

Талассократия

Автор: Эрсеми Рёмин

Художник: Эрсеми Рёмин

Дизайн и вёрстка: Эрсеми Рёмин

Использована нейросеть Flux.1 с моделью [schnell], доступной по Apache2.0 license.

Шрифты, задействованные в работе, взяты с веб-ресурса <https://ofont.ru/>, бесплатны и доступны для коммерческого и личного пользования.

Ключевые слова: эфирастральные туманы, Таллоса, наутикон, каравиты, острова.

Референсы: игры Bioshock, Barotrauma, произведения «Дагон и другие жуткие рассказы», «Остров доктора Моро», «Человек-амфибия», «Двадцать тысяч лье под водой» и «Таинственный остров», сеттинги «Ravenloft» и «Самосбор».

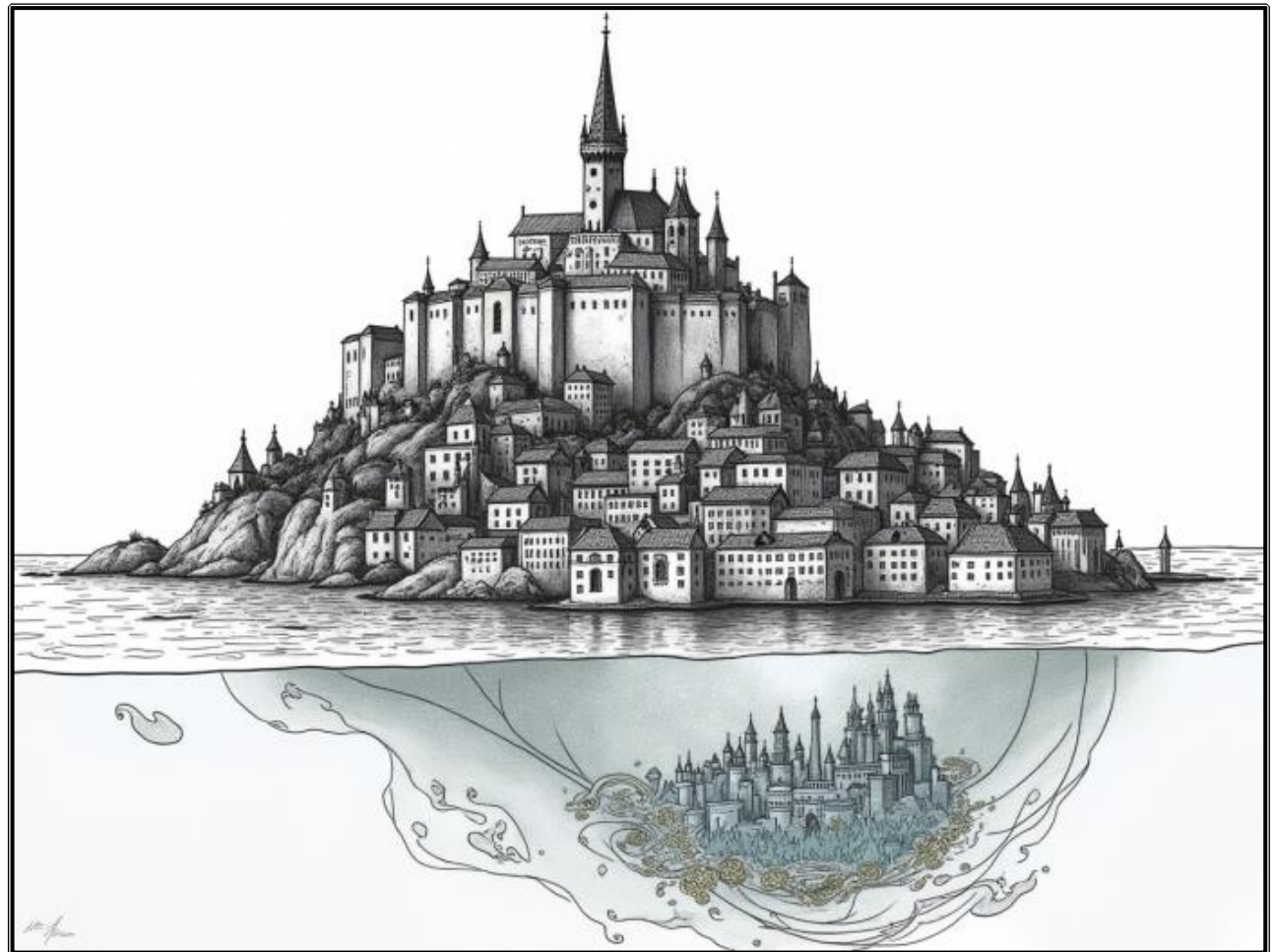
Синописис: данная работа представляет собой авторский сеттинг, а также расширение правил для настольно-ролевой игры «Knave» второй редакции, хотя с поправками может быть использована для любой иной OSR-игры. Раскрытие мира для ведущего OSR-игр – не первостепенная задача, поэтому данная работа не стремится переусложнить игру, но вносит новый элемент – правила приключений в океане и на морском дне с предлагающимися случайными таблицами. Для тех, кто заинтересован в приключениях по бурному миру Талласократии, приоткроются неизведанные глубины океана.

Введение

Поскольку Кнаве предоставляет возможность дополнительной настройки, данное дополнение нельзя считать хаком. Это полноценный сеттинг, предоставляющий мастеру множество материала и зацепок для составления приключений, которые при желании можно «утащить» в свой мир, а можно опробовать непосредственно в Талассократии, в ее земных и водных глубинах – Ратзине и Элзине.

Эссе по истории здешнего мира, написанное непутевым учеником звездочёта Виктором Лейшом, поможет вам узнать то, что он посчитал важной информацией.

Многие говорят, что ему нельзя ни в чем доверять, но я так не считаю – уж точно не в этом случае. От того, как оценит конспект астроном, зависит будущее Виктора.





Часть 1. Мар

Ратзин и Элзин

Достоверно известно, что мир не всегда был многоводным, да и нас здесь не было.

Когда-то давно суша – то, что сейчас стало Ратзином, – была обильна и обширна, и жили на ней похожие на моллюсков каравиты, защищавшие баланс всего в мире.

Каравиты всегда говорили, что до них никого не было, но некоторые находимые руины были явно построены не ими.

Пометка: Я знаю, мнение «обычного балбеса» никого не волнует, но почему все до сих пор считают, что каравиты в этом вдали. И это при том, что эфирастрал иногда поглощает целые острова, а на их месте появляется нечто новое?

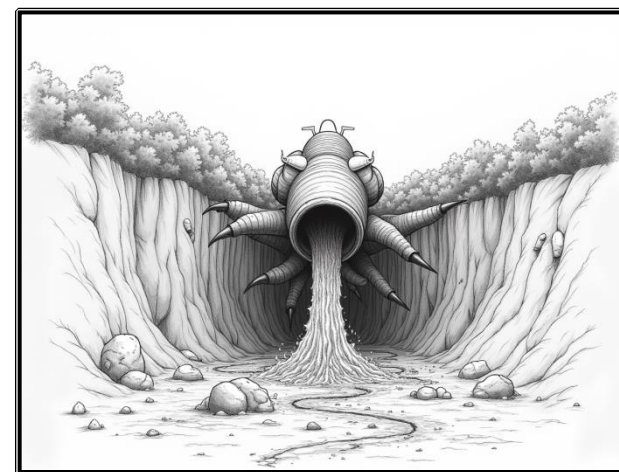
Все было хорошо до тех пор, пока не произошло ~~*пиу-пиу~~ из бластеров* почему они вообще зовутся бластерами? Ослепление. Почти все живое ослепло. Из каравитов лишь немногие остались зрячими, и тогда по легенде, которую до сих пор подтверждают живые ~~*кхм-кхм*~~ «очевидцы»...

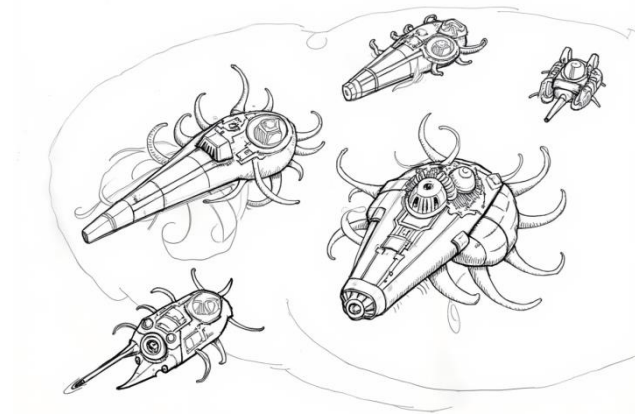
Пометка: Господин Кзаркс, простите, я не хотел вас ни в коем случае обидеть. Я знаю, что вы видите лучше, чем я со своими маленькими глазенками. Я буду сосредоточенней, учитель.

Они осознали причину этого. В гаснущем до беззвездности небе происходило какое-то неясное движение.

Так впервые показались Хиротеросэтрострос, попросту говоря, – этросы. Их корабли поглощали в свои бездонные животы-трюмы всё: флору и фауну, почву и минералы.

Разобщенные, изувеченные, малочисленные, каравиты были на грани гибели. И тогда Эякс Великий, их божество, сошел к ним и стал помогать в их борьбе, научив незрячих «искусству воли тел», наша раса почему-то называет это псионикой.





Первая война

Ослепшие стали видеть мир не глазами, а разумом, но этого было недостаточно для победы. Тогда Эякс со своим народом стал искать смельчаков и отчаянных в других мирах. Бывало так, что гибнущие племена или герои близкие к смерти оказывались перед выбором: шагнуть в безывестность или умереть. Ну или же такого выбора не предоставлялось. Но каравиты всегда награждали союзников.

На сбор сил и подпольную борьбу ушло одиннадцать лет. На двенадцатый год едиными слаженными действиями был нанесен удар всем кораблям. Многие пали, и самой большой потерей стал Эякс, пошедший в бой с главным кораблём противника, Вирмовуром.

Этросы забурились так глубоко, что еще чуть-чуть – и земля бы разошлась по швам. После мощного удара этросские корабли упали в пропасти, разрытые ими же. Однако, вместо пожранной ими земли, из их тел вырвалось то, что мы называем эфирастральным туманом.

Эта буря, похожая на видение в бреду, окружает наши острова и поныне. Начинаясь всегда в районе двух морских миль от берега, она покрывает все надводное пространство, и до появления Талоссы по нему могли ходить только туманододцы, а остальные погибали и терялись.

После выброса эфирастрала и смерти их Отца, каравитам пришлось туго. С тех пор, они продолжают искать порядка и баланса в мире. Там, где их гонят, они незримо наблюдают за нерадивыми детьми и удерживают их от падения.

Но все-таки пришло время одаривания друзей. Пять Островов Ратзина – это то немного, что осталось от суши в нашей части света, и на них мы и живем. Недавно, словно новая утренняя звезда, из эфирастрала появился остров Симур, на котором живёт могущественная Талосса, внушая трепет старым землям.

Острова

Острова, как не трудно догадаться, это – бывшие горы. Ну как горы, до прибытия этросов они были холмами, но первыми пали именно хребты и пики, а то, что поменьше, в сравнении с вырытыми безднами, – высокогорье, ставшее нам домом. После начала эфирастральной бури навигация по морю и по звездному небу, мягко говоря, стала крайне затруднительной.

Пометка: Учитель Кзаркс говорил, что до Года Победы над этросами солнце светило ярче. После него – над каждым островом в зависимости от погоды то туча, то туман. Без приспособлений звездочётов кто бы вел счет годам? Когда всего два сезона – зима и всё остальное время года – легко сбиться со счёта.

В девяностом году от Года Победы двадцать героев, происходивших с самого большого Острова, Теллураса, с помощью

астрономических инструментов и волшебного артефакта, Иллюмена, соединили Звездным путём пять островов. На Пятом острове, Каверине, волшебник Лавери украл Иллюмен и открыл с его помощью секрет создания искусственного солнечного света, тем самым открыв возможность победы над голодом, терзавшим Острова.

Потерпев поражение в борьбе с Лавери и его приспешниками, двенадцать смельчаков отправились к Первому Острову, своей родине, сопоставив по карте его примерное местонахождение в буре эфирастрала. С тех пор их корабль, «Госпожа Вейн», покоится где-то на дне, притягивая своими древними сокровищами авантюристов со всего мира.

Тогда началось соперничество Теллураса и Каверина, не прекращалось ни при каких обстоятельствах.

Пометка: Острова пишутся с заглавной в тех случаях, когда

говорится о больших массивах Ратзина, малые же островки почти никем не берутся в расчет – они либо всегда под угрозой исчезновения в эфирастрале, либо являются «спутниками» больших островов.



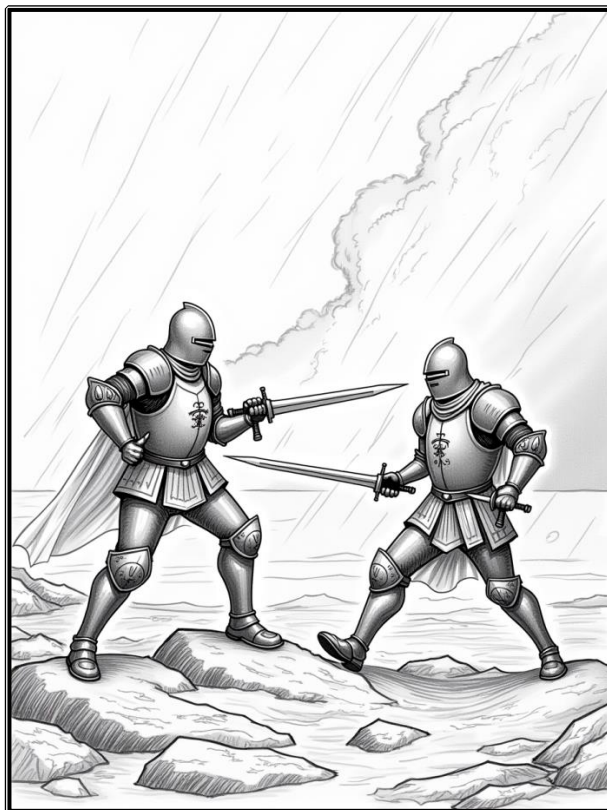
Теллурас, Первый Остров

То, с чего начинается Звездный путь. Самый плодородный, самый густонаселенный и мирный...

Был до недавних пор. Теллурас – жемчужина, подаренная каравитами наиболее проявившим себя героям Первой войны. Правил ими род Эдаин. Со временем цари из этой династии потеряли хватку, а на острове появлялось все больше иных влиятельных персон и организаций.

Культ Вознесения, Гильдия туманоходцев, претенденты на престол, поддержанные другими островами, – к четырехста пятидесятому году клубок противоречий и интриг закрутился настолько, что распутать его смог только меч открытой вражды.

Вот уже двадцать лет остров расколот, и во время гражданской войны разные прохиндеи под шумок обстрепывают свои делишки.



В Ламосе, Столице на холме, правит Герхард Эдаин. В городе на противоположной, западной стороне острова Флоренц Эдаин, сын смещенного законного правителя, организует сопротивление своему дяде, попутно сохраняя свою жизнь.

Флоренц бы давно был побежден, если бы не поддержка Второго Острова, направляющего наёмников на продолжение междоусобицы.

Флоренц Белый ястреб прячется где-то в Никессии, Низинной гавани. Десять лет назад бои велись за город Вэлиенштадт, Серединный город. Именно в этом городе зародилась Гильдия туманоходцев. С треском проиграв в нём бои, Флоренц вернулся в Никессию, где на штыках наемников держит оборону.

Пометка: Как говорил мой отец, мы уплыли с Никессии потому, что дальше терпеть голод и выходы иноземных наёмников не было сил. «Почвокрады» вывозили на своих кораблях пахотные почвы, древесину, камень, металлы и минералы.

Как же им повезло, что на Теллурасе нет выбросов эфирастрала из земли и можно без особого труда воровать ресурсы.

Эрмикатор, Второй Остров

Второй в навигационной цепи, Эрмикатор – это остров, на котором всё продается и всё покупается. Когда его открывали Двадцать теллурианцев, они наверняка не думали, что этот тщедушный островок будет представлять такую торговую силу. Эрмикатором управляет Дюк, избираемый пожизненно и консультирующийся с Народным капитаном в военных делах.

Весь этот маскарад должностей и шелест аристократических платьев призван скрыть хищническое устройство Эрмикаторского государства.

Пометка: Мой отец называл эрмикаторский период скитаний самым тяжелым, мы его едва пережили. Город гостеприимен лишь для тех, кто ему выгоден. Уповаю на вашу милость, учитель, пропущу этот пропащий Остров.





Врэм, Третий Остров

Очаг, приют, баланс. Живой Остров Врэм – это то, чем Ратзин был до Ослепления.

По всему острову раскинулась сеть похожих на скорлупы домов каравитов, вокруг которых образовались маленькие поселения. Здесь царит покой мир и уют и всегда есть, чем накормить гостей. Именно Врэм приютил мою

семью в трудную минуту, как и многие другие семьи.

На Врэме принимают всех, если они обязуются: 1. вносить лепту в работу по исследованию и поддержанию первоначальной красоты мира, 2. не поднимать оружие на территории острова, включая прилежащее морское пространство.

На Врэме нет правительства, и если нужно решить вопрос государственной важности, то проводится каравитское собрание, в исключительных случаях выбирается вождь.

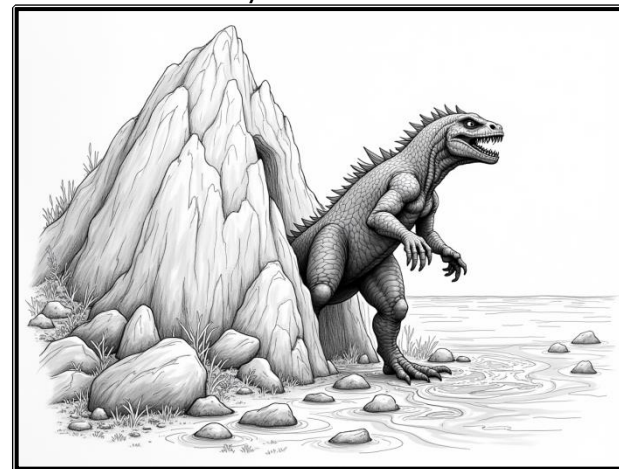
Союзником Врэма по поддержанию гармонии выступает Морской Царь Варайяр, поскольку и в Элзине не спокойно.

На Врэме находится самое большое количество пресной воды на Островах. Врэмовцы обменивают ее на нужные им материалы и изделия.

Прибрать к рукам дары природы Врэма – плохая идея. Любой может

узнать об этом, спросив у эрмикаторцев, если, конечно, он сам не эрмикаторец.

Врэмовцы непрерывно изучают мир, но не, как жители других островов, с целью использовать его. По причине открытости на Врэме, как и на Пятом острове, можно встретить самых разнообразных разумных существ. Единственная проблема Врэма – наличие прорывающихся из-под земли опасных порождений эфирастрала, из-за чего все-таки приходится проливать кровь или что там течет у них в жилах.



Хёгниланд, Четвертый Остров

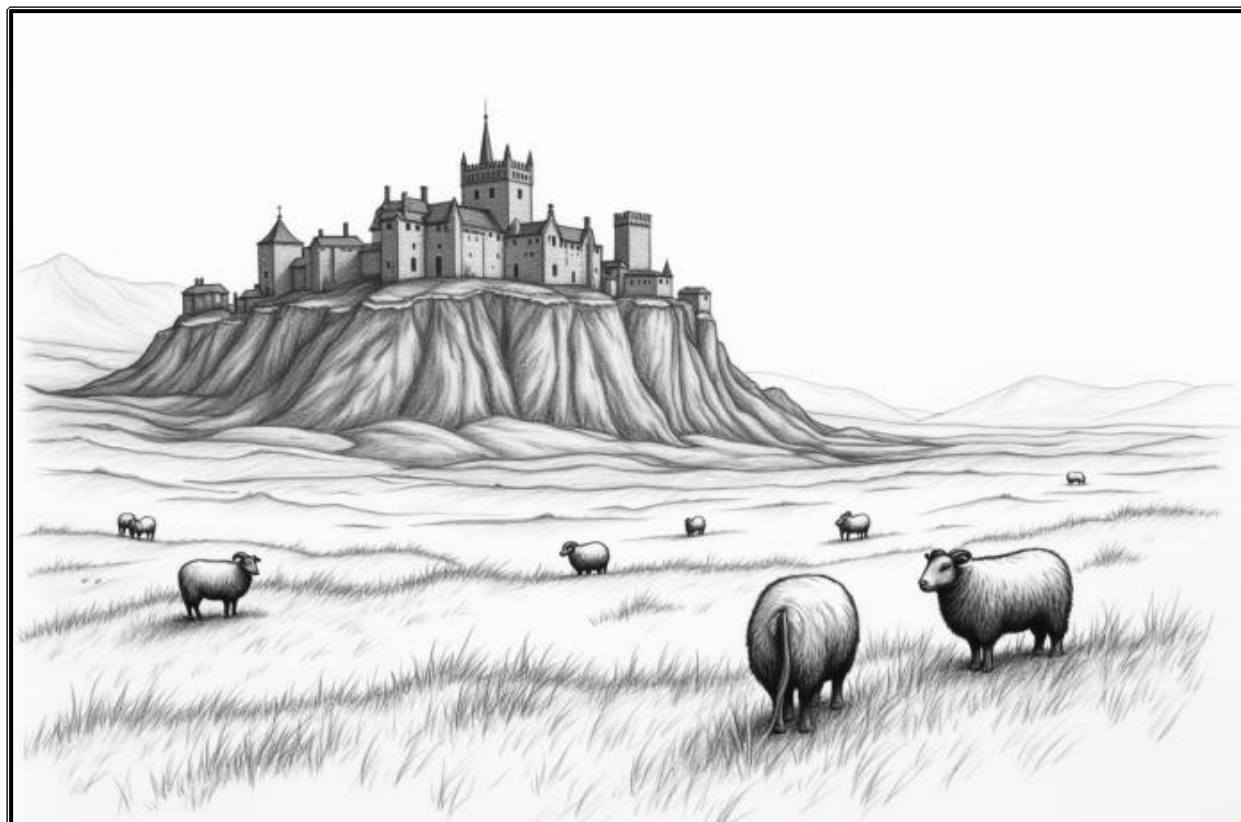
Страна верещатника, плоскогорий и горних родников. Когда-то восемь теллурианцев во главе с Хёгни отделились от Двадцати, оставшись здесь. Они обеспечивают навигацию в северной части Звездного пути.

Это земля сказителей, схоластов и пастухов. Обменяв свои знания в мореплавании на Светляков у жителей Пятого Острова и выкрав у Врэмовцев виноградную лозу, пшеницу, хмель и ячмень, хёгнийцы стали первыми в кутёже.

Также на острове есть особое место – Гвелькорум. Здесь хранятся и пишутся почти все книги Пяти Островов. Через небольшой пролив от Гвелькорума на небольшом островке находится Эяксида – обитель Культа Вознесения.

По неизвестной причине, чаще всего морские чудовища из эфирастрала нападают на

Хёгниланд. Во время одного из таких нашествий целая секция Гвелькорума с магическими артефактами бесследно ушла под воду. С тех пор правители-кёнины бдительнее охраняют хранилище знаний. Секцию заново отстроили в центре острова.



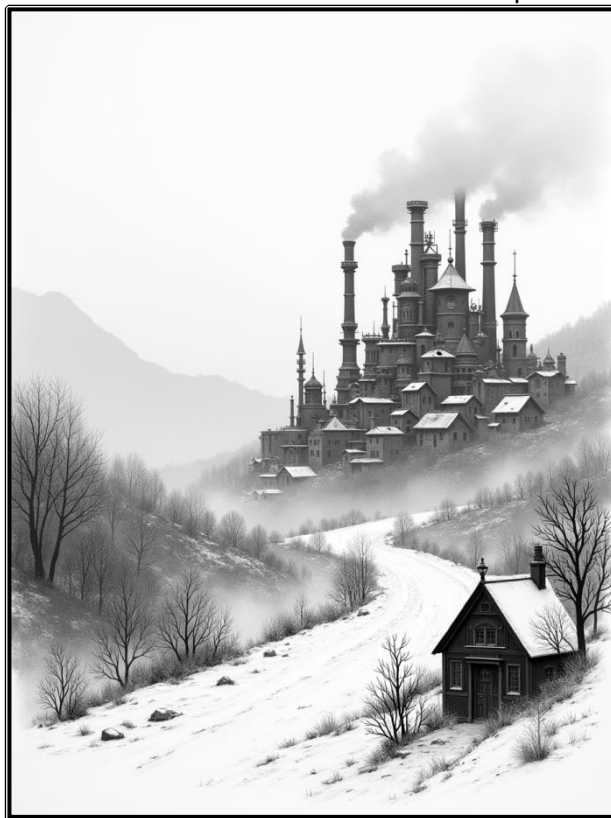
Каверин, Пятый остров

Самый северный и климатически суровый Остров. Он расположен на вершине подводного горного хребта, поэтому сама судьба велела каверинцам закопаться глубоко в землю, ища там тепла, укрытия и пищи.

На Каверине изначально было много существ, сюда попали те из друзей каравитов, кто сам выбрал климат попрохладнее. Однако со временем угроза холода и голода возрасла. Каверинцы первыми смогли использовать водную магию, положив начало паровой инженерии, некоторые, например, эрмикаторцы, до сих пор не признают этих изобретений.

После того, как волшебник Лавери открыл секрет выращивания пищи под землей с помощью украденного Иллюмена, он установил диктатуру. Только тогда, когда против него обернулись собственные ученики,

его удалось оделеть. После этого Каверинцы создали законы и стали называть себя Нацией Договора.



После обмена с хёгниландцами, в сто семидесятом году каверинцы получили магическое знание с иных Островов. Особо ценным стали записи о волшебстве на Врэме.

Соединив воедино все крупицы информации о магии, они стали с еще большим усердием вгрызаться в почву, обнаружив эфирастрал и открыв для себя много нового. Руины древних цивилизаций, кишасшие монстрами, порталы в иные миры, странные технологии – все то, чего не выдержит психика разумного существа, стало создавать огромные проблемы. Решением проблемы стало создание Ликвидаторов. Их задача – нейтрализовать подземелье во что бы то ни стало.



Остров Симур, Новая заря

Этот остров проявился в четыреста пятьдесят первом году, в первый год начала войны на Теллурасе.

Пометка: Те, кто видит в этом дурное знамение, излишне суеверны. Талосское правление – это власть достойных. По крайней мере, пока ничего дурного они не сделали.

Талласа, или как мы ее привыкли называть Таллоса, - это больше, чем рядовая волшебница.

Как утверждают те, кто наслышан о симурцах или знаком с ними, ее подданные не распространяются об истории острова. Они говорят, что важно только то, что произошло после прихода Таллосы. Объединив под своим началом трёх волшебников, она создала Ложу четырёх.

Вместе они открыли Четыре основы: 1. Барогидроургия, частично управляющая потоками

эфирастрала, 2. Эйдосократия, управляющая сущностью вещей и существ, 3. Формопатия и Формокинез, чувствующие форму вещей и меняющие её., 4. Ананкесхесия, являющаяся высшей формой магии и представляющая собой общение с Судьбой.

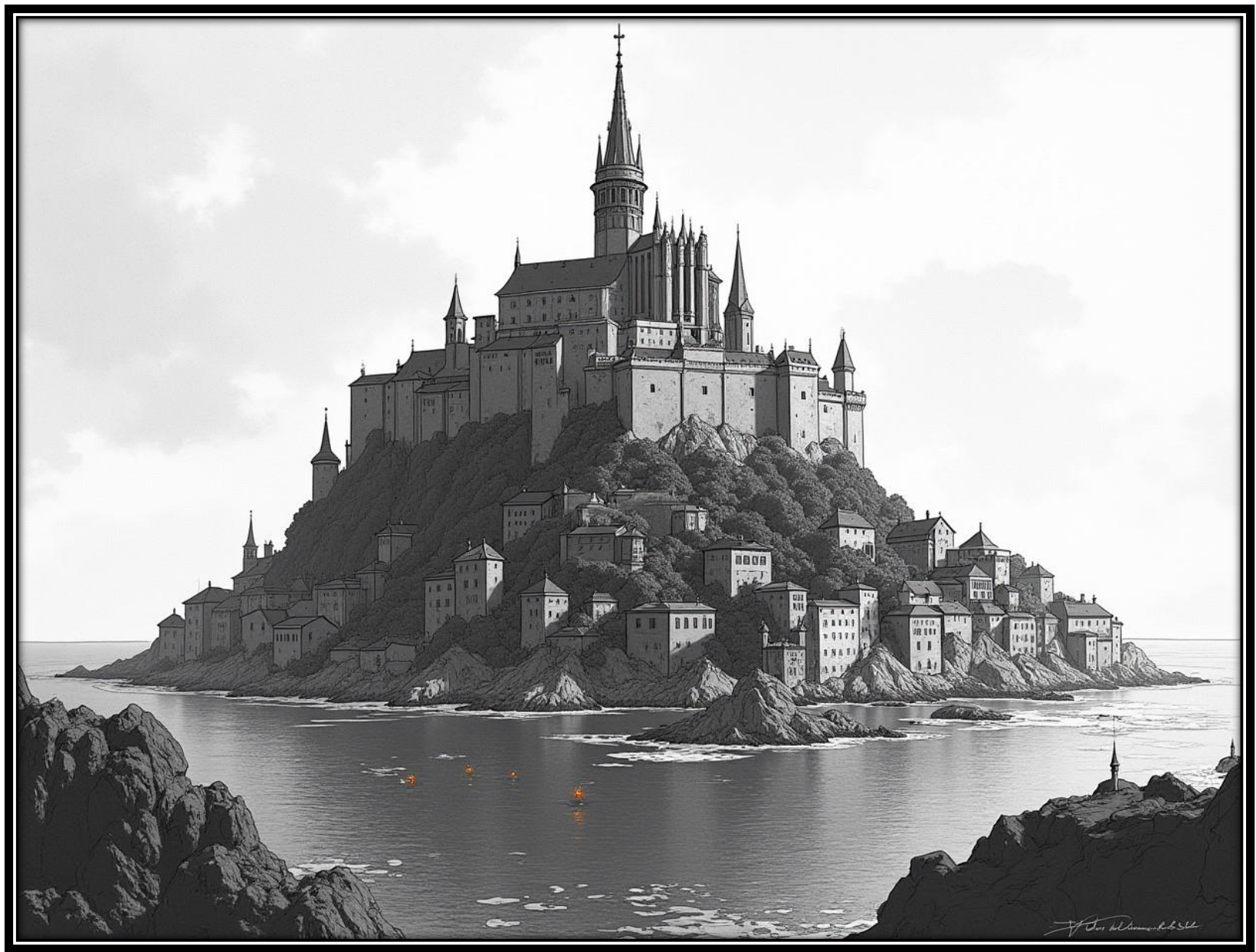
Пометка: Звучит крайне запутанно, я знаю. Учитель Кзаркс всегда говорил мне не забивать пока этим голову. Он говорил, что каждый каравит знает эту простецкую вещь, но меня она завораживает каждый раз: Четыре истины так просты, что сложны для понимания.

Уже двадцать один год Симур открыт для всех. Маяк, построенный в самой высокой точке города, направляет корабли из любой точки моря. Через особое, слегка мутноватое стекло всегда видно, в каком направлении находится Симур и новоотстроенные маяки других островов. От опасностей эфирастральных бурь море не избавилось, но все же!

Бывавшие на Симуре в один голос говорят, что это инженерное чудо, похожее на единое здание, в котором есть место и для природы. На трех близлежащих островках находятся крепости Трёх магов, исследующих Вторую, Третью и Четвертую истины.

По морю, окружающему Симур, расползаются сети подводных зданий, чьи огоньки видны при вхождении в гавань на корабле. Удивительные батискафы курсируют меж огней.

Каким предстанет в истории Симур, нам еще предстоит узнать.



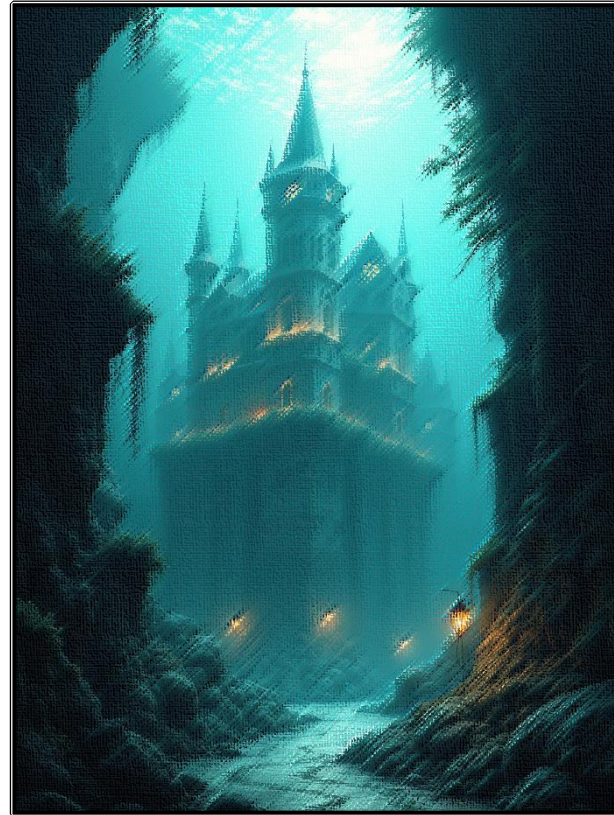
Морское Царство

Подданными Морского царя являются подводные народы, союзники каравитов еще с Первой войны. Их много, и до недавнего времени в Элзине, подводной части нашего мира, у них не было конкурентов.

Поскольку они приняли решение не убивать неразумных морских собратьев ради пищи, они нуждаются во многих ресурсах, например, в пресной воде.

Подводное перемещение по течениям при помощи морского народа, неротемов, считается самым безопасным способом передвижения по миру. Неротемы чувствуют выбросы эфирастрала на расстоянии и могут защитить своего гостя. Однако такую услугу они оказывают исключительно своим друзьям, и купить ее никак нельзя. Другое дело «гнилые потроха», как их называют подданные Царя. Эти ренегаты отреклись от убеждений подводных

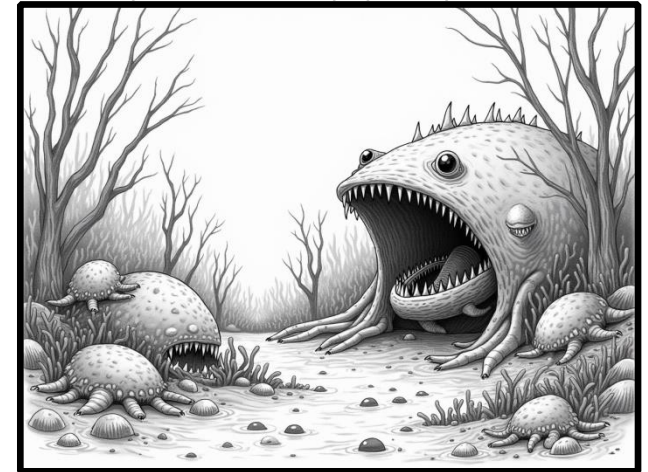
народов, и в лучшем случае, отделились и стали охотиться на собратьев, в худшем стали помогать таким, как эрмикаторцы.



Потопленный остров Йелади

Многие называют Йелади чернокнижником, но тут, на Врэме

отзываются о нём как о бесталанном маге, решившим поиграть с Природой. О нем и его детищах стало известно только после того, как их затопило. Большинство сходится на том, что он перемудрил с алхимическими или магическими формулами, и остров разлетелся на куски. Немалая часть из глубинных морских опасностей – его рук дело, а не порождения эфирастрала.

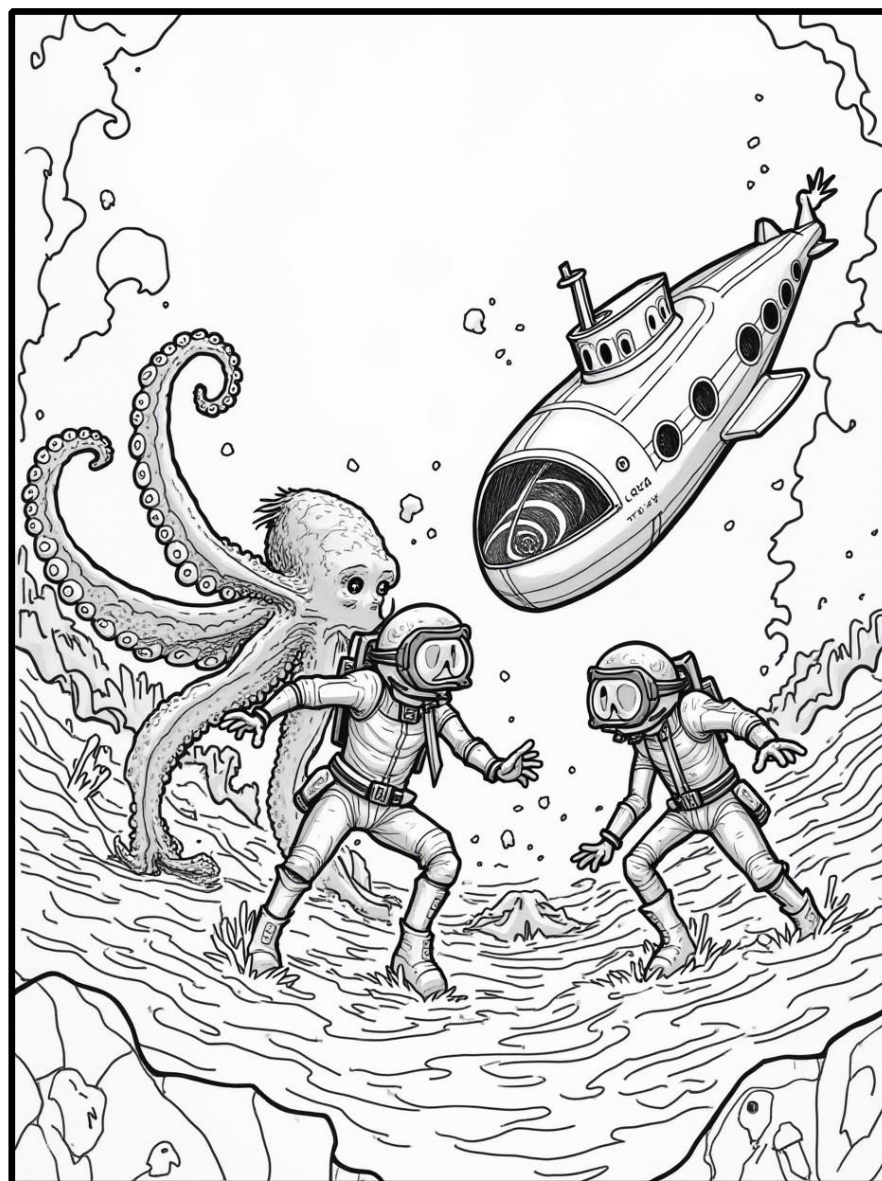




Будущее

Ратзин и Элзин ждут перемены. Очень много слухов и домыслов рождают панику и излишние надежды. В сложившемся равновесии любое действие может перевесить чашу весов.

Пометка: конец эссе.



Часть 2. Практическая

Бой под водой

Поскольку скорость в воде варьируется от многих факторов, мастер перед началом погружения или боя решает, чему равна скорость персонажа: 30 или 40 футов за 10 секунд. Также в воде используется механика утопления [с. 20-21, Knave:2e]. Обычное оружие малоэффективно на глубине моря, для сражения им требуется в три-четыре раза больше силы, чем на суше. Поэтому при проверках атаки и маневрирования, где используется такое оружие, модификатор либо равен +1, либо доходит до -5. Атаки попросту происходят медленнее из-за сопротивления среды.

Когда подводный боец искусен, модификатор может быть выше. Например, атака может иметь +5.

Также важный элемент подводного боя – это маневр нарушения системы жизнеобеспечения,

например, вырывание загубника или повреждение скубы.

Особенности среды

Следует помнить, что морское дно коварно по многим причинам. Под водой действует рассеивание света, звук распространяется в пять раз быстрее, но чувствуется по-другому, а давление – страшная сила, водолаз всегда рискует получить баротравму, например, при резком подъеме со дна. Мастеру следует почаще напоминать об этом игрокам, решившим в погоне за сокровищами зарыться поглубже без нужного снаряжения, а также о том, что без приёма дайверов, Маневра Вальсальвы, они рискуют ощутить на себе все прелести сдавливания. Важным фактором является человеческая плавучесть, тесно связанная с весом. В игре вес соотносится с понятием слота предмета [с. 6, Knave:2e]. В реальности, при погружении на дно вес груза должен быть равен 5-

10% от массы тела, что крайне важно для внутриигрового фридайвинга, где подготовленный персонаж сможет перенести до двух слотов (например, двуручное оружие). Игровые магические скубы могут увеличивать количество переносимого груза, но лучше использовать для этого буксировщики.

Валюта

В Талласократии понятие монет условно [с. 6, Knave:2e]. Между Островами из-за недоверия до сих пор действуют бартерные отношения. На каждом острове – своя валюта. Где-то это ракушки, как на Врэме, где-то это мерцающие камни, как на Каверине.

Однако благодаря Эрмикатору, имеющему фактории на каждом Острове, кроме Врэма, приключенцы всегда смогут обменять у хитрецов местную валюту на эрмикаторские фанданги по курсу 1:1.

Подводное снаряжение

Значительная часть этого имущества имеет цену условно – заполучить их путём покупки задача не из простых, поэтому их стоимость изменчива.

Барогидроургия

СНАРЯЖЕНИЕ – ОТ 5000М

1	Двигательная шаросеть
2	Магическая скуба
3	Искусственные жабры
4	Буксировщик
5	Наутикон (150,000м)
6	Компенсатор давления
7	Подводное ружье
8	Гидравлическое холодное оружие

Изделия неротемов

СНАРЯЖЕНИЕ – ОТ 8000М

1	Дыхательный пузырь
2	Сфера передвижения
3	Магический трезубец
4	Самонаводящаяся сеть

5	Улавливатель течений
6	Распыскиватель чернил
7	Вырастающие плавники
8	Водорослевая скуба

Столкновения и монстры

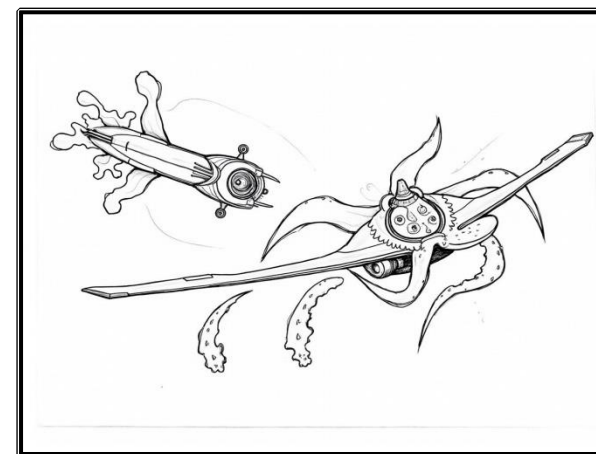
Монстры Ратзина и Элзина не поддаются систематизации и исчислению, в их несметный легион входит оригинальный перечень [с. 61-62, Кнаве:2е].

Значения морских монстров хорошо соотносятся с показателями некоторых наземных. Например, морской змей может заимствовать параметры дракона с поправкой на эфирастральное, а не огненное дыхание.

Погода и стихия

Погода Ратзина и подводная стихия Элзина определяются в начале игры и действуют по правилам погоды [с. 8-9, Кнаве:2е] с поправкой на участок океана и климат Острова.

2d6	СТИХИЯ
2	Мутная вода
3	Отсутствие света
4	Спокойное море
5	Выбросы эфирастрала
6	Попадание в течение
7	Землетрясение
8	Миграция планктона
9	Болтанка водорослей
10	Водоворот
11	Подводная яма
12	Извержение подводного вулкана



Раздаточные материалы

Эти материалы – выжимка из лора, а также то, к чему можно обратиться, чтобы вспомнить термин, не открывая основную часть работы по Талассократии.

Глоссарий

Ратзин и **Элзин** – совокупное название мира сеттинга Талласократии. Под Ратзином чаще всего понимают сушу, хотя с недавнего времени Ратзином иногда называют все то, что не является Элзином (например, надводное пространство). Элзин в свою очередь – это подводное пространство морей и океанов, где живут подводные народы.

Каравиты – похожая на моллюсков раса, первоначально населявшая этот мир. Они – сторонники гармонии, именно их бог, Эякс Великий, своей жертвой обеспечил жизнь народов Ратзина и Элзина.

Этроссы – враги каравитов в первой войне. Именно они ослепили

значительную часть живых существ в самом начале существования мира, из-за чего Эяксу пришлось давать незрячим искусство псионики.

Первая война – как не трудно догадаться, это первая война в Ратзине и Элзине, она же война каравитов и этросов.

Пять Островов – это пять наибольших кусков суши, подарки каравитов своим союзникам, призванных на Первую войну из других миров.

Эфирастрал – загадочная буря, при соприкосновении с которой все живое и не живое имеет свойство видоизменяться или вообще исчезать. Эфирастрал – депрессивный спутник жизни на Островах, а нередко и под водой. Это постоянный разноцветный, преимущественно фиолетово-серый шторм, из которого нередко выходят неуправляемые чудовища. Только смельчаки готовы

бороздить такое море, уходя дальше чем на две морские мили.

Неротемы – подводные народы, преимущественно подданные царя Варайяра, либо же это ренегаты, т.н. «гнилые потроха».

Барогидроургия – уникальный вид магии, изобретенный Таллосой. Он позволяет осуществлять навигацию не по Звездному пути, по сети эфирастральных маяков, замыкающихся на главном маяке. Главный маяк находится на Острове Сивур, новом Острове, а также личном владении Талоссы.

Краткая хронология

11 год до Года Победы – начало Первой войны. Этросские корабли напали на мир, где жила в гармонии похожая на моллюсков раса каравитов. В день, когда враг спустился с неба, ослепло почти все живое. Эякс Великий, божество каравитов, увидев, что они погибают, сошел к своему народу.

После этого слепые каравиты стали псиониками, но этого было недостаточно, поэтому они стали искать «друзей» в иных мирах, готовых участвовать в их оборонительной войне.

1 год, он же Год Победы – Эякс Великий нанес поражение этроссам, собственноручно уничтожив Вирмовура, их флагмана, но сам при этом получил смертельное ранение. После этого осиротевшие каравиты раздали остатки земель своим друзьям, союзникам по войне, но эфирастральная буря, вырвавшаяся из поверженных кораблей противника, до сих пор отравляет Ратзин и Элзин. Попадающие в эфирастрал существа исчезают бесследно, если не умеют осуществлять навигацию.

Также морское дно было отдано подводным народам, помогавшим в войне, и с тех пор там правит царь Варайяр, но и там периодически

проявляются эфирастральные выбросы.

90 год от Года Победы – Двадцать мореплавателей с самого большого острова Ратзина, Теллураса, с помощью астрономических приборов и волшебного артефакта, Иллюмена, соединили Звездным путем Пять Островов. Восемь из них решили остаться на Четвёртом Острове. На Пятом Острове волшебник Лавери украл Иллюмен у Дюжины героев. Они не смогли его вернуть, и решились по уже имеющейся астрономическим данным плыть напрямую на Теллурас. С тех пор их корабль, «Госпожа Вейн», притягивает своими сокровищами многих авантюристов.

II-III века от Года Победы – формируются основные государства Звёздного пути: Теллурианское царство, Эрмикаторская республика на Втором острове, Хёгенланд со своим тингом и кёнинами на

Четвертом Острове, Каверинская Нация Договора на Пятом Острове. На Третьем Острове живут каравиты, открывая свою землю для всех, кто готов жить в мире и балансе.

451 год от Года Победы – начало гражданской войны на Теллурасе и одновременно с этим появления Острова Симур, Новой зари, где правит просвещенная Таллоса. Она и еще трое волшебников, живущих на островках-спутниках Острова Симур, образовали Ложу Четырех, где каждый изучает свою область магического знания, совмещая ее с технологиями. Симур – это чудо инженерии, математически выверенный город, словно единое здание вырастающий из моря. Его подводные кварталы завораживают. В центре Острова Симур построен огромный маяк, благодаря которому можно ориентироваться по эфирастральному морю без Гильдии туманыходцев, ходивших по

Звёздному пути при помощи знаний Двадцати теллурианцев. Весь Звездный путь замер в трепете, не зная, каких действий ждать от Таллосы.

471 год от Года Победы – время действия игры, это точка, где проявится будущее Элзина и Ратзина, вместе взятых.

Быстрый старт

Перед началом партии по миру Талассократии в игре Кнаве мастер и игроки выбирают интересное им приключение. Для того, чтобы ускорить процесс создания декораций для приключения и установления целей игроков, можно использовать нижеприведенные зацепки для сюжета. Важно учесть, что, как бы не манили морские сокровища, на дне без должной подготовки и хорошего снаряжения делать нечего. Если, конечно, ваши герои сами не являются частью подводных народов.

Наземные приключения

«Ликвидаторы»: *классическое OSR-приключение в стимпанк-стилистике на заснеженном горном острове Каверин.* Ваша группа – это ликвидаторы. Ваша задача устранить опасность подземелий. Вы получаете награду из казны Каверинской Нации Договора. Все добытое в Подземельях – ваше. Главное выживете. От того, сможете ли вы выполнить задачу, зависят жизни десятков ваших сограждан.

«Почвокрады» и «красные грифоны»: *приключение в духе Песни Льда и Пламени, где вне зависимости от поддерживаемой стороны вам придется делать моральный выбор.* Эрмикаторские наёмники, презрительно прозванные здесь «почвокрадами», щедро платят своими фандангами за каждое спиленное дерево, каждую телегу

пахотной земли или горную породу, а затем увозят богатства на свой маленький остров. Противоборствующая сторона, лоялисты царя Герхарда Эдаина готовятся к последней схватке этой войны – осаде Никессии. Их денежное обеспечение куда скуднее, а затянувшаяся война слишком сильно ударила по моральному духу. Зато если вы поддержите эту сторону и сможете в нужный момент проявить себя, принеся победу в финальной битве, вы сможете рассчитывать на ресурс куда более важный – влияние. Правда, перед этим придется поучаствовать в междоусобице и пролить кровь.

Хёгниланд и Врэм: *борьба с хтоническими исчадиями.* Хёгниланд терзают морские порождения эфирастрала, а Врэм – подземные, вылезающие из проделанных ими дыр в скалах. Поэтому даже на таких

относительно мирных городах находится место для воинов, уже повседневно рубящих монстров. Присоединяйтесь к местным войскам и получайте награду у местных властей.

Эрмикаторский маскарад: *придворные интриги и городские группировки.* На Эрмикаторе всегда ведутся политические интриги, всегда добывается золото и всегда за него идет грызня. Сколотите свою банду или прибейтесь к уже существующей. К слову, именно здесь, в подводном квартале обитают «Рыбьи жабры» (подданные Морского царя Варайяра называют их «гнилыми потрохами»). И у них находятся столь желанные многими и самые доступные для людей с сомнительной репутацией подводные средства передвижения.

Подводные приключения.

Поиски «Госпожи Вейн». Этот легендарный корабль первых мореплавателей пошел ко дну, собрав много сокровищ со всех Пяти островов.

Технологии этроссов. Нахождение древнего корабля этроссов откроет вам как огромные возможности, так и невиданные опасности. В данном приключении

Тело Эакса Великого. Одно из ответвлений Культа Вознесения давно ищет тело Отца каравитов, считая, что эфирастрал – это сочащаяся из его умирающего тела кровь. Впрочем, не только они ищут его тело. Флагман этроссов, Вирмовур, притягивает взоры всякого сброда, чьи безумные планы могут снова поставить мир на грань гибели.

Тайны Потопленного острова Йелади. Детища Йелади едва ли лучше порождений эфирастрала. Пока они живут уединенно, но во всех происходивших контактах со

внешним миром вели себя крайне агрессивно.

Некоторые придворные Морского царя считают, что это происходит не просто так. Дети Йелади тщательно что-то охраняет, и вельможи Морского царя готовы отдать немалые сокровища смельчакм, готовым пробраться на Затонувший остров.

Экспедиции Таллосы. Таллоса регулярно отправляет экспедиции по морю и под воду в надежде найти что-то новое и полезное. В ее наутиконах найдется место для симурцев, решивших пуститься в экспедицию.



