

Доброго времени суток, читатель.

Поскольку мир Аркнайтс является довольно нестандартной вселенной, я решил добавить вот такую справку для упрощения её понимания.

Информация будет поделена на две части: краткая и подробная. Краткая для тех, кто хочет лишь понимать о чём в рассказе идёт речь, и подробная для тех, кто захочет углубиться в лор этого мира.

Краткая информация

Ориджиниум (англ. Originium) — это чёрный, полупрозрачный кристаллический минерал, найденный в мире Терра. Это один из главных ресурсов игры Аркнайтс. Является мощным источником энергии, катализатором магии и патогеном болезни под названием Орипатия.

Орипатия (англ. Oripathy) — смертельная болезнь и одновременно мощнейшее оружие в этом мире. Лекарства от неё нет, а заболеть можно путём контакта с кристаллами Ориджиниума. От человека к человеку болезнь передаётся не может. Даже если два заражённых родят ребёнка он всё равно будет здоровым.

Заражённые (англ. Infected) — определение, использующееся для описания разумных и неразумных существ, подвергшихся влиянию Орипатии.

Искусство (англ. Arts) — местное название магии, дающей носителю возможность воздействовать на мироздание сверхъестественным образом.

Катастрофа (англ. Catastrophe) — общее название для множества разных и постоянных стихийных бедствий, вызванных влиянием Ориджиниума, включающих, помимо всего прочего, метели, наводнения или же метеоритные дожди.

Остров Родос (Rhodes Island Pharmaceuticals Inc. / Фармацевтическая компания Остров Родос) — является фракцией протагониста и главных героев Аркнайтс. По факту, Остров Родос - это мобильный город, созданный на основе наземного корабля длиной около 800 метров (малая версия кочевых городов) с посадочными площадками и фермами. В настоящий момент находится в районе между Урсусом, Казделем и Люнгменом.

Реюнион (англ. Reunion / Воссоединение) — основная антагонистическая фракция мира Аркнайтс. Это боевая организация Заражённых, стремящаяся положить конец всем формам дискриминации и угнетения их со стороны общества Терры. Чаще всего особо жестокими методами.

Кочевые города (англ. Mobile City) — это тип поселений в мире Аркнайтс. Это целые города, которые можно перемещать, как если бы они были колоссальным транспортным средством. Кочевые города используются жителями Терры, чтобы уменьшить воздействие, если не полностью избежать, разрушений, вызванных Катастрофами. К таким мобильным городам относится и Чернобог, с которого начинается как фанфик, так и игра.

Подробная информация

Ориджиниум (англ. Originium) — это часто встречающийся на Терре минерал. Этот полупрозрачный черный кристалл содержит огромную энергию и является главным фактором, вызывающим Катастрофы. Широко используется в области Искусств. Он работает как основной материал и катализатор всех видов Искусств и предметов Искусства. Без Ориджиниума, их эффективность, без сомнения, резко бы упала. По мере развития технологий всё больше стран начинают использовать его в качестве источника энергии.

Ориджиниум можно найти на месте Катастроф в больших количествах. Исследования, особенно проведённые Рейнской лабораторией, показывают, что Ориджиниум обладает высоким выходом энергии и, в силу этого, он стал ценным ресурсом с тех пор, как был открыт в древние времена. К тому времени, когда происходит главная история Аркнайтс, распространение Ориджиниума принесло технологическую революцию на современную Терру. Примечательно, что Ориджиниум позволяет использовать различные формы "магии", известные как Искусства, которые обычно используют через катализатор, такой как посохи, оружие и различные устройства, чтобы помочь пользователю в бою.

Однако Ориджиниум не лишён своих опасностей, поскольку длительное воздействие может вызвать прогрессирующее, терминальное заболевание, известное как Орипатия, которое можно заметить по видимой (обычно) кристаллизации Ориджиниума на телах Заражённых. Многие несчастные люди, особенно Древние, подверглись заражению Орипатией с момента появления минерала, и эти люди, часто называемые Заражёнными, были дискриминированы и маргинализированы остальной частью Терры. Это привело к конфликту между островом Родос и Реюнионом. По иронии судьбы, обе организации были созданы Заражёнными.

Орипатия (англ. Oripathy) — смертельная болезнь и одновременно мощнейшее оружие в этом мире. Лекарства от неё нет, а заболеть можно путём контакта с кристаллами Ориджиниума. Люди обнаружили, что длительное воздействие Ориджиниума и его промышленных производных увеличивает вероятность заражения Орипатией, пациентов с которой называют Заражёнными. Орипатия может опасным образом увеличить силу Искусств

пациента, но использование этой силы ускорит процесс обострения Орипатии и в конечном итоге приведёт к смерти, после чего тело станет новым источником инфекции. Несмотря на усилия по изучению этого заболевания, достигнут незначительный прогресс. От человека к человеку болезнь передаваться не может, даже если два заражённых родят ребёнка он всё равно будет здоровым.

Орипатия обычно проявляется в течение нескольких дней после первоначального контакта с частицами Ориджиниума из чистых или необработанных источников, таких как природные осколки Ориджиниума, слитки и частицы Ориджиниума в воздухе. У Заражённых на месте контакта начинает появляться затвердевшая кожа, которая затем становится тёмной и начинает подниматься вверх, как обычный струп. Ещё через несколько дней у Заражённых часто возникают внутренние ожоги, а почерневшее пятно продолжает затвердевать до состояния кристаллизации, как у кристаллов Ориджиниума, что становится контрольным признаком Орипатии. Таким образом, орипатия сравнима с раком в нашем мире, по крайней мере, внешне.

Кристаллизация будет продолжать распространяться по телу Заражённых, вызывая боль и дискомфорт, подавляя их способность дышать и правильно принимать и усваивать пищу, что в конечном итоге приведёт к отказу органов, что смертельно для Заражённых. После смерти Заражённого его тело в конечном итоге начнёт распадаться подобно самовозгоранию. Кристаллы на его теле начинают светиться, оставляя после себя пыль из частиц Ориджиниума, что может вызвать вторичное заражение Орипатией, если тело Заражённого не будет должным образом изолировано. В некоторых случаях кристаллы Ориджиниума внутри Заражённого могут быть дестабилизированы после смерти, вызывая взрывную цепную реакцию, которая превращает Заражённого в «живую бомбу».

В простонародье считается, что Орипатия заразна и может передаваться даже через физический контакт с Заражённым, хотя последние исследования показывают, что передача Орипатии от человека к человеку маловероятна.

Распространённое заблуждение состоит в том, что Орипатия также улучшает близость Заражённых к Ориджиниумным Искусствам, хотя обычно это не так. Большинство Заражённых неспособны использовать Искусство, а Орипатия у них не влияет на потенциал Искусств. У некоторых Заражённых даже ослаблен потенциал Искусств, а не усилен. Однако, некоторые Заражённые могут использовать Искусства без катализатора (например, посохов) за счёт ухудшения своей Орипатии, что и порождает заблуждение, упомянутое выше.

Поскольку общество Терры с древних времён сильно зависело от Ориджиниума, Орипатию можно найти во всех странах и территориях Терры, что классифицирует её как "Планетарная Пандемия".

Есть несколько стадий заражения и каждая из них как даёт больше сил, так и больше забирает жизнь.

1 Стадия (1-25%).

Слабые внешние проявления кристаллизации тела, магия средней силы, небольшие физические или психологические недостатки.

2 Стадия. (26-50%).

Средние внешние проявления кристаллизации тела, магия высокой силы, средние физические или психологические недостатки.

3 Стадия. (51-75%).

Сильные внешние проявления кристаллизации тела, магия сверхвысокой силы, сильные физические или психологические недостатки. Возможна потеря личности или погашение способности узнавания, запоминания.

4 Стадия. (76-100%).

Практически полная кристаллизация тела, уровень магии невозможно замерить, слишком уж большая сила. Лишение способности передвижения или работы органов, потеря личности или полнейшее уничтожение человеческого обличия.

Кроме стадий есть проявления Орипатии, их всего два: магическое и физическое.

Разница в способах взаимодействия магии, магический затрагивает нити других материй и не действует на себя самого напрямую, а физический воздействует только на себя. По сути, физический способ тоже можно назвать магическим, ведь маг влияет на собственные нити, однако проявляться такая магия будет только через физическое воплощение, вот, в чём большая разница между магическим и физическим проявлением.

Магическое проявление чаще используют маги, а физическое воины или танки, усиливая атаки или укрепляя тело.

Заражённые (англ. Infected) — определение, использующееся для описания разумных и неразумных существ, подвергшихся влиянию Орипатии.

Жители Терры питают глубоко укоренившуюся ненависть к Заражённым с древних времён, заставляя их страдать от широко распространённой систематической дискриминации. Что именно порождает такую ненависть, точно неизвестно, но, возможно, это происходит из-за неправильного представления о принципах заражения Орипатией, что преувеличивалось на протяжении многих лет.

В большинстве случаев, Заражённые гонимы и презираемы на всей Терре. Один из Заражённых рядовых Реюниона упоминал случай, когда приговорённым к расстрелу заражённым заключённым, чтобы выжить, пришлось прятаться под телами погибших. Поступки подобного рода, конечно же, ведут к озлоблению и жестокости среди Заражённых к жителям Терры. В ряде регионов, таких как Чернобог, Заражённым жителям не позволялось иметь землю, имущество и какие-либо права. Также, в некоторых случаях особенно сильной дискриминации, Заражённые не считались гражданами, и за убийство подобных проводились даже праздничные мероприятия. Из-за всего вышеперечисленного в Чернобоге вспыхнуло восстание Заражённых.

Округ Колумбия является исключением из общего числа дискриминирующих регионов, так как именно здесь у Инфицированных есть все права: они могут иметь имущество и землю и т.п.

Важной темой повествования Аркнайтс является то, что страны, которые прямо не преследуют Заражённых, более чем вероятно «обеляют» свои предрассудки и скрывают какую-то другую форму эксплуатации Заражённых. Жестокое обращение, с которым сталкиваются Заражённые, является основной причиной мрачности сеттинга Аркнайтс, хотя также очень часто указывается, что раздоры и угнетение не ограничиваются Заражёнными, а призрак Орипатии - это лишь одна из многих проблем Терры.

Большинство Заражённых, пострадавших от предубеждений жителей Терры, стали недоверчивыми и озлобленными по отношению к незаражённым, а некоторые даже питают глубокое чувство оправдания, что привело к распространению использования насильственных методов для освобождения Заражённых от страданий, о чём свидетельствует существование движения Реюнион. Однако некоторые Заражённые предпочитают искать ненасильственные методы, чтобы положить конец своим страданиям, и Остров Родос является наиболее заметным из них.

Катастрофа (англ. Catastrophe) — это общее название для множества разных и постоянных стихийных бедствий, включающих, помимо всего прочего, метели, наводнения или же метеоритные дожди. Катастрофы случаются весьма часто, но интервал между ними совершенно невозможно предсказать. Большинство цивилизаций избегают встречи с катастрофой исключительно путём перемещения целых городов с их пути. В местах, где недавно произошла очередная катастрофа часто появляется Ориджиниум. Исследования указывают на то, что катастрофа может являться вектором распространения Ориджиниума.

Стихийные бедствия Терры по своим масштабам намного более грандиозны и имеют куда более сильные последствия, чем таковые аналоги из нашего мира. Из-за этого большинство терран предпочитают кочевой образ жизни оседлому, путешествуя в мобильных поселениях. Технологии Терры и Вестники Катастроф (Catastrophe Messengers) позволяют более-менее предсказывать время наступления катастроф, давая возможность мобильным городам уходить с их дороги, снижая или исключая возможный ущерб, который она смогла бы нанести.

Остров Родос (Rhodes Island Pharmaceuticals Inc. / Фармацевтическая компания Остров Родос) — является фракцией протагониста и главных героев Аркнайтс. Мобильный город, построенный на основе наземного корабля длиной около 800 метров (малая версия кочевых городов) имеет название, аналогичное организации, с посадочными площадками и фермами. В настоящий момент находится в районе между Урсусом, Казделем и Люнгменом. Остров Родос посвятил себя разработке методов лечения и возможных лекарств от Орипатии, которая морила жителей Терры с самого начала катастроф. Однако организации приходится иметь дело со связанными проблемами, в частности, с социальной дискриминацией в отношении Заражённых, поэтому Родос обладает военизированным подразделением для обеспечения безопасности персонала, пациентов, и оказания боевой поддержки по необходимости.

В то время как Аркнайтс фокусируется на истории конфликта между Родосом и Реюнионом, архивные файлы оперативников указывают на то, что Остров Родос действительно в первую очередь предоставляет именно медицинские услуги, пусть игра рассматривает этот момент весьма поверхностно. Финансирование операций, судя по имеющимся данным сотрудников Острова Родос, таких как Меланта, Парфюмер и т.д., происходящих из богатых семей, идёт от самих пациентов, а также от деловых партнёров организации, таких как семья Сильверэш. Остров Родос принимает Заражённых независимо от их возраста, боевого опыта и происхождения с распространёнными обьятиями. Те, кто не может позволить себе лечение, становятся волонтерами. Большинство небоевых оперативников работает в логистике.

Весь персонал Острова Родос обязан носить браслет мониторинга инфекции, который отслеживает возможное начало и развитие Орипатии в теле.

Военное крыло Острова Родос имеет на вооружении стандартные виды техники и оружия Терры: несколько меньших наземных транспортных средств и как минимум два вертолётa. Элитные оперативники, такие как Блейз, имеют своё собственное, индивидуально созданное вооружение. Остров Родос также имеет свой собственный тренировочный комплекс, с наличием как минимум одного стрельбища. Военное крыло достаточно малочисленное по сравнению с общей численностью организации, и членство в нём является исключительно добровольным.

Поскольку после смерти любой Заражённый обращается в кристальную пыль, которая может вызвать распространение инфекции по всему кораблю, на Острове Родос имеется несколько камер для сжигания тел (или правильней сказать, для кремации). Многие из инфицированных сотрудников, которые находятся на грани смерти, рано или поздно будут отправлены в эти камеры.

При остановке Острова Родос, его персонал может свободно перемещаться в пределах окружающей местности, если их действия не мешают интересам Родоса. Организация имеет связи со многими пунктами снабжения по всей Терре, которые периодически поставляют материалы для организации, необходимые для поддержания работоспособности сухопутного корабля.

История

Наземный корабль "Rhodes Island" старше даже самого RIM Billiton, который его и нашёл. В конечном счёте владельцем данного судна стала организация Вавилон, которая принялась использовать его в качестве мобильного штаба.

Во время гражданской войны в Казделе за три года до старта событий основной истории, Вавилон нанял группу наемников, среди которых были Ходерер, Инес и Ви, для сопровождения конвоя. Среди всего прочего, в состав конвоя входил сам сухопутный корабль. Во время миссии Инес и её группа попали в засаду воинов Сарказ, возможно верных Терезису. К счастью, Тереза и Кальцит сумели спасти наёмников из передряги.

Во время своего пребывания внутри Вавилона, Ви узнала о происхождении наземного корабля от самой Терезы и то, что слово "Rhodes Island" было взято из документов, которые она нашла глубоко в корпусе данной гигантской машины.

После того, как Тереза была убита (О её смерти известно лишь то, что в тот момент рядом был Доктор), большинство выживших членов Вавилона, включая Кальцит, захватили корабль под свой контроль и эвакуировались из Казделя. Они реорганизовали свой состав в Родосе вместе с молодым каутусом по имени Амия. Как предполагается, она является непосредственной преемницей Терезы.

За время между основанием организации и началом основной истории, Родосу удалось стать известным в качестве активного участника всех ситуаций, как-либо связанных с Заражёнными, а также в качестве ведущей организации, занимающейся лечением Орипатии. Персонал Родоса спас многих Заражённых и решал различные проблемы, связанные с ними, при этом сохраняя свой нейтралитет, несмотря на всеобщее подозрение и недоверие... по крайней мере, до тех пор, пока движение "Реюнион" не появится и не пригрозит свести своими действиями на нет всё, что до этого сделал Родос.

Реюнион (англ. Reunion / Воссоединение) — основная антагонистическая фракция мира Аркнайтс. Это неправительственная военная организация, созданная преследуемыми жертвами Орипатии, стремящаяся положить конец всем формам дискриминации и угнетения их со стороны общества Терры.

Истоки движения Реюнион можно проследить до появления Катастроф на Терре, что привело к распространению Ориджиниума и пандемии Орипатии вместе с ним. В результате глубокой ненависти жителей Терры к Заражённым они маргинализируются, и многие незараженные испытывают к ним сильную ненависть. В то время как многие Заражённые пытались найти мирное решение своего бедственного положения, те, кто пострадал больше всего, объединённые своей неприязнью к незаражённым, решили использовать силу, чтобы освободиться от систематического угнетения, с которым они столкнулись.

Реюнион был основан Талулой и Алиной. Изначально организация использовалась для укрытия преследуемых Заражённых Урсуса, населяющих Северную Тундру. После того, как Талула

заключила союз с партизанами Патриота и эскадрильей йети Фрост Новы, организация быстро выросла за короткий промежуток времени, в конечном итоге добавив в свои ряды Заражённых из других стран Терры. Сначала Реюнион поднял вооруженный мятеж против Империи Урсус из-за плохого обращения с Заражёнными, а затем стал более активным по всей Терре, организовывая протесты в поддержку Заражённых и ненасильственное гражданское сопротивление.

Нынешний Реюнион родился после того, как Талула сожгла деревню Урсуса дотла в отместку за убийство ими Заражённых. Трагедия заставила её направить Реюнион на более воинственный путь, выступая за насильственные, радикальные методы протеста, такие как бунты, саботаж и даже террористические акты в пользу Заражённых. Как следствие, движение было признано террористической организацией всеми нациями Терры.

Кочевые города (англ. Mobile City) — это тип поселений в мире Аркнайтс. Частые и разрушительные катастрофы вынудили все страны регулярно перемещать свои города, чтобы предотвратить огромные потери. Рождение Ориджиниумного двигателя сделало возможным индустриализацию Ориджиниума, и именно тогда люди начали строить все большие и большие по размеру транспортные средства. Концепция кочевых городов была реализована после того, как транспортные средства стали достаточно большими, чтобы перемещать целые города. С помощью Многометодной системы прогнозирования катастроф для полной эвакуации из зоны катастрофы требуется всего 2-8 недель в зависимости от ситуации.

Кочевые города используются жителями Терры чтобы уменьшить воздействие, если не полностью избежать, разрушений, вызванных Катастрофами. Кочевой город, возможно, является ключевым примером селективной эволюции в условиях Аркнайтс, как мало осталось оседлых поселений. Причина ясна: использование систем прогнозирования катастроф, более или менее точная оценка того, когда произойдёт катастрофа, позволит кочевым городам вовремя переместиться в безопасную зону, в то время как эвакуировать можно только жителей неподвижного поселения. Это лучше всего иллюстрируется извержением вулкана на Сиесте вынуждая город перестраиваться как город кочевников. И наоборот, Катастрофа, поразившая Чернобог, является прекрасным примером того, что произойдёт, если кочевой город не сможет вовремя эвакуироваться. Можно также сделать вывод, что они катализируют экономическое неравенство: люди, живущие в статичных поселениях, чаще теряют всё, чем обладают. Это объясняет, почему многие искали убежища в трущобах Люнсмана после падения Чернобога, в отличие от восстановления оседлых поселений: наименее удачливые в кочевых городах всё ещё более удачливы, чем те, кто находится во власти Катастроф. Это ещё больше укрепляет кочевые города и в то же время ослабляет оседлые поселения.

Существование кочевых городов и оседлых поселений различается в каждой нации и регионе в силу культурных или географических причин. Многие места в Казимеже кажутся в значительной степени незатронутыми катастрофами, и поэтому страна, похоже, состоит из меньшего количества кочевых городов, чем большинство. Несмотря на частые катастрофы Саргона, большинство предпочитает оставаться в оседлых поселениях. Используя своё южное побережье, Иберия в свой золотой век полагалась на свои океанские кочевые города.

Кочевые города используют Ориджиниумные реакторы как для питания своих двигателей, так и для обеспечения электроэнергией самого города.

Кочевой город ставит интригующий вопрос, поскольку он полностью противоречит закону квадратного куба, который диктует, что объем объекта увеличивается экспоненциально пропорционально увеличению его поверхности: большинству городов реального мира требуется много планирования, чтобы предотвратить их погружение в землю из-за их огромного веса, и они статичны. Как именно кочевым городам удается оставаться над землей, хотя, казалось бы, на них не влияет гравитация Земли, и, тем не менее, они способны перемещаться с несколькими миллиардами или даже триллионами тонн конструкций на них, остается необъясненным. Можно сделать вывод, что Ориджиниумные реакторы, которые питают кочевые города, также обеспечивают некоторую форму антигравитационного механизма для противодействия их колоссальному весу, поскольку утверждается, что Ориджиниум обладает свойствами, влияющими на законы физики.

Чернобог также является Кочевым городом Империи Урсус, работающий на довольно особенной "начинке".

Империя Урсус (англ. The Empire of Ursus) — великая империя с преимущественно урсусским населением. Его обширные земли лежат на крайнем севере. И хотя она расположена на большом богатстве полезных ископаемых, большая часть его территории остается неосвоенной. Под руководством предыдущего Императора, Урсус пошёл по пути индустриализации и милитаризации, быстро наращивая свою мощь, развязывая войны против соседних стран. Однако из-за поражения в войне против Хигаси и разжигания напряжённости между армией и дворянством, Урсус оказался в эпицентре бурной социальной революции.

Люнгмен (англ. Lungmen) — кочевой город под властью Вэй Йенву. Место высоких небоскребов и оживлённого общественного транспорта, это один из самых важных экономических центров страны Йян.

Люнгмен является автономным регионом Йяна, находящийся между Казделем и Урсусом. Этим процветающим, развитым кочевым городом управляет член императорской семьи Йян Вэй Йенву. Однако он действует как «особая экономическая зона» с большей автономией, такой как в значительной степени независимое правительство и экономика, что делает его более прогрессивным и открытым для иностранного влияния, чем остальной Йян. Экономическое мастерство Люнгмена демонстрируется их валютой, Люнгменовским Долларом (LMD), который используется в качестве глобальной резервной валюты Терры из-за его стабильности.

Известно, в Люнгмене жестоко обращаются с Заражёнными, хотя и не в такой степени, как по соседству в Урсусе. Большинство Заражённых жителей Люнгмена заключены в трущобы, где они живут по более низким стандартам, чем остальные жители. По крайней мере, так было до вторжения Реюниона.

Расы мира Аркнайтс

Большая часть населения Терры состоит из Древних: конгломерат разумных двуногих рас, которые напоминают *Homo sapiens* нашего мира, но с чертами различных животных, легендарных существ и мифологических существ в нашем мире. Большинство из них гуманоиды (человекоподобные, более известные как кемономими), но некоторые антропоморфны (животные, более известные как фурри). Это означает, что, несмотря на внешнее сходство, Древние Терры отличаются от *Homo sapiens* нашего мира.

У некоторых древних гуманоидов есть две пары ушей, одна человеческая и одна животная, и обе они функциональны.

Термин "человек" и его производные обычно используются для обозначения Древних в целом; само слово "Древний" используется редко, если вообще когда-либо используется жителями Терры.

Классификация самых часто встречающихся рас:

Вульпо — лисы; Залак — мыши; Каутус — кролики; Куранта — лошади; Либери — птицы; Лупо — волки; Перро — собаки; Санкта — ангелы; Сарказ — демоны; Урсус — медведи; Фелин — кошки; Форте — быки.

<http://tl.rulate.ru/book/67233/2352069>