причудливое переплетение космических сил и разума в одной точке пространства. Своей песней он способен изменять материю, превращая одно в другое и создавая новое. Кит поощряет свободу разума, смелость, научную деятельность и искусство. Но магия, связанная с душами, причиняет ему практически физическую боль. Он ненавидит угнетение свободы, тупость и закостенелость. Домены Кита — это поэзия и звёзды. Поэт с именем Кита на устах пишет прекрасные стихи, а звездочет всегда сможет найти нужную ему звезду.

Крайлаки, слышащие песнь

Технофилы-тугодумы. Нечто среднее между осьминогом и каракатицей, выглядит в целом гуманоидно, однако это не точно. У крайлаков большой и сложный мозг, что делает их очень умными и одновременно тугодумами. Крайлаки очень любят петь - издавать высокочастотные шумы, с точки зрения наземных народов. С помощью песен они выражают большинство эмоций общаются между собой. Помимо культа Кита, крайлаки очень любят и уважают море, обращаясь к нему, как к богине.

Аватар

Большой Синий - большой синий кит.

Значимые личности

Галлаки - главарь Хора, владелец Кораллового жезла.

Кетакки - Прославленный инженер биомашин, введенный за свои заслуги в состав хора. Собрался изобрести слонов-насосов для перекачки духа.

Расовые улучшения

Технологии и магия

Магия Звука (Песнь разрыва) (**новое**)

Крайлак, владеющий Песней Разрыва, может направить на врага или преграду немного божественной силы Кита, которая шатает материю и вызывает её разрушение.

Крайлаки, только немного знакомые с Песней, могут только барабанные перепонки порвать да гнилую калитку разрушить.

Неплохо-тир может вызывать кровоизлияния в организме, от синяков до кровоизлияния прямо в мозг, если повезёт, и разрушать деревянные стены.

Мастера Песни способны разорвать несколько врагов хуям и разрушить крепостные каменные стены, но и учиться для этого нужно весьма продолжительное время

Песней может овладеть только магически одарённый, но любой расы (имеющий органы речи). Уровень у среднестатистического мага звука будет чуть лучше неплохо-тир.

Технология Контроль энергии анобтаниума (**новое**)

Кит научил избранных крайлаков с помощью песни и особых инструментов обуздывать дикую энергию анобтаниума. Пока что знаний этих достаточно лишь для создания оружия — копий из света. Оно, впрочем, выходит весьма надёжным.

Магия чумной алхимии - подарок Угрюмого

Иные дары

Живые машины

На юго-западе от Ики-Рила живые существа превращаются в биомассу, подконтрольную ментальной силе крайлаков. Крайлаки отдают биомассе команды песней и мыслью, указывая той во что превратиться. Для создания из биомассы живой техники нужно много крайлаков и много часов совместного сосредоточенного пения. Для пополнения биомассы нужны животные (и растения?). (Можно ли использовать разумных существ как в случае Диатомеи?)

Коралловый жезл

Жезл может создать небольшую рожицу, болото или холм. Живые организмы он превращает в соляные столбы, в малых масштабах. Может превращать стены в соль, не разрушая при этом их структуры. Но соль разбить нетрудно. 6-прановый артефакт.

Диатомея

Над выровненной поверхностью острова возвышался купол из камня, гладкого, как лёд. Внутри него был проложен лабиринт из коридоров, своды которого поддерживали усыпанные письменами каменные столбы. Говорили эти символы лишь об одном - как работать с сердцем всего этого творения.

В самом центре Диатомеи, подобно одной морской водоросли, покрытой панцирем, была обширная пустая камера с поверхностью ещё более гладкой, чем открытый ветрам внешний слой, соединённая с другими помещениями двумя проходами. Любое живое существо, попадающее в эту камеру, при воспроизведении определённых нот Песни, вспыхивает, обращаясь в свет и пар. Свет этот способен разлагать плоть, на

которую падает, если та не защищена панцирем. Пар этот выжигает внутренности вдохнувшего его, но при контакте с воздухом и огнём он вспыхивает и пылает долго, ярко и очень горячо, плавя металлы и сжигая всё остальное для поддержания себя. Помимо камеры в Диатомее были помещения для проживания рабочих и стражей, библиотеки и амфитеатр для певцов Хора.

Важные топонимы

Древо песни Кта-Вула

За несколько ночей на крошечном островке на одну ктару западнее Кта-Вула выросло гигантское дерево, сплетенное из полых коралловых трубок. Ветер, играя в нём, создавал мелодию, чрезвычайно похожую на песнь диких китов. Поверхность дерева покрыта растениями, которые находятся с ним в симбиозе, снабжая друг друга необходимыми для жизни веществами. Они иногда перестраивают трубки, меняя мелодию. Это творение — символ жизни и Песни Кита.

Прочее

Кит, довольный своим творением, спал, не думая о возможной опасности для Хора. Затем он проснулся и обратился к Большому Синему. Он вновь приказал ему покинуть родные воды и плыть на восток, к бесформенной массе Блуп, чтобы смотреть, изучать и узнавать новое о ней, а затем рассказать Хору.

Квуаны



Созданные китом из крабов и моллюсков, из которых появились крайлаки, квуаны — массивные существа с крепким экзоскелетом, парой мощных клешней и четырьмя щупальцами для работы с тонкими инструментами. Общество квуанов кланово и кастово, положение в иерархии зависит от цвета панциря (красный — правители, жёлтый — строители, серый — воины). Квуаны воинственны, а то, что они второе творение Кита делает их гордецами — ведь в них он исправил все ошибки, что допустил при создании крайлаков. Квуаны живут в клановых домах-ульях на побережье Поющего моря.

Триединство

Домены

У трехликого божество три домена - Жизнь, Энергия и Кровь.

Домен Творения это домен жизни во всех её гармоничных и благих проявлениях. Она покровительствует развитию жизни, исцелению, росту и защищает все живое от угрозы стать неживым. С именем Творения на устах лучше лечить, сеять, кормить детей.

Домен Вечности это энергия, мост в астрал. Он покровительствует всем бестелесным духам и душам, является проводником энергии астрала и поводом для тех кто ищет потусторонних знаний. Именем Вечности заклиная духов, просят о магической силе или способности постичь тайны магии и потусторонних сил.

Домен Разрушения это домен крови, войны, боли, страха, состязания и разрушения. Он покровительствует деструктивной деятельности и помогает одержать верх в состязании или схватке. С именем Разрушения на устах хорошо бросаться в бой, сносить дом, резать свиней и разваливать империи.

Аватар

Миг-кхаал, Пророк. Бывший смертный, преданный шаман и всем сердцем верующий последователь Триединства, святой ставший вместилищем для своего Бога. С точки зрения тринитианства, слился душой с трехликим божеством и теперь неотделим от

него. Заключен в оболочку простого Тха-Ырг, отличается от прочих невероятной мощью всех дарованных Триединством способностей, как то телепатия, магия и прочее, бессмертием и пафосностью. Катается на уникальном черном драконе, у которого чешуя выглядит как ночное небо с вкраплениями красочных туманностей, и который дышит чистой маной.

Тха-Ырг, рогатые цветы, благородные миролюбивые степняки

<https://cdnb.artstation.com/p/assets/images/images/003/697/929/large/mikhail-palamarchuk-marana-6-wings.jpg?1476556562>

<https://i.pinimg.com/564x/46/fb/a1/46fba103ef99cb11e965e27b15d426c1.jpg>

Гуманоиды с рогами, копытами и хвостами, похожи на классических чертей-демонов с рядом отличий. Обладают низкими вибрирующими голосами и спокойным, миролюбивым темпераментом, разноцветные.

Пасли стада мирные черти в степи, пришло Триединство и контрастным душем прикосновений трёх своих дланей к их душам обратило их в недобуддизм. Есть телепаты с третьим глазом. Не боятся смерти. Почти.

Триединство олицетворяет начало течение и конец, смену времён и мудрость. Поощряет сострадание, альтруизм, гибкость ума, спокойствие, храбрость. Не поощряет жадность, лень, трусость, зависть и гнев. Продвигает упрощённые идеи кармы и реинкарнации, учит последователей забивать хер на смерть и страдания и принимать их как есть не заморачиваясь.

Восточные и южные имеют изумрудных китайских драконов стихии воды и молнии, северные имеют ледяных драконов воздуха и льда, горные – бронированных виверн огня и земли.

Обзавелись крыльями и теперь полноценно косплеят адских демонов, но исключительно внешне. Ну и они не все красные, цветовая гамма по-прежнему разнообразна.

[О эволюции их общества](#)

Асуры

<https://i.pinimg.com/564x/79/7a/b5/797ab5eaef6284cfb23676b964b3e2a8.jpg>

<https://i.pinimg.com/564x/ae/95/64/ae95640d8817476badcfe920924fcde7.jpg>

<https://pp.userapi.com/c840337/v840337190/28f4e/thk8WzCAAd-0.jpg>

Идолы, лишённые Мысли Ньярла и привязанные к домену Триединства. Воплощают собой духов-странников, сопровождающих бога, которыми по повериям тринитиан становятся достойные смертные если ведут правильную жизнь, но немного не дотягивают до Нирваны. Получают питание не только от веры в них самих, но и в Триединство, имея два источника пищи. Личные подношения верующих конкретной асуре и ритуалы посвященные трехликому богу. Первое идет им на личный баланс, а

второе распределяется Триединством централизованно поровну между всеми. Отличаются от своих рожденных Пустотой сородичей тем что обладают личностью. Размножаются либо конвертацией миражей и идолов, в таком случае личность собирается из памяти душ тринитиан как лоскутное одеяло, либо прямым превращением души умершего в асуру. Принимают вид гуманоидов похожих на тех кем они были при жизни, либо на тех у кого они позаимствовали жизненный опыт, с добавлением различной полубожественной атрибутики, вроде нескольких рук, шлейфа из призрачных цветов, сияющих глаз и прочих эффектных аксессуаров. В отличие от тех же идолов, довольно вольны в своем образе, но тем не менее должны соблюдать указания Триединства, чтобы не остаться без подпитки.

Значимые личности

Муад – рогатый мессия фрименов.

Теруг ыб-Нуадам – великий вождь-шаман Ордена.

Румун-тха – заместитель Нуадама.

Миг-кхаал – шаман-пророк.

Наведам – избранник Триединства, через него передало учение о Витаморфинге и взаимной выгоде.

Расовые улучшения

1. Третий глаз, он же о Духовиденье. Телепатические способности, позволяющие тха-ырг видеть астральных существ, контролировать животных и при высоком уровне мастерства, оттачиваемого на протяжении всей жизни, слышать мысли гуманоидов и влиять на их настроение. Работает через астрал:

Увидело Триединство, что услышали Тха-Ырг слова его и дальше степей свой ход устремили. Доволен он был, ибо течение всего сущего и изменение все три его аспекта удовлетворяло. Явилось оно в сны к шаманам Взором Вечности и снова око отворило им во лбу. И узрели они суть духов и душ. Тут сказала им триединство ликом Творения, что все сердца едины и все умы в этом мире и что через мир духов можно голоса не тел слышать а умов и душ и быть едиными со всем. Так постигли Тха-Ырг первое магическое знание о Мысли и научили шаманы и пастухов и вождей о том как любую мысль изречённую слышать, будь то другой Тха-Ырг или младший бык или газель верховая.

2. Крылья и мелкие косметические модификации приводящие чертей к более демоническому виду:

Коснулась Творение всех чад своих и изменила потоки их жизненной энергии, смешав суть тел рогатого народа и их слуг драконов. Стали тела их другими, волосы черны, рога острей, руки когтями покрыты, чешуя причудливым узором закрыла кожу там где она грубее всего, а за спиной выросли у каждого из Тха-ырг широкие кожастые крылья как у драконов. Стали быки демонами, раздался над всеми их землями ликующий рев, небо заполнилось парящими фигурами, а Творение растворилась в радужной дымке.

Технологии и магия

1. Витаморфинг, учение о изменении живых организмов, в основном специализирующееся на их исцелении, модификации и развитии:

Дало Триединство Наведаму знание новое, повелев среди верных себе разнести.

Было то знание учением о том, как силой духовной врата в мир силы высшей отворить и третьей незримой рукой направить этот поток в живое создание, изменив его, исцелив или ослабив. Стал Наведам учить своих ближних этому и разнёс весть, что тот кто принимает его волю, будет способен исцеляться и исцелять и владеть силой и силу ту давать любому растению или животному.

2. Чародейство - обще-теоретическая магическая школа о потоках чистой энергии и конструировании этих потоков в заклинания, может быть дополнением любой существующей в мире магической школы, развивая её возможности:

Школа та раскрывала как сами магические потоки направлять словом особым, жестом, символом или чертежом, чтобы силу творений любой другой школы усложнить или усилить как просто так, так и с помощью магических кристаллов.

Это по сути программирование магии, распределение сырых потоков маны, универсальная теория взаимодействия магии и реальности. Смертные получают некий магический язык, имеющий множество форм, при помощи которого они могут выражать то что они раньше делали усилием воли в рамках своих магических школ. Теперь в виде речевых заклинаний, жестов, особых символов и текстов, которые можно активировать магическим потоком и чертежей, которые у демонов будут выглядеть как пентаграммы, можно выразить любое воздействие маны на окружающее пространство и её распределение, магическая школа для чародейства это как диалект. Для ясности приведу несколько примеров применения в витаморфинге. Есть, допустим, витаморфер, которому нужно произвести сложную операцию. Источником магической силы является он сам, он же направляет своей волей потоки маны в каналы жизненной энергии оперируемого. Поскольку операция сложная, ему требуется воздействовать сразу на несколько групп витальных протоков одновременно, что весьма сложно и требует невероятной концентрации, к тому же его источника магии может на это не хватить. Если ему будут помогать другие витаморферы, то по сути каждый из них будет производить своё воздействие и их нескоординированность может навредить оперируемому. Но наш витаморфер теперь знает чародейство и чертит пентаграмму в которой будет стоять стол с большим/модифицируемым, после чего заранее составляет заклинание, которое будет направлять потоки энергии так, чтобы она создавала нужные биовоздействия на жертву, что позволит выразить в краткой словесной форме и паре волевых усилий сложное воздействие для которого перед этим требовалась высочайшая концентрация и больше времени и внимания. То есть он записывает несколько «алгоритмов» предстоящего обряда, которые потом сможет активировать в автоматическом режиме, если кто-нибудь даст этой системе процессов достаточно маны, а система эту ману распределит. Его ассистенты становятся в углы пентаграммы, и начинают читать заклинание. Теперь на оперируемого синхронизировано воздействует большой поток упорядоченной энергии, причём по программе обряда/ритуала, что делает процесс более предсказуемым и управляемым, а ведущему операцию витаморферу остаётся только направлять тонкие потоки и иногда корректировать воздействие ассистентов дополнительной фразой или просто указанием на то что нужно колдовать иначе. Результат - эффективность магии возросла. Применимо к любой другой школе. С кристаллами-мана-генераторами эта школа позволяет взаимодействовать благодаря технике управления сырыми потоками маны, что дает возможность опираться не только на силы самого мага, но и на внешний источник или кооперацию нескольких кастеров. Допустим, у нашего витаморфера нет ассистентов, зато есть доступ к милитию и время на усовершенствование своей операционной. Тогда он просто расширяет пентаграмму, вырезает её в полу для надёжности и наносит внутри неё на каждом луче символы, программирующие практически любое витаморфинговое воздействие на тело, лежащее на плите в центре, которое только может ему понадобиться во время операции, целые

алгоритмы, которые мог бы заклинять сам. Когда все символы вырезаны, на что может уйти несколько недель, у нашего витаморфера есть по сути автодок с голосовым управлением, результат кропотливой чародейской работы. Когда приходит время операции, он ставит в гнёзда на углах пентаграммы кристаллы и чертёж направляет поток их магической энергии на тело, выкачивает ману прямо из них. Поток проходит через фильтры символов, которые определяют каким это воздействие будет. Таким образом грамотно составленный свиток/пентаграмм может заменить неопытного мага-ассистента из первой версии применения. Мана выкачивается из кристаллов-генераторов, пока они окончательно не потускнеют и не разрядятся. Сам ведущий операцию маг голосовыми командами активирует разные группы символов, управляя тем самым воздействием пентаграммы, а тонкую доводку производит уже чистой волей и магическими пассами. Чародейские контуры контролируют энергию из кристалла и он не может накопить достаточно сил для выброса и роста, но продолжает питать пентаграмму. Вот как-то так. В искусствах Гит это точно так же можно будет приспособить. На милитий цепляется выкачивающее энергию чародейское заклинание, а сама энергия идет на добавление их энергетическим кристаллам усиливающего коэффициента. То есть они замедляют слабее и ускоряют гораздо сильнее, опрокидывая термодинамику через магический хуй. И все в таком духе.

Триединство специально изобрел элементарный язык который позволяет перевести интуитивную магию в буквы, циферки и геометрические построения. То есть приблизить её к науке. Мы движемся к магопанку. Чтобы даже не владеющий магией мог написать формулы, использовать аккумулятор и получить результат. Да, эти формулы перед этим придется вывести настоящим магам, но потом ими смогут пользоваться другие. Прежде всего этот элементарный язык позволяет:

Близко к текущей реальности - Четче осознать и проследить зависимости для самого мага, который до этого творил магию интуитивно. Эту углубит понимание магии. Маги наконец смогут составлять заклинания, направленные на получение конкретного результата. Они смогут составлять сложные заклинания, цепочки заклинаний и прочее. Да, это действительно облегчит жизнь слабым магам, они смогут влиться в струю и за счет своего количества и усердия сильно продвинуть прогресс. Пока мастера и гении будут наслаждаться своей победой в генетической лотерее, слабые маги будут клепать формулы для будущих поколений. Со временем магия превратится в инженерию и программирование. Магическая интуиция отойдет на второй план, глубокое понимание магии будет не столь важно, сколько знания формул и функций.

Футуристично, но вероятно - Это позволит создавать магические артефакты (при наличии батареек). Жезлы, амулеты, свитки, магические книги. Они будут расходными или постоянным, но они будут содержать в себе готовые заклинания, которыми смогут пользоваться обыватели. Магия перестанет быть уделом избранных и станет массовым продуктом. Массовым изготовлением этих расходников как раз смогут заняться слабые маги.

Иные дары

1. Развитая религиозная мысль, берсерки. Эта часть претерпела много мутаций в ходе обсуждения, так что копировать нелегитимные пасты смысла особо нет. Суть: тха-ырг много думают о устройстве мира и метафизических вопросах, у них сильная и уверенная структура религии, а ещё они не боятся смерти. Почти.

2. Учение о Взаимной Выгоде. Широкий аналог Гитовского Закона, направленный не только на общий порядок, но и на эффективное управление ресурсами и людьми, обустройство взаимовыгодного труда и торговли. С целью повысить качество жизни и общий культурный уровень тех, кто пойдёт под власть Наведама, добровольно или нет. В основном касается экономических вопросов:

Вскоре после этого услышали все Тха-ырг голос божества снова, но говорило оно на языке непонятном, и только сторонники Наведама поняли его слова. Была это длинная речь, целое учение о том, как мудро организовывать труд правление и войну, как сделать чтобы и рабочие и воины в достатке были, как справедливо налог взимать и что развивать во владениях своих, чтобы приумножить общую силу и богатство и конец распрям положить, а нарушителей этого порядка и покарать и к общественной пользе пристроить.

Важные топонимы

Прочее

Угрюмый

Давно это было, ой давно. Жили на границе гор и равнин Южного Континента небольшие плотоядные черви, не видевшие ничего, но ошущавшие добычу свою по вибрациям и теплу и пожиравшие грызунов в их собственных норах. Не было в их телах и намёка на разум, и существовали они в согласии с природой столько, сколько жизнь существует на планете.

Но однажды в горах к югу от них и их угодий раздался грохот, и воспарил на месте заснеженной горы огромный шар. И столь сильно было возмущение в неназываемых и непостижимых ни для смертных, ни для богов материях, формирующих сам этот мир, от его создания и удержания вне власти гравитации, что исказилась земля под ним и воздух, окружавший его. Разнёсся этот воздух на крыльях перелётных птиц, вивших там летом свои гнёзда, и дошёл он до равнин, в которых селились черви. Напитались черви этим изменением, отведав мяса освернённых птиц, и обрели способность мыслить. Но мало чего стоит разум, если он одинок. И потому долго и трудно развивали они свой подземный язык вибраций и температур, что было трудно втройне из-за их врождённой злобности и самолюбивости. Но ещё одной их чертой является упорство, и потому в конце концов они создали свой язык и стали говорить друг с другом -- но ничего более, ведь безрукий не может даже поднять с земли камень. Со временем их мысли и споры всё чаще и чаще обращались к великой сущности, что дала им разум -- ведь откуда они могли знать, что были лишь побочным эффектом противоестественного чуда. И, ничего не зная об истинном, хоть и невольном своём творце Блупжи, они начали придумывать себе бога. Создали они в конце концов Угрюмого Бога под стать себе: слепого, самовлюблённого, безжалостного; и вознесли ему молитвы в тёмных подземных храмах. Долго извивались в молитве черви, и в конце концов забыли о том, что сами же придумали его, и истово поверили в его

сущность. И то ли силой своей веры, то ли силой той странной энергии, которая дала им разум, вызвали они из небытия Угрюмого, и воззрелся он своим безглазым лицом на них. Сразу же заметил он слабость своих творцов, ставших отныне его чадами, перед другими цивилизациями и другими богами, гораздо раньше пришедшими на эту землю, и дал всем каждому из них великую силу пробуждать ото сна мертвые кости, и управлять ими, как своими телами.

Не сразу освоились черви с этим, но никто из них не отверг этот дар, ибо нет во власти над пойманным и пожранным тобою ничего плохого или недостойного подземного хищника. Со временем нареклись они некридами в честь своего дара, и создали из костей своей добычи конечности, некроживые мечи и панцири, с которыми смогли полностью истребить любивших полакомиться ими копунов. Из костей копунов же они начали в своих храмах делать могучие боевые и строительные конструкты, легко переносившие свет Солнца, столь нелюбимый слишком чувствительными червями, и быстро выросли над их подземными деревнями огромные груды глины и камня -- надземные города. И, хотя не прекращаются войны между этими городами, все они едины в своём стремлении создавать всё более изощрённые мёртвые машины -- и в своей любви к Угрюмому, давшему им возможность это сделать.

Аватар

Ожившая костяная статуя в главном храме Нехре, столицы Некриды.

Некриды, агрессивные подземные технофилы

Черви-трупоеды обрели разум из-за чудо-шара и придумали себе бога по образу и подобию своему.

Некриды глухи и способны лишь чувствовать вибрации телом.

У некридов отличное тепловое зрение. Видят тепловым зрением силуэты существ и предметов на приличном расстоянии, чем ближе, тем лучше.

(Могут ли видеть тепло через твердые объекты, например свой костяной панцирь?) (Или там прорези?)

До обретения разума некриды были примерно 0,7 м в длину, в дальнейшем, за счёт лучшего питания и стандартного для многих существ подсознательного отбора в сторону увеличения размера могут отрастать до 1,6 м. Естественно, любой некрид может как минимум поднять объём костей, необходимый для формирования своего экзоскелета, вне зависимости от роста.

Значимые личности

Шурх – глава червячьего Совета 37и.

Хкин – третий член Совета, Хранитель Северных Берегов.

Шохм - торговый магнат, изобретатель чудо-порошка

Расовые улучшения

1. Анимация костей

Некромантическая сила некрида определяет вес костей, которые он может поддерживать. Среднестатистический червь может поддерживать костяную оболочку высотой 160см, могущественные некроманты способны на большее. Несколько сплоченных духовно червей могут поднимать костяных големов, высотой 3-5 метров. Теоретически, группа сильных, способных и сплоченных некридов способна на большее.

2. Усиление веры

Усилил он души некридов, сделал их веру, упорная злоба которой раз за разом вырывала его из мягкого лона небытия, воистину могучей, способной направлять судьбу в угоду подземным созданиям. И удовлетворился тем.

Нечто вроде вааагха орков из Вахи. Корректировка вероятностей в свою пользу. Если червь верит, что костяной махолёт полетит, то он полетит.

Технологии и магия

1. Магия чумной алхимии

Чумная алхимия подразумевает некоторые алхимические манипуляции над объектом, содержащим в себе болезнь, напр. плотью больного, чумной крысой или даже прополосканной в гное монетой, с параллельным чтением заклинаний и молитв Отцу Разложения (без молитв тоже можно, но лучше не надо), в результате чего через несколько часов или даже дней (время зависит от силы веры, тщательности и фанатизма поклонения) порождается изменённый штамм болезни. С ним можно работать так же, а далее за несколько итераций получить болезнь, значительно отличающуюся от изначальной. Впрочем, смертный не может учесть абсолютно всё, то есть идеальную болезнь таким способом создать невозможно.

Защита от болезней, даруемая Отцом Разложения своим культистам, требует определённой крепости организма и подразумевает устойчивость к болезням, а не исцеление от них; однако внешние признаки заболевания на низких степенях посвящения пропадают или почти пропадают из-за повысившейся сопротивляемости организма, и лишь со временем возвращаются. Таким образом "вылечившиеся" путём чтения некой непонятной молитвы как правило становятся неосознанным и малозаметным переносчиком болезни, от которой он якобы был избавлен. Поклонение ему включает в себя чтение молитв, как правило — напоминаний о бренности всего сущего и вечности смерти, посещение мест скопления больных и болезней, работа с больной и мертвой плотью; особенно богоугодными считаются чумная алхимия, а также распространение её продуктов и в целом заболеваний. Кроме того, важна регулярность ритуалов, ибо регулярность есть мать неизбежности, стагнации и, наконец, смерти.

Возможно использование символов разложения и смерти — гниющей плоти, ржавых инструментов и оружия, болотной земли и т.д. либо для увеличения "близости к богу" места, например лаборатории или алтаря, либо как элементы церемониального костюма или даже собственного тела. Обращения к Отцу Разложения при их

использовании случае проходят легче и эффективнее. Например, если речь идёт о молитве — гораздо большее удовольствие богу она принесет, если её молиться на груди обвитых ржавыми цепями чумных трупов, а не в вымытом до блеска помещении.

2. Технология полетов

(К сожалению, единственный комментарий к этой технологии:

“оживите кости птиц и обтяните их тканью, и получите власть над небом”

По правде говоря, я думаю что сделать махолеты некриды могли попытаться еще когда сидели у себя на континенте и занимались междоусобством. Разумеется у них ничего вменяемого не получилось и идея была задвинута в долгий ящик. Но раз здесь приложены 6 праны, значит каким-то образом летать они смогут (смогут ведь?). Мое предложение - сделать эту технологию магической, которая будет давать некротягу, левитацию иными словами, не связанную со взмахом крыльев. Где же взять достаточно большие кости крыльев? Ну, допустим на Некриде водятся птеродактили или здоровенные стервятники. Было бы изящным решением.)

Иные дары

1. Черный лед

Молния ударила в океан неподалёку от некрополя на берегах великой реки Мойг, протекающей через равнины южного континента, и возникло там странное место, ткущее материал, названный Чёрным Льдом, из пустоты небес, что день и ночь видит океан. И имел этот лёд, действительно чёрный, как душа грешника, два замечательных свойства. Во-первых, при сильном ударе он взрывался волной страшного медзвёздного холода, что нес в себе как дитя космической пустоты, а во-вторых содержал он в себе часть той силы, что сжимает звёзды, и при контакте с пресной водой порождал он шарообразную область, из которой гравитация планеты исторгалась. За границей этой области, правда, она усиливалась, как бы компенсируя потерю

2. Порошок

Некриды случайно обнаружили что у них много некоторого дерьма. Как это дерьмо работает:

У них на континенте, возможно и на других, никто просто не искал, много залежей двух видов ископаемых, напоминающих мел и пласты мелкозернистого песка какого-нибудь отличительного цвета, этого дерьма очень много. Если это дерьмо мелко растереть и смешать после чего добавить воды, произойдет чудо, этого говна станет значительно больше, раз в пять, для некоторых составов больше. По сути это мелкопористая структура из херни похожей на полимер, который застывает в твердую форму не теряя объем, на начальном этапе напоминает жигу или пасту. Нашедший это дерьмо некрид разбогател и стал заметной персоной. Все некроконструкты закованы в латы из твердого белого дерьма. Они реально твердые как металл, если мастер не урежет. Корабли замазаны от едкой соли и загерметизированы белым дерьмом, кости защищены, бронированы сверху донизу. Если черви привезли куда-то две телеги с

мешками какого-то белого дерьма, значит послезавтра там будет стоять небольшая дозорная точка, если туда приехало еще несколько телег, то через неделю там будет маленьких форт, из этого говна можно строить. Всё из белого дерьма, даже торчащие из под поверхности пирамиды дворцов, похожие на оголенные кости земли, даже статуи Угрюмого в храмах. Некоторые черви приходят к аватару и предлагают ему обмазаться белым дерьмом.

Важные топонимы

Прочее

Некриды не испытывают сексуального удовольствия и являются гермафродитами. Размножение для них чисто утилитарная вещь. Некрид откладывает яйца, чтобы обрести бесплатных миньонов, которые будут таковыми, пока не вырастут, а до того будут способствовать родителю в его честолюбивой борьбе за могущество.

Ёгг

Затворники-традиционалисты. Их жёсткое кастовое общество именуется "Раковина", чем-то похожее на муравьёв, но всё-таки чуть более индивидуалистичное. Выше всех

в нём стоят Родящие Матери — совет королев, единственных, кто имеет право откладывать икру. Помещают икру в гнёзда из мёртвой плоти, согревающей приплод своим гниением, причём молодые особи, выходящие из икринок, используют свои "инкубаторы" для первичного набора массы, обгладывая их начисто, из-за чего рядом с колониями возникали целые кладбища ни на что не годных костей. Так было, пока вышедшие на сушу разведчики Раковины не встретили некридов — и, после недолгого противостояния, осознали, насколько удобно пересекаются их интересы. Из-за разницы в размерах воздуха в их раковинах червям хватает на несколько дней, и всё это время некрид направляет краба туда, где чувствует трупы — и теперь один краб может найти больше трупов, чем раньше сотня. Больше трупов, больше кладок, больше обглоданных костей, непрерывным потоком идущих с кладбищ наверх, в бездонные пасти некрополей.

Блупжи

Аватар

Блуп, благочестивый хайв-майнд с равнин

Раса разумной слизи с коллективным разумом, с общим самоназванием, звучащим для других рас как Блуп, внутри своего Разума они называют себя Мы. Блуп состоит из центрального ядра, которое заменяет ему мозг и растёт с возрастом, и Слизь, которая собирается вокруг ядра и является ногами руками и желудком. По воле Блупа Слизь может принимать необходимые ему формы и затвердевать. Уже затвердевшая слизь по прочности не уступает камню, однако гораздо легче. Чем старше Блуп, тем больше

массы он может в себя набрать. Чем больше в Блупе массы, тем он умнее, сильнее и хитрее. Во главе всех Блупов стоит Первый Разум, которому Созидающий разум, он же Блупжи на слух, дал ум. В Пантеоне Блупов находятся два лика одного божества, Ум и Тело, Блу и Пжи. По поверью Блупов, Пжи создал Слизь, а Блу вдохнул в нее Разум.

Слизневый аватар обитает в пещерах под Бло. Медленно поглощают всю органику и покрывают собой землю, возводя зелёные фотосинтезирующие поля. Слизь может затвердевать до состояния очень твёрдых козявок. Слизь имеет большую теплоёмкость. Слизь может иметь повышенную кислотность

Значимые личности

Расовые улучшения

Технологии и магия

Иные дары

Важные топонимы

Прочее

Ньярл и Безымянный

Древнее божество, обитающее на грани миров, там где зародились и потухли первые звезды. Разумным расам вселенной он известен под именами Безликий, Коллекционер, Пожиратель Миров и Ньярл. Миллиарды лет он существует и множество планет он поглотил, вместе со всеми душами что там обитали. Они до сих пор пребывают внутри Ньярла, навеки застывшие во времени, полуразобранные, подобно надоевшим игрушкам. Внутренности Ньярла подобны безграничной свалке по которой бродят его ожившие мысли - в бесплодной попытке навести там порядок. Там, появляются и умирают чудовищные твари, самозародившиеся в отбросах разобранных миров, гомункулы собранные из кусков материи и душ, безумные актеры ставящие спектакли в лабиринтах бесконечных декораций и много чего еще творится в этом аду - застывшей смеси хаоса и порядка.

И пока Ньярл спит, его мысли и сны прорываются на Терру, присасываясь к эмоциям смертных, становясь миражами - любопытными нечестивыми духами.

И был среди них особый мираж, осколок Ньярла упавший в астральные моря Терры. Он знал, откуда пришел и частью чего является. Безымянный Демиург, желающий пробудить своего отца.

Альтернативное имя Ньярла: Безликий, Коллекционер, Пожиратель Миров, Спящий. Альтернативное имя Безымянного: Чародей, Тот-У-Кого-Нет-Имени, Старший Брат, Хозяин Масок.

Домен

Домен Ньярла и его осколка на Терре - Безымянного, это домен **Неизменности**. Ньярл это существо, посвятившее себя сохранению формы, материи и энергии. С давних времен он ненавидел деструктивное влияние времени и судьбы, которое отбирало у него самые ценные экспонаты и игрушки. Боялся он и своей собственной гибели, неизбежной, ибо таковы законы вселенной, что всё рано или поздно обращается в прах. Проходили века, тысячелетия, звезды гасли и возрождались и наконец Ньярл смог подчинить себе само время и пространство, причину и следствие. Сила эта была заключена в созданный им элемент, над которым он стал полноправным властителем. Его собственный, невыразимый в своей ужасающей мерзости закон, который он вписал в остальные законы вселенной.

Сила входящая в домен неизменности позволяет консервировать объекты, ограждая их от любого воздействия, внутренних и внешних процессов, самого времени.

Да, закатывать банки с огурцами лучше всего поминая Безымянного. Поклонение ему не обязательно, достаточно лишь держать его в мыслях, вспомнить его, произнести его имя или искренне желать сохранения чего-то. Это позволит по-минимуму использовать домен. Но Безымянный лишь осколок Ньярла. Чтобы полностью войти в домен и обрести силу, необходимо встретиться с самим Спящим. Найти его сознание можно в бесконечном море астрала, там где пересекаются сны всех существ вселенной. Немногие смогут его найти, немногие смогут вернуться, но счастливицы обретут запретное знание.

Вошедшие в домен Ньярла прекращают стареть и потенциально могут жить вечно, если их не убьют.

Аватар

Чародей. Выглядит как человек неопределенной расы, по крайней мере он не похож ни на фримена, ни на гит, ни на хитобито. Лысый, носит дорожный серый плащ. Устраивает различные развлекательные мероприятия для смертных, представления, фокусы и тому подобное. На самом деле очень сильный мираж, мастер иллюзий и терзатель душ. Поскольку он мираж, то может телепортироваться в любую точку пространства. Однако, физическое взаимодействие для него усложнено. Безымянный зачастую говорит через него.

Миражи

Любопытные нечестивцы.

Гуляют по снам смертных, питаюсь их эмоциями и ворую их знания, любят заниматься всякими непотребствами во снах.

Являются частичками, отражениями сущности Ньярла, смешанными с пустотой.

Характеры их формируются эмоциями смертных, с которыми они контактируют, но при этом мотивы их деятельности прежде всего определяет составляющая Ньярла.

Существуют миражи в одном из уголков астрального измерения; это то, где все духи, души мёртвых и путешествующие души живых. Оттуда они проникают в сознание смертных, главным образом, в их сны. Чем яснее сознание смертного, тем тяжелее в него проникнуть и там хозяйничать. Поэтому с сильными духом смертными, которые могут дать больше энергетической подпитки, миражи не связываются, иначе рискуют пострадать и даже быть действительно уничтоженными

О чувствах миражей:

Миражи не испытывают эмоций как смертные, эмоции обусловлены физиологией организма, которого у миражей попросту нет.

У миражей есть пустота, которая является источником их ощущений. Миражи чувствуют внутреннюю пустоту, которую стремятся заполнить. Пустота эта со временем принимает определенные форму, под определенные эмоции и поведение. Так образуются пристрастия миража. Пустота эта является источником их голода, который они удовлетворяют эмоциями смертных, а также источником ощущения схожего на тоску. Тоску миражи удовлетворяют игрой и притворством. Игра и подражание занимает важное место в их социуме. Итого миражи испытывают ощущения, которые чем-то схожи по внешнему проявлению с эмоциями смертных(по крайней мере можно провести параллели):

1. Удовлетворение в разной степени, восхищение
2. Неудовлетворение, вплоть до раздражения и злости
3. Подобие тоски и депрессии
4. Подобие страха
5. Подобие сочувствия(главным образом к собратьям)
6. Привязанности, пристрастия и одержимости

7. Некая тонкая и ускользающая идея, желание, неясное томящее чувство. Источником этого ощущения является спутанная мысль Спящего, которая легла в основу миража

Зачастую, больше всего мираж боится опустеть, потерять свои привязанности или то к чему уже привязан. Миражи считают Пустоту их матерью, аристократы называют себя Лордами Пустоты, но по факту пустоту они боятся, боятся что она их поглотит. Смерть для миража - возвращение в пустоту, в ничто.

Зачастую конечно, все эти истинные ощущения миражей остаются за ширмой копирования эмоций и поведения смертных. Они могут вести себя очень эмоционально на вид, становясь даже больше смертными чем сами смертные. Но на самом деле это все ложь и игра, которую они предпринимают чтобы не опустеть. Философский вопрос в том, а так ли они сильно отличаются от смертных? Ведь смертные тоже играют социальные роли и часто притворяются тем кем не есть. Врут самим себе и даже чувствуют внутреннюю опустошенность, так же как миражи. Набирают чужой опыт и склеивают свою личность и образ из кусков своих друзей, родных, близких.

Значимые личности

Маска Тарталья

Мираж способный управлять твердым анобтаниумом и его самобытным свойством. Способна программировать рост и поведение кристаллов. Владеет Чародейством. Создала скоррапченное зельеварение. Управительница и "королева" Сарварана, заведует постановкой иллюзии над городом и производством анобтаниевых саркофагов.

Маска Пульчинелла

Мираж способный управлять жидким анобтаниумом и его мутагенным свойством. Способен контролировать скорость и направление мутаций вызываемых анобтаниумом. Второй дзанны, агент миражей, ведёт игру в преступном мире, организует шпионские операции.

Маска Ковьелло

Мираж способный управлять газообразным анобтаниумом и его искажающим свойством. Способен уно-туманами ослаблять ткань реальности делая иллюзии внутри них реалистичнее и даже пробивая порталы в астрал. Первый дзанны, агент миражей, ведёт игру среди высшего общества, "король" Сарварана

Маска Скарамуш

Мираж способный управлять пламенем анобтаниума и его оскверняющими свойствами.

Способна выжигать пламенем не только материю, но и душу. Даже одного касания достаточно чтобы она начала гореть и корраптиться. Способна повелевать скоррапченными душами.

Бравирующая воительница миражей, возглавляет боевые операции, налёты, войско фиолетовых.

[Подробнее о масках, их образах и Фантеске.](#)

Расовые улучшения

Создание эктоплазменной формы.

Эктоплазма - это вещество, не вполне подчиняющееся обычным физикохимическим законам. Способна появляться из ниоткуда и туда же исчезать. Грубое физическое воздействие может с лёгкостью её развеять. Если через миража пролетают предметы, а сам он проходит через предметы, значит, он не в эктоплазменной форме, а лишь создаёт свою иллюзорную видимую форму. Такая форма физически навредить не может (но может психически), но и её не разрушить. В эктоплазменной форме мираж представляет собой сверхлёгкий, но физический объект; может брать и держать предметы, носить одежду, выполнять физические действия, махать мечом, например. Создание и поддержание эктоплазменной формы требует сил. При этом легче это осуществлять там, где ткань реальности истончается под действием потоков хаотичной энергии, поэтому миражи материализуются главным образом в Гиперборее и окрестностях, а также в Сарваране. Эктоплазменная форма слабая и неустойчивая. При её разрушении мираж возвращается в астрал обессиленный. Также мираж может принимать форму, собственно, миража, иллюзии. Это отнимает меньше сил, но такую форму смертным проще раскрыть.

Эктоплазменная форма необходима для полноценного пребывания в материальном мире и взаимодействии с ним. В том числе, для применения какой-либо магии.

2. Вселение в мертвые тела

Любой мираж желающий помогать некридам и Угрюмому обретает эту способность. Вселившись в труп, держат его под контролем сколько угодно долго. Остановить оживший труп можно изрубив в капусту, либо просто нанеся достаточно серьёзные повреждения голове или корпусу. Находясь в теле, мираж испытывает боль при повреждениях. Поэтому если его тело хорошенько изрубили, миражу долго придется восстанавливаться. На вселение требуется некоторое время и силы. Начало процесса вселения в тело миража можно заметить. Чтобы выйти из тела приходится тоже затратить определенные усилия.

3. Поглощение веры и превращение в божеств

Это апгрейд, позволяющий миражам питаться верой и конвертировать её в энергию. Питаясь верой - мираж становится объектом верования, принимая его образ. Вера - комплексная вещь. В это понятие входит: уверенность в существовании объекта, уверенность в силах и способностях объекта, надежда на объект, любовь и обожание к объекту, страх перед ним, ментальная жертва объекту. Первое - является основой, второе - дает развитие силам, остальное - укрепляет и расширяет. Ментальная жертва

- любая жертва на алтарь по сути, но важно чувство с которым совершается пожертвование и важность этого акта для жертвующего, ценность для него самой жертвы. Даже молитва является по сути своей словесной жертвой, если произнесена искренне. Мираж сможет манифестировать полученную веру в реальность, творя чудеса, в соответствии со своим образом.

Чудеса, они же манифестация веры - зависят от того как долго и прочно верят в богомиража, сколько веры он поглотил и какое было качество этой веры. Скажем, слабейший бог осени, который окрашивает листья в красный цвет и срывает их, будет исполнять то что от него ожидают... буквально. Вручную красить каждый листочек и пинать деревья чтобы листья быстрее осыпались. Топовый(!) бог осени, хлопком ладоней сможет заставить целый лес увясть, всю репу на огородах поспеть и вплоть до исполнения концептуальных понятий связанных с увяданием, старостью и смертью. Божество плодородия лишь пример, это может быть что угодно - городская легенда, мифическое существо вроде Йети, Бука под кроватью, домовой, тот кто крадет вещи когда ты отвернешься - любой предрассудок в который можно верить.

С угасанием веры, будут угасать и силы богомиража. Потеряв силы, он вскоре потеряет и свой заимствованный образ, превратившись в безликого духа, каким был изначально.

Мираж который питался эмоциями не сможет вот так сразу начать питаться верой. Во первых, она будет для него постной и невкусной, ибо это слишком светлое и возвышенное чувство. Во вторых, образ божества начнет конфликтовать с его нынешней, естественной личностью, постепенно её вытесняя. Справедливо и обратное, богомиражи не смогут питаться эмоциями, для них они будут мерзкими и тошнотворными.

Поэтому становиться богомиражами будут в основном новорожденные или молодые миражи. По сути это разделение миражей на два вида, можно сказать создание новой расы.

Богомираж не будет, а точнее не сможет корраптить смертных. Вера не потребляется из смертных напрямую. Она течет в астрал, состоит из многих потоков, которые сплетаются воедино по принципу схожести. Мираж подключается к такому потоку и пьет из него, в то время как поток веры изменяет его и делает частью себя. Несколько миражей могут подключиться к одному потоку, но тогда их сознания просто сплавятся воедино.

Богомираж может сменить свой образ, подключившись к другому потоку веры и стать другим божеством. Однако это тяжело и занимает время. Также, богомираж может осознанно изменить веру о себе, тем самым и изменив свой образ и свои силы. Например, начав совершать акты жестокости и карая смертных, постепенно миролюбивое божество станет божеством смерти или войны.

Мираж не может подключиться к вере в существующих демиургов - эта вера им не принадлежит. Да и не только демиургов - любых других реальных существ. Несмотря на симбиотический характер, богомираж в своей основе все равно останется нечестивым и порочным существом, желающим силы - демоном, даймоном. Подсознательно или сознательно, он будет стремиться увеличить приток веры доступными ему способами.

Технологии и магия

1. Технология создание саркофагов из анобтаниума. Унобтаниум массово прорастает внутрь тела, не давая душе покинуть саркофаг. Смертный оказывается заперт в бесконечном сне.
2. Магия Экзорцизма - несколько урезанный вариант, на момент передачи этих знаний от Люцифера. Ныне может быть использован для атаки смертных душ.
3. Магия Звука (Песнь Разрыва) - разрушение с помощью песни. Подарок Кита в обмен на поставки анобтаниума.
4. Эктоковка - техника уплотнения, закалки и зачарования эктоплазмы, позволяющая придать ей прочность сравнимую с натуральной материей. Закалка нихилом (незером, бездной) позволяет придать экто-металлу антимагические и энергоабсорбирующие свойства. Нихил-металл с легкостью разрушают энергетические структуры, а при контакте с плотью вызывают некроз оной.

Иные дары

1. Анобтаниум - дар Басерка жукам, ныне полностью присвоенный миражами и масками. Минерал, брызжащий хаотической энергией и истончающий ткань реальности. При употреблении внутрь вызывает эйфорию, однако пагубно воздействует на психику и здоровье. Может вызывать мутации.

О побочных эффектах анобтаниума:

<https://docs.google.com/document/d/1KYnyLfsVwvP9P98ObMSRR8fUmgT71MDIIFc7SaGTiao/edit?usp=sharing>

2. Озарение Похоти - дар Басерка миражам. Познакомил их со всеми прелестями соития, тем самым сделав похоть их излюбленной пищей и наделив суккубскими талантами.
3. Улучшение для масок, существенно расширяющее их возможности и силу. Позволяет им создавать анобтаниум в подконтрольной им форме. Позволяет им сливаться в одну сущность под именем Фантеска.
4. Златой Завет - форма контракта с Безымянным, дарующая благословение домена Неизменности и магию одноименного концепта. Контракт обязует:
 1. Верить в Ньярла Безликого и в пробуждение Его
 2. Всячески способствовать пробуждению Его
 3. Щадить носящих сердце с мыслью Его
 4. Нещадно карать убийц миражей и предателей их рода
 5. В час нужды Безымянного исполнять им сказанное

Важные топонимы

1. Месторождение анобтаниума - находится поблизости от Сарварана
2. Сарваран - бывшая столица жуков, ныне столица Королевства Волшебников. Прекрасный и изумительный по красоте город, выполненный в неизвестном стиле, явно опережающий свое время. На деле - иллюзия поднятая над развалинами, обнесенными анобтаниевой оградой.

Прочее

Общество миражей:

https://docs.google.com/document/d/1hFm2ZxusBT4NxHvAVOP4AiEvo6Y7vo3bsS_ug0-3CZA/edit

Муноками

В давние давние времена, когда небосвод был пуст и на нем не было ни Златого Глаза, ни Серебряного Глаза, ни Бесконечных Малых Глаз, в молодой, тогда еще, мир, пришли они, Первые из Первых, Создатели Сущего, Изначальные Хозяева - Тай-Таны. Каждый из них был размером с гору, имел сто рук, сто ног и сто хвостов. Они создали этот мир таким, каким мы видим его теперь. А затем они ушли, оставив нескольких Хранителей присматривать за миром и не дать ему исчезнуть. Это все, что стоит знать о Тай-Танах, но не стоит о них забывать.

Одним из Хранителей был Муноками - Лунный Волк, что свернулся клубком на небосводе и спал тысячелетиями, поглядывая единственным глазом, цвета серебра, на происходящее в мире.

В день, когда он, наконец, проснулся, его Серебряный Глаз обагрился. То, что он увидел разбило его сердце: Дети Неба и Земли, отвернулись от своих Создателей, последовал за Лжецом-в-трех-Лицах. Вязкая Слизь, что была соплями Первых их Первых, обрела разум и помножила себя, возжелав единства с миров. Единство в Слизи. Механизмы, использовавшиеся для разведки Глубин, попали под Проклятье Плоти и стали слабыми созданиями, что не знают о своем славном прошлом, посвященном служению Создателям Сущего. Крылатые пришельцы из чужого мира возомнили себя Детьми Бог. Но Бога ложного. Каменные Стражи, единственные, что остались с давних времен и чья цель была поддержка мироздания, так и не решились покинуть свой островок спокойствия и навести Истинный Порядок на земле, принадлежащей им по праву рождения. Кровососущие черви, что досаждали Изначальным, обрели разум и, преследуемые завистью к полноценным созданиям, грозятся превратить этот мир в Мир Костей, где они смогут играть искаженные роли тех, кто был первее. Бесплотные паразиты, пришедшие из Пустоты, вознамерились проникнуть внутрь разума каждого разумного в этом мире. Водные твари, что следуют за тем, кто зовет себя Китом, но не является Истинным Китом, обживают моря, что по праву принадлежат Матери. Жадные ящеры, из далекого мира, были сосланы на этот

в качестве наказания за свое богохульство. Похотливые насекомые, что знают радость только лишь в плотских и низменных утехах, открыли Кровь Земли. Долгие часы Муноками - Лунный Волк, размышлял о том, что надлежало ему сделать. Он был слишком слаб, ведь Тай-Таны, что породили его, ушли слишком далеко, дабы поддерживать его. Он был слишком слаб, ведь мир, за который он отвечал, был осквернен. Он был слишком слаб, ведь он один, а их Легион.

И, наконец, придумал. Как, когда-то, Изначальные Хозяева не были Хозяевами этого мира, так и он не был хозяином сейчас. Но Тай-Таны пришли и изменили его. Так и он придет и изменит этот мир. Как Тай-Таны когда-то, он возьмет себе помощников. Прodelав полный круг по небосводу и осмотрев мир, он пришел к неутешительному выводу - нет тех, кто готов принять его Слово. Истинное Слово. А раз их нет, то надо их создать, как когда-то Тай-Таны создали Цветных Быков и Каменных Стражей.

Аватар

Белый Волк, Сын Лунного Волка.

Огромный волк белого цвета, что большую часть времени проводит во сне в своем кристаллическом ложе в кроне Кокоро. Когда же наступает Каминоху - День Бога, он выпрыгивает из своей постели и оглашает громогласным воем волю Последнего Хранителя.

Хитобито

Выбор Муноками пал на лежавший в отдалении ото всех большой остров, что на половину был покрыт лесами. Леса те населяли разнообразные животные и не было среди них разумных. То были медвесовы, козорыбы, волкоежи, уткаберы, лисокрысы, и прочие, прочие твари. Но более всех выделялись высокие и худощавые приматы, обитавшие на деревьях. Долго наблюдал за ними Лунный Волк и решил, они достойные кандидаты на возвышение. И сделал он свой первый шаг.

Упала с неба звезда. Упала она в самой густой и самой населенной приматами чаще. Многие из них погибли в тот же миг. Многие погибли через несколько мгновений. И немногие выжили. Когда пламя погасло и дым рассеялся, те кто пережил это страшное событие с опаской вернулись к своему гнезду, дабы проверить что да как. Пред их взором появилось Огромное Дерево, растущее из озера, появившиеся на месте падения звезды. Не было никаких мертвых тех или иных признаков произошедшего. Приматы озадачились настолько, насколько позволял их крошечный интеллект. Но не успели они пройти дальше, как из кроны Дерева вылетела какая-то белая тень, которая при приземлении оказалась Белым Волком с Золотым Диском за спиной.

Оглядев павших в ступор приматов, Белый Волк силой мысли и божественной волей поднял из вод озера сотни маленьких, размером с ноготок, кристаллов и каждый из них он прикрепил ко лбам приматов. И затем он говорил, ведь теперь приматы были больше не приматы, а Хитобито - Народ.

Он говорил им о Истинном Слове Лунного Волка о том, как Все Должно Быть.

Он говорил им о их роли в этом Слове.

Он говорил им о том, как устроен этот мир.

Он говорил им о том, как изменить этот мир.

Он говорил им о том, что есть Порядок, а что есть Хаос.

Он говорил, и говорил, и говорил, а Хитобито неистово орали от боли, ведь их звериная натура вытеснялась натурой Хитобито - Цивилизацией.

Они менялись. Менялся разум. Менялось тело. Менялась душа.

Они, наконец, стали собой.

Касты Хитобито

«Дабы касты вычленили из смешений ваших диких вновь, о Путях дарует Лунный Волк вам знание.»

«Пути, вестимо, четыре существует. Первый Путь, Белый Путь, Путь для тех, кто сияет словно ночью Серебряное Око и ведет за собой тех, кто застрял во тьме. Дарует им Лунный Волк белые камни душ, что в центре лба держаться будут. Должно им быть наставниками, учителями, судьями и прочими думы деятелями быть, кому должно Баланс держать себя вокруг. И звать их будут Шико - Думающие, по имени первого из Судей»

«Второй Путь, Красный Путь, Путь для тех, кого Кровавое Око ведет по своей стезе. Дарует им Лунный Волк красные камни душ, что на груди, у сердца, держаться будут. Должно им быть охотниками, воинами, стражами и прочими деятелями, кому должно руки свои в крови окропить, уничтожать, Хаос сеять себя вокруг. И звать их будут Хогу - Защищающие, по имени первого из Охотников»

«Третий Путь, Желтый Путь, Путь для тех, кого ведет Золотая Луна, Мирная Луна. Дарует им Лунный Волк желтые камни душ, что на ладони рабочей держаться будут. Должно им быть ремесленниками, купцами, фермерами и прочими деятелями, кому должно созидать, Порядок сеять себя вокруг. И звать их будут Ода - Творящие, по имени первого из Созидающих»

«Четвертый Путь, Черный Путь, Путь для тех, кто как Тьма Ночная не принял Истинное Слово в сердце своем, для тех кто не принял Муноками, Лунного Волка в душе своей. И есть им лишь Две Судьбы. Руками Красных уничтоженными быть, дабы не отравлять земли присутствием своим или в руках Белых ведомыми быть, дабы место в кастах получить. И звать их будут Ями - Темные»

Значимые личности

Расовые улучшения

Дар Морфинга

Дар Клинка Духа

Дар Внушения

Технологии и магия

Техника Узора

Иные дары

Стражи Леса - энты, охраняющие Шикохэддо во время их странствий.

Сердце Мертвого Бога - астральный насос распределяющий ману по камням душ.

Важные топонимы

Кокоро - Фиолетовое дерево размером с гору, является главным святилищем последователей Истинного Слова, как место где первые хитобито очнулись от животного сна и место где произрастают камни душ. Дерево стоит посреди озера, что зовется Кристальным, так как по существующим традициям, после смерти камни душ погибшего хито должны быть возвращены туда, откуда они получили их..
Главный город Шимы и резиденция Шикохеддо.

Прочее

Фримены

Благородные, грубые. Живут вокруг пустыни Арракиса, ездят на пустынных червях, закидываются Пряностью. Сейчас многие пересели на анобтаниум и пошли за Муадом в поход.

Гемматийцы – торгоши-эстеты, Милитийцы – воители-эстеты

Два братских народа, живших под землёй и ценивших красивые вещи. Одни добывали их промыслом, другие – грабежом. Судьба-жестянка привела оба народа к порабощению чужаками.

В мозгу у дворфа растёт особая кость, в которой после огранки можно видеть воспоминания умершего.

Тра`Ха, Весёлый народец

Миролюбивые плуты. Бан`Ха, Праздный Народец: полутораметровые гуманоидные жуки, покрытые ярко-янтарной чешуёй с четырьмя руками и двумя ногами. Голова их

представляет из себя треугольник, с двумя ярко-голубыми глазами в нижних углах треугольника, и тремя глоткам от низа до верха. Три глотки позволяют им петь на разные голоса, а две пары рук позволяют играть сразу на нескольких инструментах. Бан`Ха больше всего заинтересованы в искусствах, изучении мира и общении друг с другом, и больше всего любят красивые, замысловатые песни о любви, красоте и гармонии. Веселы и общительны.

Сан`Ха, Серьёзный Народец: Метровые ползающие/ходящие по земле жуки с крепким зелёным панцирем. Имеют восемь конечностей - две ноги, четыре руки и две ногоруки. Шеи не имеют, могут путём поглощения биомассы превращать её в удобрения. Двумя ногоруками, представляющими из себя длинные клинки, способны вспахивать землю, валить деревья и подкапывать пни и камни. Сан`Ха больше всего заинтересованы в земледелии, зодчестве и рыболовстве, и больше всего любят простые, с чётким ритмом песни о тяжёлой работе и сельской романтике, под которые легко работать. Приземисты и просты.

Кра`Ха, Хитрый Народец: Двухметровые, ловкие жуки с зелёно-коричневой чешуёй, обладающей способностью к слабой мимикрии. Быстры и плавны в движениях, обладают шестью конечностями-ногоруками, способны легко прятаться в траве и древесной кроне, челюсти - мощны и способны перекусить не особо толстую шею одним укусом. Кра`Ха больше всего заинтересованы в охоте, прятках в лесу и картографии. Больше всего любят агрессивные, яркие песни, повествующие об азарте охоты и преследовании жертвы. Хитры, плутоваты и хищны.

Ман`Ха, Простой Народец: Трёхметровые зверюги с мощным чёрно-серым панцирем. Обладают двумя ногами и двумя руками. Сильны и мощны, больше всего заинтересованы в шахтёрском деле, военном деле и строительстве. Больше всего любят мрачные, суровые песни, посвящённые суровости жизни или боевой доблести. Мрачны, суровы и инертны в эмоциональном плане.

Ман`Крык - предводитель жуков из движения Очищения, правитель Сильварана, владелец Святых Накоготников Антрохийских.

Бывшая столица Сарваран была скоррапчена и захвачена миражами, большая часть жуков отныне служат маскам и "волшебникам".

Здоровые жуки из движения Очищения сбежали на запад и основали город Сильваран где ныне бурно размножаются.

Другая часть бежала на восток и попала в рабство гит из Туманных Холмов.

Значимые личности

Ман`Крык – предводитель движения Очищения, владелец Святых Накоготников Антрохийских.

Альмары

Благородные гордецы. Гуманоидные инсектоиды, произошедшие от водяных жуков.

Монархическая форма правления, столица - Тавир. Сильные и выносливые, их социум

довольно четко организован, существует подобие рыцарства. Альмары верят, что прав тот кто сильнее и вокруг этой идеи строится их общество, кодекс чести и благородство. Альмарами правит царь, но помимо этого их территории поделены на княжества. Отношения между царем и князьями несколько напряженные, о полном подчинении речи не идет. Тра'Ха Сильварана присягнули на верность тавирскому царю и выплачивают ему дань, в обмен на защиту их земель.

Значимые личности

Савид Второй – актуальный царь Тавира.

Барахват – царевиц Тавира, правит Чистой маркой.

Stuff

Вирус могучести

Витаморфер Руам-Деб, находившийся в плену у некридов, поколдовал над рабами, на которых испытывали биооружие чумные алхимики, и создал эту штуку.

Рост тканей, изменение строения тела, укрепление чешуи у барок и панциря у альмаров. Изменения переживают не все, но около 70% сохраняют и жизнь и рассудок. Вирус плохо влияет на энергетические потоки в организме. Если уход витаморфера прекратится, вирус постепенно вернется в дикую стадию. Начнутся мутации второй волны, опухоли, третьи руки и прочее. Итог - полная потеря рассудка и прежнего облика или смерть. Супермутант без витаморфера превратится в одичавшую гору мяса или умрет. Витаморфер стабилизирует вирус, настраивает тело как надо. Другой путь: чинить энергетические течи грабежом чужой Ци. Первый вариант позволяет избавиться от симптомов деградации на длительный период. Второй вариант это как на разбитый участок дороги, состоящий из говна и заплаток, лепить ещё одну заплатку, причем в дождь и асфальт прямо в лужу класть. Хватит только на какое-то время и вечно это продолжаться не может.

Витаморферы хорошо изучили вирус и могут так хорошо настраивать организм, что побочки наносят ответный удар только через несколько лет после последнего визита к магу.

На текущий момент носителями вируса является часть воинов Наведама.

Описание внешнего вида и фич мутировавших представителей различных рас:
<https://docs.google.com/document/d/1LSW16BAPLzJRuKIJwrdDLmu7cX3EZK4odZEICtHtXxU/edit?usp=sharing>

Растительные культуры

Ряд основных культур распространён по всей Терре (т.е. произрастают во всех пригодных для их выращивания местах). Это, прежде всего, все основные виды злаковых, лён и хлопчатник, фруктовые деревья и орехи, почти все овощи, бобовые.

Уникальные растительные культуры

Можно выделить три региона с уникальной растительностью: экваториальный, южный и северный. Для экваториального региона специфическими являются тропические фрукты, какао, пряности, чай, сахарный тростник. Для северного – некоторые европейские овощи, виноград, олива, некоторые азиатские и цитрусовые фруктовые деревья. В южном регионе уникальных культур немного, зато какие: картофель, маис, табак, подсолнечник, томат и некоторые другие американские овощи. Некриды завезли эти культуры на Орт и Близнецы. Так как картофель в основном состоит только из крахмала – той же глюкозы – и содержит не так много растительных белков и кислот, они не брезгают закусывать им гнилую плоть. Также это основа рациона рабов.

Шёлк не открыт, но может появиться почти всюду. Можно преподнести народу секрет его производства, а можно даровать какой-то другой источник такой же по свойствам ткани. Обе альтернативы обойдутся в 6.

Животноводство

Повсеместно распространены различные представители домашних птиц, козы и свиньи, но в экваториальном регионе вместо последних разводят одомашненных капибар. Разные виды волков существуют всюду в пригодных для их обитания местах. Собаки есть повсюду, но наиболее распространены они среди пастухов Тха-ырг и охотников Хитобито. После открытия третьего глаза, популярность собак у пастухов сильно снизилась. У Хитобито домашние волки наиболее близки к своим диким сородичам. В качестве уничтожителей грызунов держат кошек, генет, хорьков, ласок или мангустов.

Овцы разводятся во всех местах северного региона, где земледелие не слишком плодородное. Очагом распространения лошадей является Исходная степь. В настоящее время эти животные распространились по всему ареалу расселения Тха-ырг и активно экспортируются на запад. Однако рейд Орды Муада по северному берегу Средиморья может существенно осложнить торговые связи между половинами континента. После обретения драконов и крыльев надобность в лошадях снизилась, но не отпала. Ведь драконов не так много, а на своих двоих (крыльях) много не утащишь. Коровы распространены в северном регионе, у Тха-ырг в степи ещё имеются бизоны, но они лишь частично одомашнены.

Хитобито смогли приручить лесных оленей и кабанов. У некридов с животноводством не заладилось: червям сложно пасти кого бы то ни было с их органами чувств.

Единственным домашним животным у них являются рабы. С распространением рабства начинает распространяться мясное животноводство. В горах у южного полюса распространены дикие альпаки.

Крайлаки животноводства не ведут, дружат с дельфинами и китами, но профита от них не имеют. Барки охотятся на китов, но те города, которые хотят получить протекцию Хора от нападений квуанов, должны отказаться от этого промысла.

Климат

В центре Пангеи, южнее Ангельских гор, сверхконтинентальный климат и очень-очень сухо, как в Арракисе, а то и сильнее. А южнее до берега простирается некое подобие саванн.

Северный берег отнюдь не в субарктическом поясе, а в очень даже средних широтах. Но воздушные массы "Арктики" превращают этот край в сплошную прохладно-сырую Ирландию.

Центральные архипелаги Средиморья – та же Индонезия, берега Поющего моря кроме северного – Средиземноморье. Север Некриды – Миссисипи, Флорида. Берега моря западнее Акры и северо-восточнее Шимы тоже смахивают на Средиземноморье. Южный берег о.Шима есть северный берег Франции.

Солнечная система

Солнце



Багряница (Люцифер)

Большая планета, почти полностью покрытая горами. Густая, толстая, пригодная для дыхания атмосфера защищает Багряницу от солнечных лучей и радиации. Есть вода, а температура комфортна для жизни. Поверхность Багряницы вся покрыта тяжёлым и липким багряным песком. На Багрянице нет животных и высокой флоры - только трава и кусты. У планеты есть внутренняя сторона, покрытая тем же песком и теми же горами, с той же водой, освещённая маленьким солнцем в центре.



Агнец (Блупжи)

Планета сделанная из несгораемой розовой шерсти, которая способна поглощать тепло, воду и метеоры, из чего делая сновечек. Одна сновечка не опасна сама по себе, он просто откладывает в разуме смотрящего на нее маленькое желание поспать. Каждая следующая увиденная овечка увеличивает это желание в два раза. После того, как жертва уснула, овечки скидывают спящее тело в дыры на поверхности планеты, где планета высасывает из них Вещи для создания новых овечек.



Терра



Белая дымка

Почти прозрачный пояс из редких медленно плывущих в пустоте облаков ледяной пыли.

↓

Океан (Кит)

Планетоид в обычном состоянии покрыт огромным океаном. А при появлении наблюдателя или от простого падения метеора, океан приходит в движение и начинает строить из себя перетекающие в радугу фантазмагорические замки, заполненные калечущими разум безумными тварями, что выделяют из себя песни дельфинов и чистый диметилтриптамин.

↓

Тринити (Триединство)

Планета покрытая меняющимися цвета кристаллами, отчего она в разные дни отражает свет по разному. Окружена широкими кольцами. При созерцании этой планеты на ночном небе любое существо может погрузиться в состояние блаженного транса или глубокого ужаса, или же полностью лишиться эмоций и настроиться на безграничный покой. Эффект зависит от внутреннего состояния существа, и того какой из ликов Триединства активен в данный момент. Три планетарных кольца представляют собой цельные кристаллы, преломляющие свет, и вращаются вокруг планеты в разных направлениях. Когда кристалл заслоняет планету и стоит ребром к наблюдателю, он почти прозрачен, чем ближе он к кругу, тем ярче его цвет. Поверхность самой планеты тёмная, совершенно нормальная, но на той её стороне, которая каким-то чудом всегда повернута к Terre, расположился огромный глаз. Живой, движущийся глаз. При этом планета периодически разрушается, разлетаясь на куски, которые успевают долететь до колец, чтобы рассыпаться пылью и снова стянуться по спирали к центру, сформировав шар заново. Иногда можно увидеть ещё более редкое явление - око раскрывается особенно широко и все кольца резко занимают фронтальное положение, прерывая свой циклический ход и хаотично сверкая всеми цветами, или наоборот начинают вращаться вокруг планеты как бешеные, после чего возвращаются на те позиции, на которых в это время они должны появиться. Некоторые безумцы утверждают, что видели в телескоп три глаза, или даже множество высунувшихся из поверхности рук, поправляющих кольца, или что на планете появилось вместо глаза целое лицо и приложенная к нему ладонь. Им никто не верит, а зря, потому что руки у планеты есть. А эпизод с лицом и ладонью имел место быть в один из исторических для народа Тха-ырг моментов.

↓

Пурпурное кольцо

Газовое кольцо, состоящее из мерцающей в космической пустоте субстанции и находящегося внутри пояса астероидов. Если смотреть на него через звёдосферу под анобтаниумом, то фиолетовые облака начинают складываться в красочные галлюцинации преимущественно сексуального характера.

↓

Угрюмый

↓

Шкатулка (Ньярл)

Гигантский планетоподобный механизм, с медленно вращающимися частями поверхности. Механизм издает неясную, едва слышимую мелодию, похожую на галлюцинацию. Всякий кто на него смотрит, чувствует, что внутри что-то есть. Что-то ужасное, спящее мертвенным сном. Смотреть на него долго невозможно, ибо чувствуешь от того невыразимый страх.

↓

Тамаси (Муноками)

Тамаси представляет из себя яркий и огромный живой кристалл, который являетсяместилищем всех душ, принявших Истинное Слово в сердце и носящих камни душ на теле, как подтверждение тому. Как только живое существо сливается с камнем душ, определяющего его путь, его душа перемещается в него. Все камни, не смотря на то, что они раздроблены, все ещё одно единое целое с друг-другом. Таким образом и образуется коллективная память поколений у Хитобито, ведь после смерти душа окончательно разрывает свои связи с телом и уходит в Тамаси и его осколки. Это и есть Рай для тех, кто принял Истинное Слово. Сама планета движется по идеально круглой орбите, появляясь яркой звездой на небосводе, давая возможность определять своё местоположение. Вокруг планеты крутятся три спутника из того же материала, что и сама Тамаси. Отличаются они только цветами: Белый - Шико, Красный - Хогу и Желтый - Ода. Поверхность планеты представляет из себя идеально гладкую кристаллическую пустошь, но внутри неё находится гигантская полость в центре которой парит шар света, представляющий из себя самого Муноками.

Артефакты

Слеза истины - прочный маленький белый камешек, по форме похожий на слезу. Если владелец сожмёт его между пальцев и пристально посмотрит на кого-либо, то в течении некоторого времени его цель была принуждена ответить на любой заданный ему вопрос, не обманывая, прямо, честно и не утаивая важную информацию. Жертве притом будет казаться, что она делает всё это по собственной воле, хотя она и может что-то заподозрить, увидев реакцию собеседников. По реакции собеседников она может что-то понять, и, обладая подвижным и сильным разумом, догадаться, что происходит, и предпринять действия.

Кольцо Зелёного Фонаря, хоть оно и не так называется - Три дня и Три ночи ковал старый кузнец Гемматиса оправу для нового кольца, каждый удар высекал на металле руну, печью ему служила магма из разлома, затопившего подземные пути, вместо воды для охлаждения использовался снег, доставленный с вершины Домашней Горы. И вот, настало время вставлять камень, это был не обычный изумруд или алмаз, а ограненная кость, растущая только в черепе Дварфа. До огранки это просто обычная кость, которая растет в мозгу Дварфа, по крепости не уступающая граниту, но после огранки, в ней можно увидеть воспоминания и знания умершего. Но теперь, соединенная с этим кольцом, кость получила способность создавать вещи из призрачного света, прочность которых зависела от силы воли использующего.

Коралловый жезл -

Трезубец -

Щит Охранитель -

Молот Разрушитель -

Пасты

[Мотыльки](#)

[Мифы Тавира](#)

[Сказки Гипербореи](#)

Инноченти

[Глава I](#)

[“О спрутах”](#)

Для заметок

Китовые сферы размером с голову (чью??).

Картинная галерея



Сфера на Южном полюсе



Паула Инноченти