

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 втянуть 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 эпохи, 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 удобряют 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 восставшие 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 Средневековье 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 полупэльфы, 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 простолюдином, 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, волшебники, церковь, друиды, республиканцы, 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.

Био-нефилимы

Дистопичный мир, стонущий под пятой самозванного бога, клонированного из крови с Туринской плащаницы.

Наверное, учёным не нужно было понимать слова «играть в Бога» настолько буквально. И уж тем более было плохой идеей пытаться создать клона из образцов ДНК следов крови на Туринской плащанице. Поначалу казалось, что эксперимент увенчался успехом: созданный клон, получивший имя Кетер (в честь первого из каббалистических Сфирот), повзрослев, выразил готовность сотрудничать с учёными. Через некоторое время он уже участвовал в опытах по созданию других подобных клонов, а затем и возглавил эксперименты в этой области. Потом он постепенно поднялся до главы создавшей его корпорации, а потом стал правителем всей Земли, объявив себя Богом. (Нельзя не признать, что у него были на это основания...)

Увы, пытаясь создать клона из крови Христа, учёные создали Антихриста. Он унаследовал божественные силы, но у него не было души: сочувствие, милосердие, любовь, даже дружба — все эти чувства были неизвестны ему самому и его «ангелам», которых он создал по своему образу и подобию.

На дворе конец XXII века. Новоявленный бог железной рукой правит своей киберпанковой теократией. Его клонированные солдаты, столь же бездушные, как и он сам, не ведают жалости, как и его «дети» — био-ангелы, выполняющие его волю, рея над ночными городами подобно тёмным отражениям старых комиксовых супергероев. Любое сопротивление подавляется, любое сомнение в божественности Кетера, как и поклонение каким-либо другим богам, карается смертью.

Некоторые люди в своих тайных храмах возносят молитвы к небесам, ожидая пришествия Спасителя. Но что, если он уже среди людей?

Протагонисты

Персонажам игроков предлагается взять на себя роль членов повстанческих организаций, борющихся против Кетера. Они могут не верить в Бога (хотя попробуй тут не поверь, когда существование Антихриста является фактом) или даже принадлежать к разным повстанческим организациям с разными взглядами, но их общей целью является свержение самозванного бога.

Важную роль для повстанцев играют био-нефилимы — дети от случайных связей био-ангелов, которые вовсе не склонны вести целомудренный образ жизни, но неспособны любить и не заботятся о своих любовницах и детях. Био-нефилимы являются единственными среди повстанцев (или, возможно, практически единственными, исключая редких живых святых), кто обладает сверхъестественными способностями, но повстанцы стараются скрывать их присутствие в своих рядах — иначе био-ангелы могут начать убивать всех своих любовниц и детей. Если не вся партия состоит из био-нефилимов, их сверхъестественные силы могут уравновесиваться тем, что большинство из них — подростки или даже дети, и среди них нет ни одного старшего 25 лет.



Антагонисты

«Имперскими штурмовиками» Кетера являются его клонированные солдаты. Будучи клонами, они не имеют души, что означает отсутствие каких-либо эмоциональных связей с другими людьми и даже другими клонами. Для существа без души человеческая жизнь не имеет никакой ценности: оно может грабить, насилловать, пытаться, убивать, расчленять и даже есть заживо, не испытывая никаких душевных терзаний. Именно из-за этой жестокости простые люди боятся клонов, но из-за отсутствия эмоциональной связи друг с другом клоны плохо работают в команде, и часто Кетер вынужден прибегать к помощи солдат-людей. Впрочем, быть может, однажды даже клон сможет захотеть стать человеком?

В качестве людей-управляющих Кетер использует «бессмертных» — людей, которым он даровал возможность после смерти возродиться в телах заранее выращенных клонов. Это своего рода аристократия нового мира. К сожалению для Кетера и его био-ангелов, им самим такой вид бессмертия недоступен: у них нет того, что могло бы переселиться в новое тело. И это вызывает у Кетера страх перед небытием, ожидающим его в случае смерти. Кетер не слишком рассчитывает на лояльность бессмертных — и имеет на то основания.

Первыми после самого Кетера являются его био-ангелы, созданные им и разделённые на девять чинов по образцу христианской мифологии, с семью био-архангелами во главе этой иерархии. Будучи клонами, они не имеют души — с уже перечисленными последствиями — но из-за того же отсутствия души они не лояльны никому, включая самого Кетера, и представляют собой пауков в банке.

Особенности мира

Способности био-нефилимов и био-ангелов более или менее соответствуют чудесам, описанным в христианской мифологии. Разумеется, они могут отличаться у разных нефилимов или ангелов. Био-ангелы, по крайней мере, сильнейшие из них, теоретически могут останавливать стихийные бедствия, исцелять раненых и призывать манну небесную, но редко делают это, «чтобы людишки не расслаблялись».

Пытаясь понять природу человеческой души, Кетер создал аниматех — технологии, использующие в качестве источника энергии человеческие души. В качестве сырья аниматехники могут использовать души врагов режима, души преступников, бомжей и других обитателей трущоб, но они также и просто покупают души у отчаявшихся людей или забирают их за долги. Без души человек остаётся живым, но теряет способность к сопереживанию. Кетер, однако, не продвинулся далеко в поисках бессмертия для себя лично.

Био-нефилимы: Судный день

Продолжение мира «Био-нефилимы» после библейского Апокалипсиса, в котором клон-Антихрист сумел отразить удар небесного воинства, продав силам ада души всего человечества.

Когда Кетер самозванно провозгласил себя Богом, чаша терпения Господа переполнилась. И огненный дождь пролился на землю, и небеса разверзлись, и легионы ангелов спустились с неба. И воинство небес схлестнулось с армиями самозванного бога, и тут и пришёл бы конец его власти, но в войну решили вмешаться легионы ада, сделав Кетеру предложение, от которого тот не мог отказаться. Сатана не стал покупать его душу (у Кетера её никогда не было) — он, не размениваясь, запросил души всех людей. Кетер согласился, и вместе с силами ада ему удалось остановить продвижение небесного воинства.

Большая часть мира представляет собой пустыню, выжженную огнём и серой, по которой бродят демонические чудовища, и в которой разбросаны редкие мегаполисы из стали и бетона. Большая их часть всё ещё находится под властью Кетера, но некоторые были захвачены ангелами, восставшими творениями самого Кетера или своевольными демонами, а посреди пустошей сталкиваются армии добра и зла, смертных и бессмертных.

Спротивление людей, однако, стало ещё более яростным, и оно было бы ещё яростнее, если бы люди знали, что Кетер одним росчерком пера продал души всех людей дьяволу. Но Кетер, предвидя последствия, говорит об этом лишь тогда, когда желает сломать чью-то волю. Чего, однако, не знает он сам, так это того, что у него не было власти подписывать этот договор: души людей не являются его собственностью, и он не может распоряжаться ими. Люди не обречены на вечные муки ада, и надежда для них ещё есть.

Протагонисты

В борьбе против войск Кетера и легионов ада к повзрослевшим уже био-нефилимам присоединились другие обладатели сверхъестественных способностей: маги, святые, ангелы в телах людей и менее заслуживающие доверия дэймонтехники, вооружённые устройствами, приводимыми в действие запертыми внутри них демонами. Разумеется, осталось место и для простых смертных.

Антагонисты

Помимо клонов-солдат и био-ангелов Кетера, человечеству угрожают твари ада: от безмозглых хищников, рыщущих по пустошам и трущобам мегаполисов, до коварных соблазнительей и манипуляторов и могущественных князей ада. Кетер не доверяет демонами (и имеет на то причины), но они не интересуются им самим до тех



пор, пока он им полезен: им нужны души людей, а не его собственная, которой у него нет.

И ещё, увы, многие простые люди, увидев конец света или узнав о том, что души всех их уже проданы сиама ада, решили, что раз уж они прокляты, то нет ничего запретного. Некоторые из них служат силам ада, а некоторые просто убивают и насилюют.

Особенности мира

Мир очень сильно изменился после начала апокалипсиса. Теперь уже все его жители вынуждены были признать существование магии, способной призывать и подчинять себе ангелов или демонов: и сам Кетер и повстанцы широко используют таких магов.

Всё более широкое распространение клонирования и появление клонов-рабочих, секс-клонов и других клонов в дополнение к солдатам сыграло с Кетером злую шутку: дело в том, что ни ангелы, ни демоны изначально не могли воплощаться в материальном мире (лишь недавно они, как говорят, получили такую возможность), но могли вселяться в тела клонов, не имеющих души. (Могли и в тела людей, просто это было для них гораздо сложнее). Сейчас тела многих оставшихся клонов-солдат — тех, с кем это успели сделать, но ещё не всех, и почти исключительно солдат — покрыты магическими татуировками, защищающими их от вторжения в их тела, точно такие же татуировки защищают и био-ангелов и самого Кетера. Ангелы и демоны могут находить себе новые тела в случае смерти прежнего, но некоторые из них являются Запечатанными — тела, в которые они вселились, были покрыты магическими знаками, не позволяющими им покидать эти тела. Служащие Кетеру маги могут Запечатывать как ангелов, так и демонов, чтобы заставлять их служить им: будучи запёртыми в одном теле, духи рая или ада становятся немного сильнее, но гибнут вместе со своим телом... или думают, что им грозит гибель в случае смерти их тела.

Во время апокалипсиса погибло множества людей, но врата рая или ада оказались для них закрыты. Лишь немногие получили после смерти блаженство, покой или даже муки ада — большинство осталось на земле неуспокоенными призраками, делающими и без того неуютный мир ещё более опасным. Подобно ангелам или демонам, призраки могут вселяться в тела клонов, но также аниматехники используют их как новый источник сырья.

Помимо ещё большего распространения аниматехнических устройств, появился новый их вид — дэймонтехнические устройства, использующие в качестве источника энергии запёртых внутри ангелов или демонов и, разумеется, гораздо более сильные, чем простой аниматех. Обе стороны используют устройства и с ангелами и с демонами: слуги Кетера больше с ангелами, а повстанцы больше с демонами — однако, в руки повстанцев нередко попадает трофейный дэймонтех, использующий силу ангелов, и ни повстанцы, ни сами скованные ангелы не уверены, что ангелов можно освободить, просто уничтожив устройство.

Дети рая и ада

Потомки ангелов и демонов в современном мире, которым тайно манипулируют их родственники с обеих сторон, пытаются сохранить свои жизни — и родственные узы.

Ангелы и демоны давно живут среди смертных. Они плетут свои интриги, играя смертными, как фигурами на шахматной доске, каждое строя своё видение будущего — в виде рая или ада на земле. Люди гибнут в их интригах сотнями и тысячами, но сами ангелы и демоны остаются в стороне, предпочитая улыбаться друг другу за столом переговоров.

Но там, где встречаются враги, иногда, раз в сто лет или реже, вспыхивает запретная любовь между ангелом и демоном. И от этой любви рождаются дети, именуемые нефилимами, — наполовину ангелы, наполовину демоны. Жизнь этих детей нелегка, ибо союз их родителей либо запрещен, либо насильственен: во втором случае его будут пытаться разрушить родственники только с одной стороны, в первом — с обеих. Самое существование нефилимов считается преступлением, и силы и рая, и ада будут стараться уничтожить их... или же переманить на свою сторону, ибо в каждом нефилиме есть готовые зёрна как добра, так и зла. Добро и зло постоянно борются в душе каждого из нефилимов, и кто из них возьмёт верх — никто не может предсказать заранее.

Протагонисты

Персонажи являются нефилимами — детьми от браков ангелов и демонов. По умолчанию считается, что все персонажи игроков приходятся братьями и сёстрами друг другу, но это необязательно, хотя и желательно. Они пытаются выжить в не принимающем их мире, зажатыми между молотом и наковальней, и найти в этом мире своё место.

Создавая персонажей, игроки должны будут продумать свою общую семью. Кто были их родители? Был ли их союз добровольным и основанным на любви? На обмане? На принуждении? Живы ли они сейчас? Оба или кто-то один? Живут ли они вместе со своими детьми? Бросили их и убежали? Бесследно исчезли в неизвестном направлении? Похищены силами рая или ада? Любили ли они своих детей? Как заботились о них? И так далее.

Затем, разумеется, игроки должны будут распределить роли в семье: старшие и младшие братья и сёстры, любимый ребёнок, «паршивая овца», близнецы, соперники и так далее (что касается инцестуальных отношений... когда самое твоё существование объявлено преступлением, недолго и решить, что худшего преступления ты уже не совершишь, — но лучше так не делать). И продумать отношения семьи в целом и отдельных её членов с силами рая и ада, а также смертными, среди которых они живут.

Что касается дальнейших скрещиваний, то ребёнок нефилима и ангела, демона либо человека тоже будет нефилимом, но не далее чем во втором поколении: если крови демона или ангела меньше четверти, родившийся ребёнок может быть ангелом, демоном или простым смертным, но не нефилимом. Персонажи игроков, таким образом, могут приходиться друг другу двоюродными братьями от братьев и сестёр нефилимов, но не более дальними родственниками.



Антагонисты

Персонажам игроков противостоят как ангелы, так и демоны — и отличить одних от других бывает довольно сложно, особенно когда те и другие пытаются убить тебя за сам факт твоего существования. Демоны делают то, что и должны делать демоны, но убеждают всех в том, что они белые и пушистые, просто болеют, а ангелы говорят то, что ожидаешь услышать от ангелов, но сами не брезгают морально сомнительными методами. Впрочем, ангелы, кажется, действительно чуть-чуть лучше — точнее, демоны менее связаны необходимостью казаться добрыми. Действительно ли ангелы выполняют таким вот образом волю Всевышнего — доподлинно неизвестно, ибо с Ним мало кто говорил лично, а утверждающие, что Он говорил с ними, возможно, врут. Впрочем, кто на самом деле является меньшим злом или даже не злом вообще в войне рая и ада — персонажам предстоит выяснить самостоятельно.

И ангелы, и демоны используют множество смертных слуг, управляя корпорациями и армиями, владея «заводами, газетами и пароходами». Сколько-либо крупные организации смертных: ФСБ, ЦРУ, ДАРПА и прочие, даже Ватикан — не контролируются полностью только одной стороной, имея в себе, как минимум, шпионов противной стороны. Миллионы мелких клерков даже не знают о том, кому они служат на самом деле, но ангелы и демоны используют и спецназ, вооружённый благословлённым или проклятым оружием, и повелевают таинственными культами, лидерам которых они иногда открывают тайны чернокнижия (гоетии) или белокнижия (теургии). Некоторые особенно ценные агенты рая или ада несут в своих жилах кровь ангелов или демонов.

Иногда в войну рая и ада вмешивается третья сила — загадочные Духоборы, знающие об истинной роли ангелов и демонов в мире людей и относящихся к ним по принципу «чума на оба ваши дома». Многие из членов этой организации владеют магией, позволяющей им противостоять ангелам и демонам или подчинять их себе, верхушка организации продлевает свою жизнь уже столетия. Духоборы могут как пытаться переманивать нефилимов в свои ряды (что нередко добавляет ангелам и демонам желания убивать нефилимов), так и пытаться уничтожать их. (Следует отметить, что заклинания, действующие на ангелов или демонов, не действуют на нефилимов, которые ни то, ни другое). Однако, считать, что Духоборы в моральном отношении в чём-то лучше своих врагов, — очень, очень большая ошибка.

Особенности мира

Духи ада и рая, в том числе и нефилимы, обладают способностью видеть Лимб — истинное отражение земного мира, лежащее на пересечении небесной и адской сфер. В Лимбе всё обретает своё истинное лицо, отражающее истинную сущность, и ангелы и демоны не любят нефилимов во многом именно за способность видеть их.

Способности ангелов и демонов рекомендуется привязать не к «крови» ангелов и демонов (или не только к ней), а к свойствам их души (например, семи смертным грехам и семи христианским добродетелям), чтобы у нефилимов-братьев и сестёр не было однотипных способностей.

Вампир: Человечность

Каким был бы мир Маскарада, если бы вампиры всерьёз понимали, чем грозит им потеря человечности?

Вампиры, создания ночи, тысячелетиями жили среди людей, таясь в тенях. Они называют себя Проклятыми — ибо они действительно прокляты и знают это лучше, чем кто-либо. Их проклятье даже не в том, что они должны пить кровь, или что лучи солнца губительны для них. Не в том, что им недоступны радости еды или секса. Их проклятье в том, что в каждом вампире живут две сущности, пожирающие его изнутри.

Первая из них зовётся Зверем и воплощает в себе жажду крови, сжигающую каждого вампира. Каждое убийство, каждый акт жестокости, даже эмоциональной, подпитывает Зверя, постепенно превращая в вампира в кровожадного хищника. Когда же Зверь полностью завладевает вампиром, тот перестаёт быть собой, теряя последние остатки человечности и превращаясь в животное. И чем ближе вампир к этому, тем быстрее он начинает падать, срываясь в спираль из крови и убийств. Даже простое восприятие живых как пищи — уже первый шаг к падению.

Вторая зовётся Могилой и воплощает в себе чёрную пустоту в душе вампира. Вампиры мертвы, и им нужно нечто, что может заставить их почувствовать себя живыми. Почему вампиры окружают себя предметами роскоши, произведениями искусства и красивыми женщинами? Почему они пытаются заводить отношения с живыми? Именно для того, чтобы самим почувствовать себя живыми. По мере того, как Могила завоёвывает себе всё большее пространство внутри вампира, его эмоции отмирают, пока, наконец, ему не становится абсолютно всё равно, жив он или нет. Некоторые вампиры пытаются вырваться из Могилы, делая поблажки Зверю: давая выход хотя бы отрицательным эмоциям, лишь бы это были хоть какие-то эмоции, — но с тем же успехом можно поджечь дом, чтобы спастись от холода.

Вампиры знают о висящей над каждым из них угрозе, и изо всех сил стараются сохранить свою человечность. Фактически, вампир вынужден пытаться быть более человечным, чем сами люди, и более живым, чем живые люди. Вампирское общество старается быть (или хотя бы казаться) максимально гуманным, чтобы предотвратить скатывание своих членов в безумие. Однако, им удаётся лишь отсрочить неизбежное: большинство вампиров протягивает в лучшем случае пару столетий, а более полутысячи лет сохраняют здравость рассудка лишь единицы. Некоторые вампиры убивают себя, поняв, на что они обречены. Некоторые навсегда зарекаются передавать своё проклятье смертным, то есть не создавать себе подобных. Но желание жить удерживает вампиров от самоубийства, одиночество заставляет их искать общества смертных, а нежелание терять близких людей заставляет вампиров передавать им своё проклятье...

Протагонисты

Персонажи игроков — вампиры, пытающиеся выжить в современном мире, недружелюбном к ним. И, возможно, смертные люди — друзья этих вампиров, знающие об их истинной природе и помогающие им, но ещё не получившие от них проклятье



вампиризма. Отсутствие сверхъестественных способностей у смертных может частично уравновешиваться отсутствием и проблем, связанных с вампиризмом.

Антагонисты

Одной из главных опасностей для вампиров являются их бывшие сородичи, сошедшие с ума. И если провалившиеся в Могилу, скорее всего, могут разве что зрелищно сгореть в лучах рассвета на глазах у публики, то поддавшиеся Зверю оставят после себя много трупов, прежде чем будут убиты. Некоторые из «озверевших», почувствовав свой неминуемый конец ещё до того, как окончательно сойдут с ума, пытаются сбежать от своих сородичей. Если же вампир позволил взять над собой верх и Зверю и Могиле, то он будет отличаться от предыдущих лишь тем, что не будет испытывать никаких эмоций, механически утоляя свой голод, тогда как поддавшийся одному лишь Зверю будет получать садистское удовольствие от убийств. Самое худшее в таких слетевших с нарезки вампирах — то, что когда-то они были близкими для каких-то других Проклятых.

При этом никаких альтернативных сообществ вампиров не существует: открытое декларирование презрения к людям сведёт вампира до уровня животного самое позднее за несколько лет, а война между двумя сообществами сделает то же самое с обеими сторонами.

Вампиры убивают сорвавшихся с нарезки сородичей в первую очередь потому, что те своими преступлениями могут нарушить тайну существовавших вампиров. Или привлечь внимание охотников: от правительственных спецслужб до ватиканских инквизиторов. И им, особенно последним, будет очень, очень сложно объяснить, что вампиры на самом деле не желают людям зла, просто им нужна человеческая кровь. Плюс не стоит полностью сбрасывать со счетов простых смертных, случайно узнавших о существовании вампиров (или о том, что кто-то из их близких завёл дружбу с живым мертвецом) и начавших предпринимать судорожные и непредсказуемые действия.

И ещё одну опасность для вампиров представляют их собственные старейшины: им, существующем в качестве вампиров на протяжении столетий, очень трудно сохранять былую человечность всё это время. При этом с возрастом возрастает как могущество вампира, так и риск впасть в безумие, а хуже сорвавшегося с нарезки вампира может быть только сорвавшийся с нарезки древний вампир. Многие от скуки начинают развлекаться интригами, которые стоят другим вампирам, в лучшем случае, счастливой нежизни и вдобавок приближают безумие самих интриганов.

Но враг, который находится ближе всего к каждому из вампиров, сидит внутри самого вампира. Зверь и Могила жаждут заполучить его себе целиком, и убивая своих сородичей, поддавшихся Зверю, вампир рискует поддаться ему сам, а теряя близких — смертных ли или других вампиров, в том числе ввавших в безумие и убитых им самим — он всё сильнее чувствует холод Могилы. А если он ничего не чувствует, убивая своих бывших друзей, — значит, Могила уже близко. И очень вероятно, что рано или поздно его бывшим друзьям придётся убивать его самого...

Бесцветный мир

Мир, потерявший краски, населённый людьми, потерявшими остроту чувств, осаждаемый серыми ордами Бесцветной Королевы, — и редкие люди, ещё способные видеть яркие цвета, пытающиеся спасти этот мир или хотя бы не погибнуть самим.

Этот мир потерял свои краски. Серое небо затянуто серыми облаками, сквозь которые изредка проглядывает бесцветное солнце. По серым улицам серых городов в каждодневной бессмысленной рутине бродят серые люди — даже человеческие эмоции потеряли яркость в этом мире. Серые пустоши обступают серые города, и из стелющегося по серой земле бесцветного тумана выходят орды бесцветных существ, желающих высосать из мира все краски, ещё оставшиеся в нём. И где-то в утопающих в серой мгле серых руинах сидит на сером троне Бесцветная Королева, повелевающая своими бесцветными ордами.

Иногда в этом мире ещё попадаются островки цвета: отдельные разноцветные цветки, зелёные деревья, голубые озёра, иногда золотые украшения или яркие детские игрушки. Но Серое братство, утверждающее, что защищает людей от Бесцветных орд, каждый раз, найдя такой островок цвета, старается накрыть его куполом — возвести вокруг него храм или хотя бы часовню и пускать людей только по праздникам. Внутри таких храмов мир снова обретает цвета, а чувства — яркость, но такие островки цвета почти без исключений со временем тускнеют и сереют — и Серые братья обвиняют в этом художников, высасывающих цвета из мира.

Именно художников Серое братство винит во всех бедах этого мира. Именно они, говорят Серые, выпили цвета из мира, чтобы наполнить ими свои картины. Поэтому рисование в бесцветном мире настрого запрещено, а способных использовать магию цвета либо убивают, либо заставляют служить Серым.

Строже всего охраняются в двенадцати самых больших храмах в двенадцати великих городах двенадцать Дев, каждая из которых является воплощением своего цвета: ярко-красная, страстная Скарлет; изумрудно-зелёная, полная жизни Джейд; тёмно-синяя, благородная Индиго; солнечно-жёлтая, радостная Цитриния; безупречно-белая, невинная Вайс; чёрная, как ночь, печальная Нера; огненно-оранжевая Померанс; фиолетовая, задумчивая Виолетта; коричневая, рассудительная Кафа; розовая, нежная Пинк; небесно-голубая, легкомысленная Азура и непостоянная Циания, цвета морской волны. Тринадцатая дева — серая Грей — превратилась в Бесцветную Королеву, которая сейчас угрожает всему миру. Двенадцать Дев живут в своих золотых клетках, из которых Серые не выпускают их ни на минуту, ибо боятся, что в случае гибели или бегства одной из Дев её цвет исчезнет из мира навсегда. Девы тяготеют своим заключением и отдали бы всё, чтобы взглянуть на внешний мир хотя бы одним глазком... но вряд ли они будут рады, увидев серый мир за пределами их дворцов. И каждую из Дев охраняет свой Бесцветный Брат, цвета в котором настолько мертвы, что даже рядом с Девой он видит лишь оттенки серого.

Протагонисты

Большинство людей в этом мире серые, но персонажи игроков вновь обрели свои цвета — возможно, от соприкосновения с одним из островков цвета, а возможно, испытав неожиданно сильную эмоцию. Другие люди видят их такими же серыми, как



они сами, но сами они, называемые цветovidцами, видят друг друга в цвете и таким образом узнают друг друга при встрече.

Серые люди часто обретают способности цветovidцев спонтанно, и Серое братство не в силах предотвратить это. Поэтому оно использует цветovidцев, чтобы находить новые островки цвета (цветovidцы могут замечать их там, где серые люди просто пройдут мимо) или вести караваны сквозь Хмарь между городами. (Для последнего, впрочем, Серые братья иногда носят с собой раки с цветными «реликвиями» вместо цветovidцев-проводников). Некоторые цветovidцы исполняют роль жрецов в храмах, но им настрого запрещено покидать пределы храмов. И если храм начнёт терять цвета, виновным будет объявлен цветovidец.

Антагонисты

С одной стороны, персонажам, да и всему живому противостоят Бесцветные орды, служащие Бесцветной Королеве. Орды уродливо искажённых существ, не ведающих ни боли, ни страха, ни жалости, охотятся на путников в серых пустошах или, собравшись в огромные армии, нападают на города, защищённые от них лишь крепкими стенами и отчаянием — не мужеством — защитников.

С другой стороны, конкретно цветovidцам угрожают Серые братья, считающие каждого цветovidца потенциально опасным для мироздания в целом. Они могут считать его временно полезным, но шаг вправо, шаг влево — и Серые уже готовы орудия казни. Если же цветovidец не сотрудничает с Братством добровольно, он по определению подлежит уничтожению.

Обычно Серые не могут распознавать цветovidцев, но некоторые из братьев, называемые Сероглазыми (неточное обозначение, ибо глаза — единственное, что не является у них серым), не обладая способностями к магии цвета, могут распознавать цветovidцев. По слухам, многие, если не все Сероглазые прежде были цветovidцами, но сейчас их эмоции приглушены и замещены одной лишь завистью к тем, кто ещё способен переживать их ярко.

Особенности мира

Цветovidцы обладают способностью не только видеть оставшиеся в мире цвета, но и использовать магию цвета. Однако, её источниками могут служить две вещи: либо очень сильные эмоции, переживаемые самим цветovidцем, либо цвет, зачерпнутый извне, в одном из мест, где ещё сохранились цвета. Каждой эмоции соответствует свой цвет, и каждым цветом можно «нарисовать» только предмет, существо или абстракцию этого цвета. Серые братья убеждены, что использование магии цвета постепенно выпивает из мира оставшиеся краски, и считают любое её использование преступлением. Они также могут высасывать цвета из цветovidцев, возвращая их в окружающий мир, но убивая самого цветovidца.

Между городами часто можно угодить в бесцветный туман, называемый Хмарью. Она не только приглушает цвета, но и высасывает эмоции, заставляя заблудившихся в ней терять свою личность и присоединяться к Бесцветным ордам. Цветovidцы могут противостоять влиянию Хмари и защищать от него других, но не бесконечно долго.

Магия сердец

Маги, черпающие свои силы из человеческих сердец, сражаются со злыми коллегами по цеху и пытаются избежать инквизиции, имеющей более чем достаточно оснований ненавидеть магов.

В этом мрачном средневековом мире у инквизиторов есть очень веские основания жечь магов на кострах. Ибо источником магии в нём являются человеческие сердца: чтобы стать магом, нужно вырвать сердце из груди человека, а чтобы стать более могущественным магом, нужно вырывать по одному сердцу за каждую ступень могущества. Насколько большую силу даст магу каждое сердце — зависит от личности убитого, от способа убийства и от дружбы или вражды с магом. Путь каждого мага залит кровью, и неудивительно, что простые люди боятся волшебников.

Есть несколько способов заполучить себе человеческое сердце и вместе с ним волшебную силу. Проще всего, разумеется, убить своего врага или даже случайного человека — так поступают дикие берсерки и горцы Севера, вырывающие сердца из груди поверженных врагов, ассасины Востока, вырезающие сердца из мёртвых тел своих жертв, куртизанки-убийцы Юга, закалывающие своих любовников постели, жрецы Запада, убивающие рабов обсидиановыми ножами на вершинах ступенчатых пирамид, и многие другие. Достаточно могущественные маги уже не убивают людей сами, а посылают своих бессердечных слуг собирать сердца для них.

Некоторые, однако, не желая убивать других людей или по какой-либо другой причине вырывают сердце из собственной груди, превращаясь в нежить, называемую личами. Но даже когда они делают это, чтобы не убивать других людей, лишившись сердца, они лишаются и способности испытывать эмоции — в том числе те, что мешают им убивать людей уже после этой операции.

Некоторые маги собирают лишь те сердца, которые уже были добыты другими магами — разграбляют могилы мёртвых магов (хотя маги редко умирают своей смертью), крадут сердца или убивают магов. Однако, убить мага — задача непростая сама по себе для человека, который не является магом сам.

И последний способ — получить сердце человека, отдавшего его добровольно. Таким образом можно получить одни из самых сильных сердец, но лишь очень немногие люди готовы на такое самопожертвование ради другого человека.

Впрочем, чтобы стать магом, не всегда нужны какие-то особенные ритуалы: с достаточно сильными сердцами становление магом может произойти случайно и даже вопреки воле мага. Убивший ненавистного врага может получить его сердце, убивший мага может получить все собранные им сердца, умерший ради близкого человека может отдать ему своё сердце, соблазнитель, разбивший сердце искренне любившей его девушки, может получить сразу и магическую силу и покорную ему нежить (хотя не все будут рады видеть бывшую любовницу в таком виде), а совершивший самоубийство в глубокой депрессии может выжить, превратившись в лича. Поэтому более или менее слабых магов всегда достаточно много, и инквизиция не остаётся без работы.

Протагонисты

Персонажи игроков — маги сердец. Или маги сердец и их спутники. Или инквизиторы, охотящиеся на магов сердец. Или даже маг сердец и его бессердечные слуги или



слуги мага-NPC. Игрокам следует учитывать, что почти каждый маг сердец — в лучшем случае, трагический герой или столь же трагический злодей, а в худшем — антигерой или не герой вовсе.

Антагонисты

В силу природы обретения магии сердец у практикующих её магов редко бывают предубеждения против убийства. Чем больше людей убивает маг, тем сильнее он становится. Результат? Маги сердец тяготеют если не к тёмному властелинству, то к крови и массовым убийствам, даже если у них самые благие намерения. Иногда даже особенно если у них самые благие намерения.

Мало-мальски могущественный тёмный властелин всегда имеет при себе армию бессердечных — живых мертвецов, чьи сердца он вырвал из их груди. Они полностью покорны тому, что владеет их сердцами, и не испытывают никаких эмоций. Впрочем, некоторые из них, сохранившие эмоциональную связь с магом или кем-то ещё из живых, ещё способны испытывать какие-то чувства, но это не причиняет им ничего, кроме боли, ибо противиться приказам хозяина они почти никогда не в силах. Владеющий сердцем бессердечного или лича может приказать им умереть навсегда, без возможности воскресить их снова, но многие из тех, кто завладевал коллекциями сердец убитых магов, предпочитали сохранить их армии бессердечных для себя.

На магов сердец охотятся инквизиторы, среди которых в свою очередь не так мало магов: многие из них, убивая своих врагов, получают их силу — нередко даже вопреки собственному желанию. В сущности, именно инквизиция является одной из самых могущественных организаций магов сердец в мире. Однако, она таит угрозу не только для магов сердец, но и для самой себя и для людей, которых она призвана защищать: поскольку инквизиторы обладают огромными коллекциями сердец, собираемых на протяжении столетий, кто-нибудь из могущественных магов может захотеть прибрать её к рукам, или кто-нибудь из инквизиторов может удариться в тёмное властелинство. И кто даст гарантию, что инквизиция уже не контролируется каким-нибудь кровавым властелином?

Особенности мира

Собранные сердца имеют символическое, но материальное воплощение: они могут храниться в виде бутылок красного вина в погребе замка, рубинов на перстнях мага, колоды карт червонной масти в кармане, даже татуировок-сердечек на теле куртизанки (в случае её смерти проявляющихся на теле убийцы) — а могут парить вокруг мага в виде красных огней, левитирующих алых кристаллов или даже живых, пульсирующих сердец. Обретя эти предметы, от них непросто избавиться: они будут стараться вернуться к магу.

Обычным монстрам тоже можно добавить «сердечной» тематики: либо им нужны человеческие сердца (виндиги), либо они были созданы с помощью человеческих сердец (големы, хотя здесь скорее речь шла о Железном Дровосеке), либо они были сердцами раньше (призраки), либо их собственные сердца могут быть использованы магами (единороги, драконы и прочие).

Сожжённый Рим

Выжившие римские граждане пытаются спасти последние следы цивилизации среди руин Вечного Города, сожжённого варварами.

Вечного Города больше нет. Он разграблен и сожжён варварами. Ни военная мощь Рима, ни крепкие городские стены, ни сами боги Олимпа — ничто не смогло остановить нашествие варваров. Рим лежит в руинах, среди тлеющих огней пожарищ, и вместе с ним догорает тысячелетняя античная культура: от Гомера до Юлиана, от милетской школы до неоплатоников. Теперь Рим захвачен варварами, слепыми к красоте творений этой тысячелетней цивилизации, для которых пергаменты с текстами философов — это всего лишь куски свиной кожи, великолепные древние храмы — это жилища их врагов, которые должны быть разрушены, прекрасные статуи богинь — это всего лишь высеченные из мрамора голые женщины, а прекрасная музыка кифаредов — это вообще непонятно что, потому что они не станут дослушивать её и до середины.

Орды варваров велики, и надежда победить их слаба. Но есть надежда сохранить оставшиеся достижения культуры до тех времён, когда из пепла прежней цивилизации не восстанет новая.

Протагонисты

Персонажи игроков — римские граждане (и немножко вчерашних рабов и варваров), пытающиеся спасти цивилизацию от варваров или хотя бы выжить самим. Так как древний Рим имеет свою специфику, далее будет приведено несколько возможных концептов персонажей:

Среди воинов следует выделить, разумеется, римских солдат, ныне оторванных от своих легионов, и гладиаторов (какой же Рим без гладиаторов?), которые больше не сражаются на потеху толпе, потому что этой толпы больше нет. Солдат можно разделить на всевозможных легионеров, катафрактарию, ауксилариев и прочих, а гладиаторов — на секуторов, бестиариев, ретиариев и тому подобных.

Со стороны «ума, а не грубой силы» могут выступать ораторы, вдохновляющие союзников и переубеждающие противников, жрецы греко-римских богов, а если участники игры решат, что это впишется в их видение игры, — то и инженеры вроде Архимеда, собирающие гастрареты из подручного хлама, или натурофилософы, изучающие стихии природы, чтобы подчинять их себе. Авгуры-прорицатели тоже могут быть не лишними.

Среди персонажей игроков могут оказаться и преступники, примкнувшие к группе потому, что им больше не у кого воровать, и спортсмены или бывшие городские стражники, и музыканты — в зависимости от того, хотят ли участники видеть в игре «бардовскую музыку» хотя бы как в *Mazes&Minotaurs*, — и, возможно, даже куртизанки... впрочем, их, возможно, лучше вместе с рабами и прочими мирными гражданами отнести в категорию NPC, которых персонажи игроков должны будут защищать.



Антагонисты

В качестве основных антагонистов будут выступать, разумеется, варвары из разных племён: гунны, готы, вандалы и прочие. Но и римские граждане тоже могут перебраться на сторону варваров.

Особенности мира

Это не критично, но автор предлагает считать, что действие происходит в альтернативной истории, в которой не было христианизации Римской империи Константином Великим: потому что эта идея посвящена спасению римской культуры, которая в сознании большинства игроков является в первую очередь языческой. (Впрочем, здесь вообще можно было бы заменить реальных римлян какими-нибудь эльфами, а готов и вандалов — орками.)

Также, если участники игры не против, возможен уклон в «сандапанк» с паровыми машинами Герона Александрийского, изобретениями Архимеда и прочими техническими приспособлениями, которые теоретически могли существовать в античную эпоху, но не существовали или существовали лишь в единичных экземплярах.

На всякий случай следует напомнить, что если персонажи игроков действительно собирают артефакты античной культуры и доставляют их в безопасное место, им стоит позаботиться о том, чтобы это место оставалось тайным от варваров. (В крайнем случае — можно найти корабль, погрузиться на него и отплыть в какую-нибудь Африку... но сложности здесь могут возникнуть в каждом из пунктов.)

Если персонажи игроков действительно будут заниматься спасением культурных ценностей от варваров, то проще всего будет организовать эскорт выживших носителей культуры: эвакуация библиотек и всяких статуй (которые не только произведения искусства, но и объекты культа) потребует, как минимум, запряжённой волами телеги и привлечёт внимание.

Ну или игроки могут просто заняться выживанием на руинах разрушенной цивилизации.

Дикая магия

Герои путешествуют сквозь Хаос, поглотивший большую часть мира, пытаются выжить самим и спасти то, что ещё осталось от мира.

Никто уже не помнит, как Хаос вырвался на свободу. Одни говорят, что была война между колдунами и священниками Творца, и маги выпустили Хаос на свободу, желая направить его против своих врагов. Другие — что Хаос вырвался на свободу сам, когда маги в своей гордыне решили, что это они повелевают им. Так или иначе, но Хаос проник в упорядоченный мир, поглотив большую его часть. Сейчас мир представляет собой лишь островки упорядоченного, между которыми колышется марево Хаоса: бесформенное и постоянно меняющее форму, бесцветное и вмещающее в себя все цвета. В этом море Хаоса ничто не имеет постоянной формы, и лишь дети Хаоса — эльфы — могут путешествовать сквозь него сами и водить других путников, не рискуя сойти с ума и навсегда заплутать в Хаосе. И лишь воля Вседержителя и каждодневные молитвы верующих удерживает Хаос от того, чтобы поглотить остатки мира целиком.

Четыре расы населяют этот мир. Эльфы — дети Хаоса, в чьих жилах течёт магия, бродят по островкам упорядоченного и через Хаос, ища развлечений и играя с людьми в игры, где ставкой может быть что угодно: судьба, память, даже жизнь — в руках эльфов игральные карты и кости обретают волшебную силу. Эльфов не слишком любят (все, кроме некоторых детей — весьма неразумных детей), но их риходится терпеть, ибо только они умеют водить караваны через Хаос. Гномы же — дети Порядка, изобретшие огниво, колесо, гончарный круг и многое другое и передавшие свои знания людям. Люди же суть младшие дети Творца, наделённые им свободой выбирать между Порядком и Хаосом. Увы, именно эта свобода выбора и привела мир к тому состоянию, в котором он находится теперь, а заодно вызвала войну между людьми и гномами, которая сейчас, к счастью, стихла. И четвёртая раса — полулюди, то есть люди (именно люди: эльфы уже являются существами Хаоса, а гномы нечувствительны к мутациям), изменившиеся под действием Хаоса и утратившие человеческий облик. С тех пор, как Хаос обрёл свободу, полулюдей становится всё больше, и их уже не убивают (или, вернее, не всегда убивают) сразу после рождения или появления мутаций, но каждый получеловек — изгой среди людей.

Две силы борются за этот мир. С одной стороны — Порядок, созданный богом, которого называют Творцом, Вседержителем, Законодателем, иногда его зовут Архитектором, а гномы называют его Великим Кузнецом. Творец — бог порядка, законов, цивилизации и науки: хотя его жрецы обладают некоторыми сверхъестественными способностями (в основном антимагического характера), вместо призыва молний с небес они предпочитают паровые ружья. С другой стороны — безликий Хаос, существовавший до акта творения и воплощающий всё неупорядоченное — в том числе и магию. (Здесь при желании можно добавить Восемь ветров магии.) Магов, разумеется, никто не жалуется, но им позволяют жить до тех пор, пока их силы полезны людям.

Впрочем, говорят, что раньше были ещё две силы: Жизнь и Смерть (точнее, они и сейчас есть: люди не перестали ни рождаться, ни умирать) — и были кроны — маги, владеющие силой жизни, и клурки — маги, владеющие силой смерти. (Оба термина взяты из «Заколдованной страны».) Но сейчас те и другие уже редко встречаются



людям, хотя неупокоенные мертвецы продолжают встречаться тут и там, а ро зверолюдей говорят, что на самом деле они не полулюди, искажённые Хаосом, а создания Жизни.

Протагонисты

Персонажи игроков в данном случае — обычные странствующие фэнтезийные герои.

Антагонисты

Персонажам игроков могут противостоять как безумные маги Хаоса, так и фанатичные последователи Порядка, не считая разбойников-баронов и орд полулюдей, а также нежити и некромантов-клурков. И есть ещё твари чистого Хаоса, как сказочно-прекрасные, так и тентаклево-ужасные, а в глубинах Хаоса живут правители эльфов, для которых упорядоченный мир настолько же чужд, насколько людям чужд Хаос. А в самых-самых тёмных глубинах Хаоса обитают сущности настолько хтонические, что даже для эльфов — персонажей страшных людских сказок — они сами являются героями ночных кошмаров.

Особенности мира

Если кто-то будет это использовать: этот мир основан на альтернативных шкалах элайнментов, где с одной стороны более или менее привычные Порядок и Хаос (включающие также в себя науку и магию), но вместо добра и зла — Жизнь и Смерть.

Наследники Земли

Последние представители человечества, бежавшие с уничтоженной инопланетянами Земли на гигантском космическом корабле, скитаются по просторам космоса, пытаются найти для себя новый дом и лелея надежду однажды отомстить.

Незадолго до гибели Земли человечество уже осваивалось в ближнем космосе, колонизировало ближайшие планеты и отправило колониальный корабль к Альфе Центавра. И именно оттуда спустя несколько лет начали приходить сперва встревоженные, потом напуганные, а затем полные паники сообщения о пришельцах. Их флот появился в системе Альфы Центавра и принялся... методично перерабатывать целые планеты, раскалывая их на куски, игнорируя при этом колонистов. Сообщения шли с задержкой в четыре года, и у людей было лишь несколько лет, прежде чем пришельцы появились и в Солнечной системе. Пришельцы не вели никаких дипломатических переговоров, они просто отмахивались от боевых кораблей землян, методично перерабатывая при этом одну планету за другой.

Земляне не могли остановить пришельцев, но уже вскоре после начала вторжения стартовал в черноту космоса корабль «Ковчег». Вслед за ним отправился в космическое плавание корабль «Изгнанник», а за те восемь лет, что земляне пытались хотя бы оттянуть неизбежное, ещё четыре таких же корабля: «Выживший», «Непобеждённый», «Мстительный» и «Скорбящий». Последний, седьмой корабль класса «Ковчег», получивший название «Наследник», успел принять участие в последнем бою с пришельцами и воочию увидеть падение Земли, прежде чем отчалить в безбрежный космос.

Семь «Ковчегов» являются самыми большими кораблями, когда-либо построенными человечеством: даже колониальный корабль, отправленный к Альфе Центавра, был меньше — но они довольно средние по меркам кораблей пришельцев. Каждый имеет несколько километров в длину, миллионы человек экипажа и пассажиров и в несколько раз больше колонистов в криогенных камерах. Плюс полная автономность: «Ковчег» сами выращивают себе пищу и сами производят всё необходимое, начиная с гаек и кончая капитальными космическими кораблями и конструктивными элементами самих себя, — были бы ресурсы. И каждый из «Ковчегов» оснащён плодом последнего фундаментального открытия землян — экспериментальным сверхсветовым двигателем, позволяющим «Ковчегам» путешествовать между звёздами.

Протагонисты

Персонажи игроков являются членами экипажа «Наследника» (как последнего и самого совершенного из семи) или любого другого из «Ковчегов». Они могут быть практически кем угодно: командой учёных, исследующих планеты, военными, сражающимися с пришельцами на планетах и в космосе, офицерами, командующими всем кораблём, и даже разведчиками на небольшом корабле с собственным сверхсветовым двигателем. Скорее всего, они принимали участие в последних боях за Землю и имеют все основания ненавидеть пришельцев.

В случае гибели одного из персонажей его может заменить один из людей, находившихся в криостазисе. Впрочем, в силу ограниченности и медленного восполне-



ния своих человеческих ресурсов, экипажи «Ковчегов» могут пробовать самые отчаянные методы спасения жизней, вроде переноса сознания на электронный носитель, радикальной киборгизации вплоть до превращения человека в «мозг в банке», или клонирования. Впрочем, ни один из этих способов ещё не был опробован на практике, и персонажи игроков рискуют стать первыми, на ком они будут испытаны.

Антагонисты

В качестве противников выступают инопланетяне, которых земляне называют просто Чужими, ибо их самоназвание неизвестно. Они представляют собой стихийную, абсолютно чуждую силу, без эмоций и без сожаления уничтожающую целые планеты с их обитателями. Зачем они это делают — неизвестно: возможно, они строят из останков уничтоженных планет сферы Дайсона, а возможно, ещё больше космических кораблей, перерабатывающих ещё больше планет на ресурсы, чтобы построить ещё больше таких кораблей. Насколько землянам известно, на стороне Чужих сражаются, как минимум, несколько видов инопланетян, а возможно, что и огромное множество ещё неизвестных видов. Неизвестно, делают ли они это по собственной воле — неизвестно, сохранили ли они собственную волю вообще, но многие из захваченных трупов инопланетян носили следы хирургических изменений и имплантации, а возможно, и не только. Земляне предпочитают не думать о возможности однажды встретиться в бою с собственными соплеменниками с захваченной Земли, сражающимися на стороне Чужих.

Особенности мира

Сверхсветовые двигатели, установленные на «Ковчехах», несовершенны: они позволяют совершать прыжки не длиннее примерно десяти парсек (около 30 световых лет), причём каждый такой прыжок съедает огромное количество энергии, которую нужно будет восполнить уже на месте. Источники энергии для прыжков могут быть самыми разными — какие найдутся — но сбор энергоносителей может занять от нескольких недель до многих месяцев — а Чужие меж тем будут наступать беглецам с Земли на пятки. Вдобавок, сверхсветовые двигатели всё же являются экспериментальными, и никто не может гарантировать, что они не начнут чудить в самый неподходящий момент.

Скитаясь по Вселенной, персонажи могут встретиться с другими инопланетянами, тоже бежавшими от Чужих много лет назад, наткнуться на следы пребывания других «Ковчегов» или встретиться с самими этими кораблями, или обнаружить инопланетные цивилизации, которые в самое ближайшее время могут навестить Чужие. В результате таких встреч на борту «Ковчегов» могут оказаться и инопланетяне.

Земляне сильно проигрывают Чужим по части технического развития, но могут навёрстывать упущенное, захватывая образцы их технологий. Экипажи «Ковчегов» могут даже перестраивать ключевые узлы собственных кораблей, но любое производство требует ресурсов, которые нужно будет добыть в ближайших звёздных системах, — что опять-таки потребует времени.

Экипажам «Ковчегов» также придётся бороться с собственным внутренним на-

пряжением: осознание того, что произошло с их планетой, плюс царящая на кораблях атмосфера не то военного лагеря, не то тоталитарной диктатуры (а как иначе?) вместе способны буквально свести с ума. Вдобавок, хотя на «Ковчеги» старались не брать бесполезных людей, некоторые богатые и влиятельные люди сумели купить себе места на кораблях, и сейчас причиняют изрядную головную боль экипажам. Причём чем позже стартовал корабль, тем больше на нём таких людей (зато и тем больше его экипаж знает о Чужих).

Отряд мертвецов

Международное подразделение специального назначения уничтожает биотеррористов, распыляющих зомби-вирус тут и там по всему миру, но сами бойцы подразделения вынуждены заражать себя тем же вирусом.

Вспышка эпидемии, превращающей людей в жаждущих человечины безмозглых мертвецов, оказалась недостаточной для того, чтобы устроить конец цивилизации. Но она была не одна — за первой вспышкой последовали и вторая, и третья и десятая, и все как одна — в максимально удобных местах и максимально удобном времени, чтобы вызвать как можно больше человеческих жертв. Сначала за эти вспышки взяли на себя ответственность радикальные исламисты. За некоторые из следующих — европейские неонацисты. Потом какие-то антиглобалисты, потом какие-то фанатики-сетанты, потом чёрт знает кто ещё. Похоже было, что кто-то активно продавал биологическое оружие самым разным террористам.

Ведущие мировые державы осознали, что биотерроризм превратился в реальную угрозу для всего мира и создали IBCT или International Bioterrorism Countering Team — международную группу для противодействия биотерроризму. В «ай-би-си-ти» входили как военные, так и учёные: задачей первых было уничтожение биотеррористов, предотвращение биотеррористических актов, недопущение распространения эпидемий и, если надо, уничтожение заражённых областей, задачей вторых — изучение природы зомби-вируса.

Однако, в первые месяцы своей работы IBCT, даже составленная из лучших из лучших, несла довольно ощутимые потери. Бойцам группы нужно было по-настоящему отчаяться, чтобы согласиться на предложение своих учёных получить «прививку» от зомби-вируса.

Эта прививка на самом деле была ослабленной версией самого вируса. Она исключала возможность заражения и быстрой смерти от одного лишь укуса зомби, но в случае смерти привитого бойца от абсолютно любой причины в течение нескольких минут после смерти он восставал в виде живого мертвеца. При этом ослабленная версия вируса передавалась при переливании крови, через слюну и половым путём, что в значительной отрезало для получившего прививку возможность жить нормальной человеческой жизнью.

Так к бойцам IBCT приклеилось прозвище «Отряд мертвецов», так они получили свою полуофициальную эмблему — человеческий череп внутри знака биологической опасности — и свой ницшеанский девиз: «Те, кто сражаются с чудовищами».

Протагонисты

Персонажи игроков являются бойцами «Отряда мертвецов». Теперь в боевые отряды IBCT принимают не за профессионализм, а за готовность пройти вакцинацию — ибо таких нужно искать днём с огнём. У каждого из персонажей своя причина, по которой он решил на этот шаг: кто-то сознательно решил пожертвовать собой ради других людей, кому-то уже нечего терять, кто-то отправился на вакцинацию, держась за руки с любимым человеком, также бойцом IBCT, кто-то, совершая необратимое, не знал всех последствий своего шага — и так далее. Возможно, когда-нибудь в будущем они смогут вылечиться... но сейчас не стоит на это рассчитывать. Про-



шедшие вакцинацию не могут жениться или поддерживать отношения с бывшими супругами (точнее, могут попытаться, но вряд ли это сможет продолжаться долго) — им доступны романтические отношения только с другими вакцинированными, а заводить детей им нельзя даже с ними. Вакцинированные вынуждены сталкиваться с отчуждением со стороны тех самых людей, которых они защищают, причём чем больше будет вакцинированных в рядах ИВСТ, тем выше вероятность, что это отчуждение будет распространено на всю организацию вообще.

Среди персонажей игроков могут быть и не проходившие вакцинацию, но сражающиеся в боевых группах. Однако таким лучше держаться за спинами товарищей, подальше от голодных зомби: любой их укус убьёт человека без вакцинации за несколько минут или десятков минут, превратив его в ещё одного живого мертвеца. Прошедшие вакцинацию, в отличие от не-вакцинированных, необязательно должны носить костюмы биологической защиты, но часто делают это, чтобы сбить противника с толку и не дать ему понять, кто из бойцов обладает иммунитетом к укусам зомби, а кто нет.

Антагонисты

Хотя иконическими монстрами зомби-сеттингов являются собственно зомби, если они появились на сцене — значит, персонажи или их коллеги либо где-то ошиблись, либо недоглядели, либо просто опоздали. Основным противником бойцов ИВСТ являются биотеррористы самого разного толка, которых объединяет лишь одно: все они не гнушаются использованием биологического оружия. Многие из них тоже являются вакцинированными, что позволяет им не бояться укусов зомби (которые, правда, всё ещё воспринимают их как мясо) и вставать после смерти в виде зомби. Если они на это соглашаются, либо они фанатичны до предела, либо им обещали, что заражение ослабленной формой вируса обратимо (и если это действительно так, то ИВСТ просто обязана получить в свои руки лекарство от зомби-вируса, но если самих биотеррористов обманывают...). Самые отморозенные биотеррористы могут во время боя вкалывать себе мутагены, превращающие их в нечто худшее, чем просто зомби.

И, разумеется, любая борьба с биотерроризмом будет бесплодной, если ИВСТ не найдёт тех, кто создал зомби-вирус и теперь продаёт его направо и налево. Кто бы ни были эти люди, возможно, ими движет нечто большее, чем жажда наживы любой ценой или желание убить всех людей...

Особенности мира

Неизвестные создатели зомби-вируса будут постоянно создавать новые штаммы, вызывающие новые мутации: как у зомби, так и у вкалывающих себе мутагены биотеррористов. Они могут даже попытаться создать штамм, против которого прививки «Отряда мертвецов» не будут работать, но для этого им потребуется заполучить в свои руки мёртвого, а лучше живого вакцинированного бойца. Учёные ИВСТ будут хотеть от бойцов, чтобы те доставляли им трупы мутантов, а лучше — ещё живых мертвецов. Они могут даже предложить бойцам сделать их ещё сильнее с помощью мутагенов («Вы же уже инфицированы, чего вам терять?»), но после таких предло-

жений сами бойцы могут начать смотреть на учёных с обоснованным подозрением. А если эти учёные случайно устроят локальный зомби-апокалипсис в собственной лаборатории...

Помешать террористам перевозить вирус через государственные границы практически невозможно: если досматривать их на предмет каждой подозрительной ампулы, они могут провезти его в собственной крови. Если подвергать их медицинскому обследованию, они могут начать провозить вирус в продуктах питания. А если государства попытаются помешать им в этом, то это парализует международное сообщение настолько, что угроза зомби-эпидемии покажется цветочками...

Майндхакеры

Киберпанковый мир, где хакеры могут взламывать человеческое сознание, переписывая мысли, эмоции и воспоминания людей — но не могут поручиться, что их собственные мысли действительно принадлежат им.

Почти столетие назад был изобретён нейрошунт — электронный имплантат, напрямую подсоединяющий живой человеческий мозг к электронным системам и преобразующий человеческие мысли в электронные сигналы и обратно. Теперь такой есть у каждого гражданина, и в дивном новом мире каждый может купить чувство, переживание и воспоминание, как товар. Хотите испытать ощущение от прыжка с парашютом, но боитесь высоты? Купите и скачайте переживания парашютиста или любого другого человека. Вы можете загрузить в своё сознание удовольствие от еды или секса, которое не могли получить естественным путём, а современные фильмы не только задействуют все пять чувств, но и позволяют переживать эмоции персонажей. Вы хотите приобрести новые умения? Вы можете скачать их прямо в свой мозг. Ваши отношения с любимым человеком потеряли краски? Психолог-когитограммист поможет вам наладить их. Вы совершили в прошлом нечто, о чём сейчас сожалеете? Вы забудете об этом навсегда и будете уверены, что этого никогда не происходило. В вас есть мысли, которые тревожат вас? Обратитесь к когитограммисту корпорации «Юнайтед Нейротех».

Мир разделён между четырьмя супердержавами: демократическим Тихоокеанским союзом (ТОС), Океанской империей, владения которой разбросаны по континентам, и которая управляется конституционной монархией, националистической Единой Европейской нацией (ЕЕН), простирающейся от Атлантики до Волги, и коммунистической Паназиатской коалицией (ПАК). Союз и Империя в настоящий момент ведут войну против ЕЕН и ПАК. Последние две супердержавы управляются диктаторскими режимами, которые используют когитограммирование для подавления всякой свободы воли — в отличие от ТОС и Империи, использующих это достижение прогресса исключительно во благо. ТОС и Океания всегда были союзниками. Европейцы и азиаты всегда были их врагами. Любой, утверждающий обратное, является пропагандистом на службе врага, и о нём немедленно следует сообщить ближайшему сотруднику полиции мысли.

Нейрошунт означает гражданство, и лица, не имеющие нейрошунта, не являются гражданами, поскольку без него они не могут выходить в Нейронет, не могут подтвердить свою личность, не могут принимать участия в электронном голосовании и даже пользоваться электронной валютой. Разумеется, правительство предоставляет негражданам работу, чтобы не дать им умереть с голоду, но оно не позволяет им бездельничать.

Гражданин, не забывайте регулярно посещать психолога-когитограммиста. Он поможет вам избавиться от любых мыслей, представляющих опасность для окружающих или вас самих, — тех, от которых вы хотели бы избавиться, и тех, которые вы ещё сами не осознаёте. Благодаря программированию сознания вы никогда не будете уволены из-за прогула или опоздания на работу — потому что просто не сможете проспать начало рабочего дня или прогулять работу. Вы также никогда не попадё-



те в тюрьму за кражу, изнасилование или убийство и никогда не испытаете чувство стыда за подобные поступки, потому что просто не захотите их совершить.

Правительство не использует сеть Нейронет, к которой подключены все граждане, как средство слежки за ними, исключая случаи, когда они думают о совершении преступлений. Правительство не изменяет воспоминания своих граждан помимо их воли — если ваши воспоминания входят в противоречие с фактами объективной реальности, либо ваше восприятие этих фактов ошибочно, либо вы обращались к когитограммисту для редактирования воспоминаний и не помните этого. В обоих случаях следует обратиться к психологу-когитограммисту.

В качестве меры наказания за особо тяжкие преступления гражданин может быть подвергнут амнезификации — полному стиранию памяти, позволяющему преступнику начать жизнь с чистого лица. В исключительных случаях допускается полное уничтожение личности преступника, заменившее устаревший метод лоботомии и более гуманное, чем уже не практикуемая смертная казнь.

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть как когитограммистами, умеющими взламывать человеческое сознание, так и обычными обитателями мира, даже людьми без нейрошунта, лишёнными каких-либо гражданских прав, но зато неуязвимыми для майндхакинга. В одной партии могут оказаться выходцы из разных слоёв общества и, возможно, даже разных враждующих стран.

Важно помнить, что в этом мире абсолютно каждый человек хотя бы однажды, а скорее всего, несколько раз подвергался переписыванию сознания, иногда по собственной воле, но чаще — вопреки ей. И ужас существования в этом мире состоит именно в том, что сам человек не знает, чего именно из произошедшего с ним на самом деле никогда не было, а что было на самом деле, но его заставили забыть об этом. Разумеется, персонажи могут пытаться противостоять попыткам взлома сознания с помощью различных — и, разумеется, исключительно нелегальных — защитных программ, но почти каждый подвергался изменению сознания ещё до установки этих программ.

Антагонисты

Всё зло этого мира исходит от четырёх могущественных организаций, изучающих, внедряющих и контролирующих нейротехнологии и когитограммирование: «United Neurotech» в ТОС, «Royal Society for Neurotechnological Studies» в Океании, «Volksneurotechnik» в ЕЕН и «Госнейроконтроль» в ПАК. Однако, в Нейронете персонажам могут угрожать преступные майндхакеры, в трущобах — бесправные люди, которым нечего терять, а в роли внешнего врага могут выступать как агенты враждующих держав (если вся их вражда не является лишь ширмой), так и выходцы из стран третьего мира — киберлуддиты, отвергающие нейротехнологии и научившиеся многим приёмам радиоэлектронной борьбы — в том числе тем, которые выжигают мозги любому человеку с нейрошунтом. Но грань между протагонистами и антагонистами в этом мире весьма и весьма тонка... если речь не идёт о «большой четвёрке».

Особенности мира

Нейронет контролируется мощным суперкомпьютером под названием Когитрон (или четырьмя разными суперкомпьютерами с одинаковым названием?), способным вмешиваться в сознание огромных человеческих масс. (Поскольку человеческий разум является для когитограммистов открытой книгой, они могут создать и полноценный ИИ). Однако, на таком уровне неизбежны сбои. Например, если заставить всё население страны забыть некое событие, то те, для кого оно было лично важным, рано или поздно впадут в когнитивный диссонанс. Или когитограммы, запрещающие людям те или иные действия, либо срабатывают не вовремя, либо не срабатывают, когда должны. Поэтому для тонкой работы нужно множество когитограммистов-людей, чьё ремесло требует навыков отчасти программиста, отчасти психолога, отчасти человека искусства, ибо они работают с образами.

(Автор приносит извинения: некоторые детали мира не уместились на одной странице).

