

# Пятая эпоха

*За эпохой языческих богов, эпохой чудес веры и эпохой возвращения магии пришла эпоха науки. Но даже в альтернативной истории на рубеже XIX-XX веков мировые державы готовятся вновь поделить Европу, и во многих странах тлеют искры революции.*

Говорят, что перед четырьмя следующими эпохами была Первая — эпоха Атлантиды, Шамбалы и других легендарных стран далёкой древности. Но о ней не известно почти ничего достоверного, и лишь погребённые под толщей песка или на дне океанов пирамиды хранят тайны той эпохи.

Потом была Вторая эпоха — эра языческих богов, правивших людьми и ходивших среди людей. Эпоха ужасных чудовищ и повергавших их могучих героев, в чьих жилах текла кровь богов. Эпоха, когда в горных пещерах, реках и озёрах, под холмами и в лесах жили гномы, нимфы, эльфы, кентавры и многие другие сказочные существа. Эпоха легенд и эпических подвигов.

Потом, почти две тысячи лет назад, явился пророк из Назарета, ознаменовав начало Третьей эпохи — эры единого Бога. Бога, верующие в которого нисповергли языческих идолов и прогнали сказочных созданий прочь от людских жилищ. Это была эпоха святых, творивших чудеса силой веры, и рыцарей, совершавших подвиги во славу Божью: от короля Артура и Роланда до Ричарда Львиное Сердце и Жанны д'Арк.

Потом, после начала Ренессанса, была Четвёртая эпоха, пришедшая как тать в ночи, — эпоха магов, астрологов и алхимиков, эпоха тайных обществ и масонских лож. И она же была эпохой инквизиции, ибо церковь вовсе не хотела уходить в прошлое и схлестнулась с людьми новой эпохи не на жизнь, а на смерть. Были религиозные войны, отлучения от церкви и костры из живых людей, но всё же людям Четвёртой эпохи удалось не нисповергнуть, но поколебать власть церкви, и даже сказочные существа впервые за много столетий начали выглядывать из своих убежищ.

И потом пришла Пятая эпоха — эпоха людей науки, начавших теснить и чародеев, и священников. Дирижабли и аэропланы реют в несебах, пароходы бороздят океанские просторы, мчатся по железным дорогам паровые локомотивы, а новейшие корабли, созданные гениальнейшими из учёных, погружаются в океанские глубины или взлетают в самых космос, неся своих пассажиров к другим планетам.

Подходит к концу XIX век. Над Британской империей, которой правит королева Виктория, никогда не заходит солнце, но ей угрожает стремительно набирающая мощь Германия. Франция уже почти не грезит славой империи Наполеона, Япония на глазах превращается из варварской отсталой страны в могущественную державу, а в Российской Империи тлеет огонь революции. Что бы ни сулило людям будущее, ясно одно — грядут «интересные времена».

## Протагонисты

Персонажи игроков — герои стимпанковой или протостимпанковой литературы: учёные, исследующие затерянные острова в океане, подземные или океанские глубины или другие планеты; детективы, расследующие дерзкие преступления, или, может быть, джентльмены-преступники, совершающие эти самые преступления; тайные правитель-



ственные агенты, раскрывающие зловещие заговоры, и другие. В большинстве случаев персонажи игроков, вероятно, будут принадлежать к высшим классам, но это необязательно.

## **Антагонисты**

Угроз для мира Пятой эпохи немало. Это могут быть враждующие державы, стремящиеся развязать мировую войну, или иностранные шпионы, пытающиеся втащить другие страны в эту войну. Или гениальные преступники вроде Мориарти или революционеры и террористы. Или выходцы из далёких и диких стран, владеющие мистическими искусствами своей родины и желающие разрушить весь мир, созданный белым человеком. Или безумные учёные, случайно или целенаправленно создающие нечто, угрожающее людям. Или пришельцы с других планет, атакующие Землю на боевых треножниках. Или реликты ушедших эпох, вроде религиозных фанатиков, желающих вернуть Третью эпоху, или колдунов из масонских лож, пытающихся захватить власть над миром. Или это могут быть просто богатые капиталисты, желающие разжечь огонь войны и погреть на нём руки, ещё не зная, как они будут его тушить. Всё это только усложняет поиск ответа на вопрос «кому это выгодно?», когда ещё в одном месте прогремит взрыв (метафорический или буквальный).

## **Особенности мира**

Пятая эпоха только начинается, и в мире осталось ещё много реликтов предыдущих эпох: ещё сильны чародеи, и в мире ещё ходят слухи о живых чудотворцах. В эпоху романтизма были извлечены из-под слоя пыли и реликты Второй эпохи: ещё смелее стали сказочные существа, и многие народы вспомнили о своих языческих корнях. В не-европейских же странах эпохи чудес и магии толком и не заканчивались, да и в самом Старом Свете смена эпох не была линейной. Так, например, изобретения Архимеда или Леонардо да Винчи предвосхищали Пятую эпоху, будучи созданными гораздо раньше, а библейские пророки по духу были ближе к Третьей эпохе, сами при этом живя во Вторую. С прошлых эпох сохранилось множество разных видов мистических искусств: герметическая магия, скандинавская магия рун и колдовство кельтских друидов, шаманские традиции североамериканских индейцев и кровавая магия Южной Америки, искусства индийских йогов, магические традиции Китая и Японии, заклинания чернокожих колдунов Африки и Америки.

В мире Пятой эпохи наряду с реальными историческими личностями живут и литературные персонажи вроде Шерлока Холмса и профессора Челленджера, капитана Немо и капитана Гаттераса, мистера Кейвора и доктора Моро и многих других. Также множество литературных персонажей было реальными историческими личностями в прошлом этого мира.

# Дети атома

*Третья Мировая война уничтожила человеческую цивилизацию, но породила людей, обладающих сверхчеловеческими способностями. И теперь мутанты пытаются защитить постапокалиптический мир, ненавидящий их за сам факт их существования.*

Никто уже не помнит, кто начал Войну, и что вообще значат эти слова: «русские», «китайцы», «коммунисты» и так далее. Никто уже не может точно сказать, как давно была Война. Кто бы ни начал эту войну, скорее всего, сейчас они давно уже мертвы. Довоенный мир был уничтожен взрывами ядерных ракет, но человечество вновь возрождается из пепла.

Долгие годы люди, пережившие ядерный апокалипсис и окопавшиеся в полуразрушенных городах, выживали, отбиваясь от бандитов, которыми кишели пустоши вокруг. И уже тогда появились первые мутанты — люди, в результате радиоактивного облучения получившие сверхчеловеческие способности. Многие из них вместе с этими способностями получили и физические уродства, но было немало и неотличимых от обычных людей. Некоторые из последних даже сами не знали о том, что являются мутантами, пока их способности не начали проявлять себя. Мутанты и люди без мутаций встречаются и среди жителей городов и среди бандитов: есть и города, целиком населённые мутантами, и банды, гордящиеся чистотой своей крови, — но всё же среди жителей городов больше «чистых», а среди бандитов — мутантов.

Потом, однако, на Восточном побережье открылись убежища, и из них вышли потомки правителей довоенного мира. Осмотревшись, они сразу же провозгласили создание Северо-Американской Федерации, объявив себя полноправными хозяевами всех пустошей — не спрашивая согласия остальных жителей постъядерного мира. Федералов было немного, но у них было мощное довоенное оружие и военная техника. С их точки зрения, мутанты не имели права на существование — и это восстановило против них всех мутантов.

Убежища открывались и в других крупных городах, но судьба их была разной. Одни были тут же разорены мутантами, другие присоединились к САФ, жители третьих смешались с жителями пустошей... но четвёртые объявили о своей независимости от Федерации, при этом считая всех, кто просто родился вне убежищ, «мутантами» и существами второго сорта.

И вот в этом мире и приходится жить людям и мутантам...

## Протагонисты

Персонажи игроков — обладающие сверхчеловеческими способностями мутанты, защищающие враждебный им мир людей. (Хотя, разумеется, среди супергероев могут быть и обычные люди, не имеющие мутаций.) Они могут жить как в тех местах, где люди и мутанты могут сосуществовать относительно мирно, так и там, где к мутантам относятся недружелюбно, и персонажи игроков вынуждены скрывать свою природу. Они могут быть даже участниками проекта LET, запущенного военными и учёными Федерации и призванного использовать мутантов, пойманных или специально созданных учёными, на благо САФ (ошейник со взрывчаткой для каж-



дого мутанта прилагается). Некоторые из мутантов, живущих в городах-убежищах, на территории Федерации или других подобных местах, могли сами не знать о том, что являются мутантами, пока их способности не начали проявлять себя.

## Антагонисты

Постапокалиптическому миру и мутантам в частности угрожает множество сил, на фоне которых обычные рейдеры верхом на мотоциклах (которые, конечно, присутствуют в больших количествах) и лидеры движений, выступающих за уничтожение всех мутантов, кажутся незначительными. В первых рядах идут, разумеется, солдаты Федерации, с довоенным оружием, в силовых бронях, с армиями боевых роботов и с желанием уничтожить всех, кто не признает их первородства.

В числе «суперзлодеев» постапокалиптического мира можно назвать Повелителя — мутанта, считающего, что его расе предназначено унаследовать Землю, и постоянно работающего над созданием новых видов мутантов. Другой мутант, по имени Церес, желает уничтожить последние следы цивилизации, превратив пустоши в девственные леса. На её стороне сражается множество разумных и антропоморфных животных, обретших разум в результате как случайных мутаций, так и целенаправленных усилий Церес. И есть ещё загадочный Предвестник, проповедующий, что всё человечество должно быть уничтожено, и стремящийся втравить выживших в ядерной в войне в ещё одну войну на уничтожение. Предвестник предпочитает действовать с помощью интриг, шпионажа и диверсий, и время от времени проговаривается, что именно он стоял за развязыванием Войны, уничтожившей человеческую цивилизацию, — но говорит ли он при этом правду?

## Особенности мира

**На всякий случай:** во время Войны использовалось не только ядерное, но и биологическое (зомби добавить по вкусу) и химическое оружие и, возможно, оружие с экзотической материей, и все эти виды оружия могли создать своих мутантов. Кто-то из мутантов мог быть создан в результате неудачных экспериментов или даже целенаправленно — всё по канонам комиксов.

**Маленький штрих к портрету мира:** хотя не у всех супергероев способности к полёту будут выглядеть логично, многие из них могут, вместо того, чтобы пылить по дорогам на ржавых мотоциклах и автомобилях, парить в воздухе над пустошами.

# Ночь без конца

*Люди пытаются выжить в мире, погружённом магией вампиров в вечную ночь, и, возможно, взять реванш у живых мертвецов.*

Тридцать лет назад, в один день 1897 года солнце не взошло. Ночь не сменилась рассветом, и пока люди в тысячах городов по всему миру в страхе гадали, что же произошло, порождения мрака объявили охоту на людей. Демоны-людоеды Страны Восходящего Солнца, кровожадные духи африканских саванн, маниту Северной Америки, давно мёртвые ацтекские жрецы и египетские фараоны, упыри и вурдалаки Восточной Европы — все они вышли на поиски свежей крови. И ордами кровожадных мертвецов повелевает (хотя будучи скорее их неформальным правителем) один мертвец, называющий себя Дракулой.

Не все люди, впрочем, уже давно не видели дневного света. Над чёрной пеленой, закрывающей землю от солнца, парят дирижабли, самолёты и целые летающие города. Жители неба и жители земли не всегда испытывают друг к другу тёплые чувства, но те и другие нуждаются друг в друге: жителям неба нужны ресурсы, которые можно добыть на земле, а жителям земли — пища, которую выращивают в летающих городах. Вдобавок, когда земля кишит живыми мертвецами, алчущими человеческой плоти, воздушный транспорт становится самым безопасным способом торговых перевозок.

Впрочем, пищу растят не только в летающих городах — иначе её не хватило бы на всех обитателей поверхности. Жители «низа» питают чахлые растения светлом электрических или газовых ламп, но некоторые отчаиваются настолько, что удабривают растения переработанными трупами живых мертвецов или живой кровью, читая над ней заклинания (и надеясь, что потом из земли не вырастет нечто, что захочет съесть самих земледельцев-колдунов). «Внизу» нет понятия дня и ночи — есть лишь время, отмеряемое часами на городских башнях, и перерывы между волнами нападений живых мертвецов. Живущие на земле люди уже отличаются от жителей неба даже физически: их кожа бледнее, а их глаза более привычны к темноте и менее — к яркому свету.

Жители неба меж тем отнюдь не являются альтруистами, безвозмездно помогающими жителям поверхности. Многие из них занимаются пиратством, нападая на дирижабли других летающих городов и грабя их, чтобы выгоднее продать их грузы.

## Протагонисты

Персонажи игроков могут быть как командой дирижабля, ведущего грузы от одного города к другому и отбивающегося от воздушных пиратов, так и защитниками одного из городов поверхности, каждый день отбивающимися атаки живых мертвецов.

Среди протагонистов могут быть не только люди, но и искусственно созданные гомункулы, дампиры — дети от смертных матерей и вампиров, оборотни и даже составившие из мёртвых. Персонажи даже могут перестать быть людьми посередине игры.



## Антагонисты

Основным противником для жителей поверхности будут живые мертвецы, а для жителей неба — воздушные пираты, хотя спускаясь ниже тёмной пелены, экипажи дирижаблей изредка могут встретиться с крылатыми порождениями мрака. Однако, персонажам могут противостоять и люди, решившие половить рыбку в мутной воде или даже предать человечество ради обещанной вечной нежизни.

В местном «монстрятнике» по умолчанию не предусмотрено персонажей христианской мифологии, но есть богатый выбор живых мертвецов и других порождений ночи: безмозглые зомби, движимые лишь жаждой человеческой плоти; кровожадные и хитрые упыри; оборотни и вампиры; бестелесные призраки; созданные злыми магами и безумными учёными големы и гомункулы и многие другие персонажи как мифов народов мира, так и современной массовой культуры.

## Особенности мира

Магия мира Ночи без конца в целом связана с кровью и смертью: это кровавое колдовство вампиров, некромантия, спиритуализм и тому подобные вещи. Есть также и безумная наука, позволяющая жителям неба превращать солнечный свет в электричество и заряды испепеляющих нежить лучемётов, и дающая человечеству паровые машины и катушки Тесла. Есть в мире и танатология (не исключено, что источником электричества для жителей поверхности могут служить ещё «живые» тела нежити), и вообще перенос элементов сеттинга *Unhallowed Metropolis* не возбраняется.

Кстати, сам Никола Тесла является активно действующим NPC сеттинга, создавшим около половины используемых ныне достижений науки. Он практически не вмешивается в борьбу людей за власть над небом и землёй, утверждая, что его изобретения принадлежат всему человечеству и предназначены на благо всех людей. Сейчас он уже не молод (родился в 1856 году, следовательно, сейчас ему 71 год), но он планирует дожить до ста лет.

# Шпага и магия

*Жители Островной империи: эльфы, люди и дварфы, аристократы и простолюдины, чародеи и мушкетёры — пытаются выжить в огне войн и революций.*

Мир Островной империи — это фэнтези-мир, в котором Средневековые сменилось «галантным веком», благородные рыцари сменили мечи на мушкеты и шпаги, а могучие волшебницы переоделись из мантий в пышные платья. Островная империя, занимающая целый архипелаг, веками была владычицей морей, пока двадцать лет назад не вспыхнула война между аристократами-эльфами, аристократами-людьми и аристократами-дварфами, и простолюдины, воспользовавшись хаосом, не подняли восстание. Сейчас бывшая империя расколота на отдельные островные государства, враждующие друг с другом, а моря между островами кишат пиратами.

Три расы допущены в число аристократов: люди, эльфы и дварфы. Есть ещё полу-эльфы, но лишь с расколом империи они получили шанс добиться полного признания. Эльфы, люди и дварфы есть и среди простолюдинов, и для дворян аристократы другой расы ближе по духу, чем простолюдины той же самой расы. Плюс половинчики и гномы могут быть только простолюдинами (занимая место реальных исторических цыган и евреев соответственно), а орки и полуорки и вовсе живут на положении рабов — но после начала войны эти расы тоже увидели шанс завоевать себе место под солнцем.

Аристократы разделены не только на три расы, но и на несколько древних домов, каждый из которых восходит к одному из древних драконов прошлого. Впрочем, неизвестно, действительно ли к этому причастны драконы, но наследники этих родов с рождения обладают чародейским даром. Сильнейшие из чародеев управляют своими домами, младшие сыновья аристократов обычно идут в мушкетёры, совмещая владение оружием и магией, а редкие потомки драконов, не унаследовавшие магического дара, обычно уходят в священники, вместо магических способностей получая дар чудотворства. Впрочем, иногда в священники идут и по собственной воле, получая и дар чародейства, и дар чудотворства.

Между аристократами и простолюдинами находится третье сословие, в которое входят уже упомянутые священники, адвокаты, богатые горожане и купцы и учёные, в том числе изучающие волшебство. В отличие от чародеев-аристократов, волшебники получают магические способности не от рождения, а тяжёлым трудом и длительным обучением, для чародеев магия — это искусство, а для волшебников — наука или ремесло. Зато волшебники могут создавать для чародеев-аристократов магитеховые устройства, похожие на изобретения Леонардо да Винчи. Иногда и чародеи-аристократы сами изучают академическую магию, совмещая её со своим природным даром и «проверяя алгеброй гармонию». Следует отметить, что раса гномов почти целиком принадлежит сейчас к третьему сословию, и что во время больших потрясений это третье сословие увидело свой шанс оттеснить в сторону аристократов.

Хотя церковь, разумеется, проповедует свою веру и простолюдинам, многие из них сохранили верность древней богине, называемой ими Матерью (что даёт аристократам ещё один повод считать простолюдинов совсем другими существами, другого сорта). Жрецы Матери, именуемые друидами, черпают силы у первозданной природы, отрицающей цивилизацию. После того, как Островная империя была



ввергнута в хаос, многие друиды увидели возможность разрушить ненавистную им цивилизацию, а среди не являющихся последователями Матери многие решили, что получили индульгенцию на уничтожение всех друидов. Впрочем, другие люди решили, что если уж старые законы больше никем не соблюдаются, то можно просить помощи и у друидов.

Сейчас от Островной империи отделились Вольные острова — острова восставших простолюдинов и буржуазии. Разумеется, ни один из этих островов не похож на другой, и Вольные острова периодически воюют друг с другом сами. То же, что осталось от некогда могучей империи, расколото войной между эльфами, дварфами и людьми.

## Протагонисты

Персонажи игроков — жители бывшей империи, пытающиеся либо восстановить империю в её былом величии, либо уничтожить её окончательно, либо просто выжить и по возможности поймать крупную рыбу в мутной воде. Если среди персонажей есть, например, эльф-аристократ, он вполне может работать и на аристократов-людей или вообще помогать простолюдинам, равно как и простолюдин может по доброй воле помогать аристократам. Хотя к таким персонажам, скорее всего, будут относиться с большим или меньшим предубеждением.

## Антагонисты

Любая из сил, сражающихся за остатки Островной империи, может выступать в роли как союзников, так и противников персонажей игроков. А сил этих очень много: три расы аристократов, представители буржуазии, волшебницы, церковь, друиды, републиканцы, анархисты и представители других политических течений и, наконец, люди, желающие, чтобы хаос длился как можно дольше.

## Особенности мира

Островная империя — вовсе не царство всеобщего равенства, хотя война уравнивает для всех шансы получить пулю в голову. Мужчины и женщины занимают разные социальные роли, расы аристократов формально равны, но смотрят друг на друга враждебно, три разных сословия — это вообще три разных мира. Но в эпоху перемен самые разные люди могут объединиться ради общей цели.

Основным способом сообщения между различными островами являются корабли, а где корабли — там и пираты. Хотя между ближайшими островами можно перелететь на грифонах или каких-нибудь похожих существах. Ну а в море разумеется, водятся русалки и различные морские чудовища.