

Мир забытых (тёмное историческое фэнтези)

Описание: верующие в Господа продолжают нести Его слово в мире, отвернувшемся от Бога, среди людей, не верящих в добро.

(Внимание! Нижеследующее ни в коей мере не является пропагандой исторических или религиозных взглядов автора!)

Католическая церковь оставила о себе отнюдь не добрую славу – и, видимо, заслуженно, но та власть, что пришла на смену власти пап, оказалась ещё хуже. В 1244 году катарам удалось снять осаду с крепости Монсегюр, и зараза ереси распространилась по Франции и Испании, а затем и по всей Европе. Удар в спину Церкви неожиданно нанёс орден тамплиеров, с одной стороны, успевший собрать большие земные богатства, а с другой – уже давно служивший демону по имени Бафомет. Горели церкви, рушились королевские замки, и кровь их обитателей обгадряла камни городских площадей. Старый порядок был разрушен...

...И на смену ему не пришёл никакой другой. Катары не собирались строить какой-либо новый порядок: они были убеждены в том, что земной мир есть царство Сатаны, и нет смысла спасать души всех живущих. Они собирались бросить мир на произвол судьбы, спасая лишь тех, кто последовал за ними. А в мире образовавшийся после падения церкви вакуум был заполнен множеством всевозможных культов и сект. И многие из них решили, что если земной мир – царство Сатаны, то и молиться следует князю мира сего. Раздробленная на сотни частей Европа погрузилась в хаос.

Но церковь не была уничтожена полностью: остались как единицы, сохранившие веру в Господа, так и целые ордены, укрывшиеся за укрепленными стенами своих монастырей. И они продолжают творить добро и нести в мир слово Божье, пусть даже этот мир отвернулся от Бога. Они не рассчитывают на благодарность – просто если они не будут делать этого, значит, мир уже обречён.

Настоящее время – вторая половина XVI века.

Протагонисты

Персонажи игроков – люди, сохранившие веру, когда большинство людей отвернулось от Бога. Скорее всего, большинство из них будет принадлежать к рыцарским и монашеским орденам, пережившим падение церкви: крупнейшими из оставшихся являются Орден Святого Иоанна, базирующийся на Мальте; Орден братьев-проповедников, он же Доминиканский орден, базирующийся во всё-таки выстоявшем посреди хаоса Рима и, что известно не всем нашим современникам, принимающий в свои ряды и женщин; Святая инквизиция, возглавляемая Томасом де Торквемадой и часто осуждаемая другими орденами за чрезмерное рвение; нищенствующие францисканцы; орден Святого Бенедикта, чьи монастыри издавна были центрами учёности; и воинствующий

Тевтонский орден. При желании можно добавить и вымышленные ордены, вроде Ордена св. Иоанны Орлеанской (практически единственного женского рыцарского ордена), Ордена Грааля, женского Пургаторианского ордена (базирующегося в Кракове и вдохновляющегося апокрифической легендой о хождении Богородицы по мукам) и ордена Иоанна Богослова (ищущего признаки грядущего Апокалипсиса и, соответственно, Второго пришествия, и вообще занимающегося предсказаниями будущего).

Антагонисты

Европа ввергнута в хаос, и персонажам игроков не раз и не два встретятся лесные бандиты, мародёры-наёмники и разбойничающие бароны – все желающие поживиться за счёт бредущих по своим делам путников. Но главное поле битвы лежит в человеческих душах, и поэтому персонажам встретится множество еретических сект и сатанинских культов. При этом, возможно, персонажи могут рассудить, что если встреченные ими сектанты не продают свои души Сатане, то различия в догматах и обрядах (а сейчас уже далеко не все помнят, как правильно справлять христианские таинства) не стоят того, чтобы тащить людей на костёр. Катары, из-за которых и заварилась вся каша, не входят в число самых активных игроков на сцене – в отличие от тамплиеров, которые активно устанавливают свою власть – власть золота. Им не нужны королевские короны и дворянские титулы, им нужно лишь, чтобы все хранили свои деньги у них и ни у кого другого.

Теоретически, остатки Католической церкви могли бы обратиться за помощью к православным, но царь Иоанн Васильевич гораздо более настроен на то, чтобы завоевать столько частей раздробленной Европы, сколько он сможет, и Тевтонский орден сейчас пытается сдерживать наступление москвитов в Ливонии.

Особенности мира

В результате распада государств техническое развитие замедлилось – то есть огнестрельное оружие распространено гораздо меньше, чем в реальной истории. Хотя именно у церковников оно встречается чаще, чем в среднем по странам Европы: всё же изобретатель пороха Бертольд Шварц был монахом-францисканцем. Что хуже, поскольку в Средневековье центрами учёности были монастыри, с падением церкви почти не осталось грамотных людей. Персонажи игроков по умолчанию знают грамоту – как и тамплиеры.

Колдовства, призванных из ада демонов, существующих в единственных экземплярах машин Леонардо да Винчи (ныне покойного), чудес веры и теургии в руках церковников, а также всевозможных чудовищ также добавлять по вкусу. Стоит вспомнить, что в реальной истории алхимией и герметической магией занимались именно монахи.

Звёздные монахи (*гонконгская космоопера*)

Описание: мастера боевых искусств странствуют по миру далёкого будущего в поисках просветления, по пути творя добро и раздавая тумачи злу, даруя мудрость случайно встреченным и выясняя с собратьями по ремеслу, чьё кун-фу лучше.

Далёкое будущее... а может быть, далёкое прошлое далёкой галактики. Эту галактику населяет множество разумных рас, но в ней нет галактических империй или федераций, объединяющих всю галактику, а если такие и появляются, они не существуют дольше срока жизни нескольких поколений. Скорее галактика похожа на гигантский муравейник, где копошится бесчисленное множество разумных существ. Наверху, в высоких металлических башнях живут главы межзвёздных корпораций, короли планет и, кое-где, мафиозные боссы. Внизу живут триллионы людей, гуманоидов, негуманоидов и совершенно экзотических существ, занятых заботами о куске хлеба и крыше над головой.

И по этой галактике странствуют монахи, принадлежащие к множеству древних мистических орденов. У них часто нет денег на билет в каюту космического лайнера, но им нетрудно найти капитана, который пропустит их на борт исключительно из уважения к их мудрости. У них нет силовой брони и тяжёлого вооружения (хотя у некоторых что-то такое встречается), но многие из них способны сокрушить любого врага голыми руками. Хотя многие с насмешкой говорят монахам: «Hokey religions and ancient weapons are no match for a good blaster at your side, kid» — они отвечают: «The ability to destroy a planet is insignificant next to the power of the Force».

Монахи странствуют по галактике, наблюдая за жизнью в ней, размышляя и пытаясь постичь тайные смыслы. Но иногда, видя людей в несчастьи или опасности, они переходят от созерцания к действию, вмешиваясь в ход событий и исправляя то, что должно быть исправлено. Не раз и не два в истории галактики монахи изменяли ход истории, свергая тиранов и помогая героям, при этом сами «просто делая то, что нужно сделать», и после этого уходя дальше, не сохранив своего имени для истории.

Протагонисты

Персонажи игроков — звёздные монахи, странствующие по галактике и по пути творящие добро. Это могут быть как классические мастера боевых искусств, так и не менее

классические рыцари-монахи с лазерными мечами — или же члены каких-то совершенно экзотических орденов. У монашеских орденов должна быть своя философия, но при этом желательно, чтобы эти ордены использовали научно-фантастические мотивы: например, монахи, отрицающие высокие технологии и повелевающие силами живой природы или уничтожающие роботов с помощью электрокинеза, или наоборот, монахи, практикующие радикальную киборгизацию, дабы стать подобными Богу-Машине. Искатели просветления в наркотическом дурмане или совершенства тела — в мутациях, вызванных добровольным радиационным облучением, роботы, пытающиеся понять, что значит быть человеком, или же практиционеры философии, специфичной для какой-то инопланетной расы, — звёздные монахи бывают самыми разными.

Обычно в таких сюжетах монахи странствуют поодиночке, а остальные главные герои являются обычными людьми, но при игре «партией» таких монахов персонажи игроков могут встретиться в начале игры и расстаться в её конце, а могут и путешествовать вместе, вместе ища истину и ведя философские диспуты друг с другом (но последнее, наверное, лучше не отыгрывать).

Впрочем, лёгким движением руки гонконгский боевик превращается в самурайский боевик с лазерными мечами. Где наравне с «денежными мешками» галактикой правят наследники древних самурайских родов, а по галактике странствуют ронины, предлагающие свои услуги тем, кто готов заплатить, и способные отбить мечом очередь из бластера.

Антагонисты

Персонажи могут встретиться со злодеями самого разного калибра: покрытых татуировками мафиози, жестоких космических феодалов, беспринципных глав межзвёздных корпораций и коварных злых гениев, пытающихся построить очередную галактическую империю. Разумеется, как минимум в финале должна быть как минимум одна боевая сцена с использованием боевых искусств обеими сторонами: либо злодей сам окажется мастером боевых искусств, либо у него окажется телохранитель или другой приближённый (чёрный шлем и хриплое дыхание опциональны), владеющий боевыми искусствами.

Затерянные в гиперпространстве (фантастика)

Описание: обитатели нескольких параллельных вселенных, в которых история шла разными путями, пытаются сосуществовать в общем пространстве, лишённые дороги назад, в свою вселенную.

К началу XXII века человечество не уничтожило само себя, хоть и не построило общества всеобщего благоденствия и не стёрло границ между государствами. Но оно начало осваивать другие планеты Солнечной системы, а потом, наконец, построило несколько кораблей, оснащённых экспериментальными «двигателями Хоукинга», способными перемещаться в 11мерном пространстве быстрее скорости света. И эти корабли отправились к ближайшим звёздам...

И там колонисты внезапно обнаружили две вещи. Во-первых, они нашли там других людей, каждый из которых утверждал, что они родом с Земли, но описывали её по-разному. Это были люди из различных параллельных вселенных, в каждой из которых история шла своим путём. А во-вторых, оказалось, что на параллельные вселенные разделена только Солнечная система – за её пределами вселенные сливались в одну. Что означало, что люди, стартовавшие из любой вселенной, окажутся в «общем» пространстве, но при попытке вернуться домой они попадут не в свою вселенную, а в случайную. Вероятно, способ выбрать правильную вселенную существовал, но он был неизвестен людям. У колонистов не было дороги домой.

Выходцам из разных вселенных пришлось жить вместе, даже несмотря на различия между ними. Хотя это сосуществование далеко не всегда является мирным. Конечно, они стараются найти путь домой, но некоторые из них предпочли бы, чтобы этот путь был у них одних.

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть самыми обычными курьерами/торговцами/контрабандистами, летающими на небольшом корабле между звёздными системами, населёнными выходцами из разных вселенных. Могут быть членами «гиперпространственного патруля», предотвращающими и останавливающими конфликты между выходцами из разных пространств. А могут быть исследователями, «ныряющими» в гиперпространство, каждый раз оказывающимися в случайной вселенной, но при этом ещё на один шаг приближаясь к открытию пути домой.

Антагонисты

Спокойствию в колониях угрожают как преступники и гиперпространственные пираты, так и пришедшие из разных вселенных нацисты, империалисты и прочие –исты. За возможность перемещаться именно в нужную вселенную идёт ожесточённая борьба: есть те, кто хочет, чтобы эта возможность

была только у их вселенной, но есть и те, кто хочет, чтобы её не было ни у кого, и чтобы внеземные колонии жили сами по себе. А ещё в борьбу различных фракций могут вмешаться земляне, у которых есть свои цели.

Особенности мира

Следует принять во внимание, что жители разных «версий» Земли более или менее в курсе существования внеземных колоний и их проблем с возвращением домой: космические корабли, отправленные из «общего» пространства, хоть и редко попадали именно в свою вселенную, но всё же оказывались хоть в какой-то. Несколько раз жители разных вселенных отправляли новые корабли в общее пространство с разными целями и задачами.

Среди альтернативных вселенных можно выделить миры победившего коммунизма: русского, китайского или какого-нибудь ещё образца (которые могут быть как союзниками, так и противниками персонажей игроков в зависимости от их отношения к этому учению), фашизма (безусловные враги), капитализма: западного или японо-южнокорейского образца (могушие быть союзниками, но слишком себе на уме, чтобы им можно было доверять), демократии: образца современных демократий, Великой Французской Революции или чего-нибудь ещё (вероятно, потенциальные союзники), или какие-нибудь экзотические миры, вроде тех, где христианство никогда не существовало, или где Земля была уничтожена ядерной войной, но остались люди на других планетах Солнечной системы. Ныряя в гиперпространство по направлению к Земле, следует помнить, что обитатели любой из этих вселенных могут очень заинтересоваться появившимся из ниоткуда кораблём.

Иногда экспедиции в Солнечную систему оказываются в так называемых феодальных мирах – тех, где не произошла научно-техническая революция, и человечество до сих пор живёт в эпоху феодализма, а то и рабовладения: где до сих пор правит Католическая церковь, или очаги цивилизации были уничтожены викингами, дошедшими до «последнего моря» монголами или другими варварами. А есть и так называемые миры-пустоши, где человечество практически полностью погибло в результате ядерных войн или эпидемий болезней (например, «Чёрной смерти»). Иногда некоторые исследователи остаются в таких мирах, чтобы... а вот это «чтобы» зависит уже от целей и убеждений конкретных людей.

И есть свидетельства, что двигатели Хоукинга теоретически позволяют совершать путешествия и во времени – по крайней мере, иногда на планетах находят следы пребывания людей, оставленные гораздо раньше, чем человечество вышло в космос. Но путешествовать во времени целенаправленно и именно в нужный период времени – ещё сложнее, чем совершать полёты в нужную тебе вселенную.

Борьба в гиперпространстве (фантастика)

Описание: жители планеты Земля из нескольких разных вселенных, в которых история шла различными путями, борются за окружающий их общий космос... или пытаются уничтожить саму память о существовании своих противников.

Мир «Затерянных в гиперпространстве» спустя несколько десятилетий. Человечество наконец-то выработало математический аппарат, позволяющий рассчитывать траектория космического корабля в 11-мерном пространстве и перемещаться именно в нужную, а не случайную вселенную. Вооружённые этими знаниями, жители различных вселенных начали борьбу за окружающее их космическое пространство. В том числе и вооружённую. С другой стороны, обитатели внесолнечных колоний успели образовать свои государства, не все из которых были рады возобновлению связей с метрополиями.

Открытие способа путешествовать между вселенными было очень кстати, поскольку оказалось, что вселенные постоянно появляются и исчезают, разделяются и сливаются. Иногда это проявлялось всего лишь в несовпадении воспоминаний об одних и тех же событиях и обитателей различных звёзд, но прежде общее космическое пространство начало расслаиваться на отдельные вселенные, в которых история отдельных внесолнечных колоний шла разными путями, и эти вселенные были не связаны с альтернативными версиями Земли или других колоний. Это делало карты космоса ещё более пёстрыми, а расстановку сил – ещё более сложной и «многогранной». Некоторые подпространства оказались изолированными от общего пространства, как когда-то изолирована была Земля, – человечеству просто неизвестны их координаты в 11-мерном пространстве. Жителей некоторых изолированных подпространств такая ситуация вполне устраивает, и они предпочли бы, чтобы их изоляция сохранялась как можно дольше.

Также новые математические методы позволили людям совершать путешествия и во времени. И вместе с тем, что подпространства постоянно появляются и исчезают, это дало пусть теоретическую, но возможность уничтожать целые вселенные, меняя их прошлое и перенаправляя его по новому пути. Чтобы предотвратить это, лидеры нескольких версий Земли объединились в Лигу Миров, призванную вместе защищать ни много, ни мало – целостность мироздания.

Туристические и исследовательские путешествия в прошлое были разрешены только в сопровождении нескольких наблюдателей, а в гиперпространстве были размещены автоматические станции, улавливающие и расшифровывающие следы гиперпереходов. Но, разумеется, лидеры многих вселенных с радостью бы избавились от своих соперников, даже если бы это потребовало уничтожения целых вселенных – особенно если бы их можно было уничтожить вместе с их вселенными.

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть простыми гиперпространственными курьерами и контрабандистами, а могут быть и агентами Лиги Миров, выполняющими антипиратские или миротворческие миссии или предотвращающие изменения прошлого. Или они могут быть агентами одного из миров, пытающимися изменить прошлое чужих миров, или солдатами, воюющими на внесолнечных колониях (и иногда случайно создающими новые подпространства). А могут быть мирными исследователями, путешествующими в прошлое, или благородными/жестокими (выбрать нужно) гиперпространственными пиратами.

Антагонисты

Те же, что и в «Затерянных в гиперпространстве», но с новыми возможностями.

Особенности мира

При желании участников игры можно заменить высшую математику в качестве метода расчёта траектории в гиперпространстве на навигаторов-псиоников.

При «расслаивании» пространства, происходящем каждый раз, когда выбор из нескольких вариантов способен значительно изменить ход событий, образовавшиеся подпространства могут слиться воедино, если затем события в параллельных пространствах пойдут по сходному пути. Помнить о том, что слившееся пространство когда-то было несколькими подпространствами, будут лишь люди, на момент слияния находившиеся вне соединившихся пространств. Действия самих персонажей игроков могут вызывать такие слияния – или предотвращать их.

Красные электролёты (альтернативная история, теслапанк)

Описание: после уничтожения Москвы «Оружием возмездия» экипажи электролётов Красного Воздушного Флота пытаются продолжать борьбу в небе над погрузившимся в хаос Советским союзом.

(Автор выражает надежду, что нижеследующее не будет воспринято как оскорбление памяти кого бы то ни было).

Всё пошло не так, как в нашей истории, когда Никола Тесла продемонстрировал публике своё изобретение – магнитную левитацию. Теми или иными способами её открытие оказалось в руках и Советов, и Союзников и нацистов, и все три стороны с помощью этой технологии получили в своё распоряжение воздушные корабли. Русские называли их электролётами, англичане и американцы – хOVERкрафтами, немцы – люфтишфами. Когда эти бронированные чудовища, поддерживаемые в воздухе электромагнитными генераторами, питаемые ядерными реакторами, ошестиненные орудиями и несущие на себе множество самолётов и бомб, встретились над полями Второй Мировой войны, они доказали, что могут зваться настоящими железными богами войны.

Всё же всей мощи воздушного флота Рейха оказалось недостаточно, чтобы остановить натиск Красной Армии. Но в 1944 году, когда падение Рейха казалось неотвратимым, и войска Союзников уже высадились в Нормандии, Лондон был стёрт с лица земли взрывом ракеты V2 с ядерной боеголовкой, а затем бомбардировщики Люфтваффе сбросили ядерную бомбу на Москву.

Советское правительство погибло в огне ядерного взрыва, и без него наступление с востока остановилось. Бывшие пособники нацистов, скрывшиеся от красных партизан и советских солдат, вновь подняли головы, а к ним присоединились контрреволюционеры самого разного толка, и вот уже сам Советский союз затрещал по швам. На бойцов Красной Армии, дезориентированных, лишившихся связи с командованием и снабжения из тыла, перехватываемого коллаборационистами и сепаратистами, вновь обрушился удар Вермахта, и немцам удалось снова заставить советских солдат отступать. Потери Красной Армии снова стали почти такими же, как в первые дни войны.

Но «с потерей Москвы не потеряна ещё Россия». И солдаты Красной Армии продолжают сражаться.

Протагонисты

Персонажи игроков – бойцы Красной Армии, по умолчанию – офицеры Красного Воздушного Флота и Военно-воздушных сил СССР, являющиеся экипажем одного из боевых кораблей-электролётов. После уничтожения Москвы такие корабли оказались самыми сильными, мобильными и независимыми боевыми единицами, и от решений их капитанов может зависеть очень многое. Персонажи могут принадлежать и к пехотным или танковым войскам, но тогда они мало что смогут противопоставить кораблям Кригслюфтфлотте.

Антагонисты

Враги персонажей игроков – разумеется, немецкие фашисты. Дабы не разделить судьбу Сталина и британской королевской семьи, Гитлер перенёс своё правительство и свой штаб на борт люфтишфа «Рейхсмаршал Геринг», хотя сейчас строится ещё более крупный и лучше оборудованный для роли «летающего Рейхстага» корабль. Правда, в действительности сил у немцев осталось всего на один рывок, и если им не удастся расправиться с остатками Красной Армии быстро, они не удержат фронт. *(Воздушный корабль с Гитлером на борту вполне может играть роль «финального босса» кампании).*

А обеспечить победу немцам могут сепаратисты, уже объявившие о независимости Украины и освобождённых было прибалтийских республик. Они перерезали линии снабжения наземным силам Красной Армии и бьют ей в спину – хоть они и не могут дотянуться непосредственно до электролётов КВФ, без наземных сил победа над немцами невозможна (хотя всё ещё возможно закидывание бомбами). На сторону сепаратистов (в основном на Украине) перешли даже некоторые части Красной Армии.

Особенности мира

Разумеется, магнитная левитация – не единственное используемое на войне изобретение Теслы: есть и электрические пушки («лайтнинги» или «доннергеверы»), есть и магнитные щиты летающих кораблей, отклоняющие снаряды, и многое другое. Есть и другие элементы дизельпанка, вроде боевых экзоскелетов («панцеркляйнов»), дисколётов и так далее.

Возможно, американцы, как наименее пострадавшая от войны сторона (если фашисты не запустят по Нью-Йорку и Вашингтону ядерные ракеты с подводных лодок или не сделают ещё чего-нибудь такого), после войны решат добить обескровленный войной Советский Союз, и персонажам игроков придётся сражаться уже с ними...

Саракш и Массаракш (атомпанк)

Описание: простые советские люди противостоят тоталитарному государству из Полной Земли, пытающемуся заручиться поддержкой империалистов с поверхности.

Коммунизм раскинулся от Тихого океана до Атлантического: из всех Европейских стран в социалистический блок не входят только Великобритания, Швеция с Норвегией, Республика Бретань во главе с президентом де Голлем (Союзники долго медлили с открытием второго фронта, пока Советы не оттеснили нацистов уже к границам Франции), освобождённая союзниками Италия, нейтральная Швейцария, франкистская Испания и Португалия во главе с диктатором Антониу Салазаром. Франция (кроме Бретани) и Германия усилили собой коммунистический блок. Англия старается не провоцировать Советы: Ла-Манш не так уж широк, в случае войны ракеты долетят быстро. США вышли из войны с большими потерями, сбросив атомную бомбу на Киото вместо Нагасаки – во взрыве погибла императорская семья, но вместо того, чтобы сломить дух японцев, это заставило их сражаться с яростью обречённых. Япония осталась совершенно разорённой и обескровленной, но война на Тихом океане затянулась ещё на пару лет, и американцы потеряли на ней бесчисленное множество солдат. На дворе – конец 60х, пост председателя совета министров СССР занимает Георгий Константинович Жуков (*или кто угодно из реальных или вымышленных исторических лиц, главное – не тот, кто занимал его в реальности*).

Ещё в сороковых годах сейсмологические исследования подтвердили, что внутри Земли существует большая полость, и возникло предположение, что бесследно исчезнувшие во время Второй Мировой войны лидеры нацистов «закопались в землю». И тогда восток и запад начали гонку к центру Земли, строя буровые установки и подземные транспорты – «бурходы».

И внутри Земли жители поверхности обнаружили мир, расположенный на внутренней поверхности сферы, не знающий смены сезонов и времён суток, освещаемый мягким светом из центра полости. Этот мир был населён людьми, называвшими Полую Землю словом «Саракш» – мир на поверхности они называли «Массаракш», то есть «вывернутый мир», хотя поначалу они долго не верили в существование чего-либо за пределами их Саракша. И этот мир совсем недавно пережил ядерную войну, превратившую несколько стран в пустыни, а сейчас значительная часть мира захвачена Империей, власть в которой принадлежит бежавшим вглубь Земли нацистам во главе с Генрихом Гиммлером. Спираль истории сделала новый виток, и война с фашизмом началась снова...

Протагонисты

Персонажи игроков могут быть сотрудниками советской разведки, действующими в Империи, а могут быть экипажами бурходов –

«подземных лодок», ведущих войну в толще камня, разделяющего Саракш и Массаракш.

Антагонисты

Разумеется, главным врагом для персонажей игроков являются нацисты, но они снова, как перед началом и в самом конце Второй Мировой войны, пытаются заручиться поддержкой империалистов с поверхности. И это вполне может у них получиться: им, получившим доступ к атомной энергии термоядерных элементов, есть что предложить жителям поверхности.

Особенности мира

То, что подстёгивает подземную гонку – это находящиеся глубоко под землёй залежи термоядерных элементов. Они, как считается, играют главную роль в поддержании внутреннего тепла Земли и являются мощным источником энергии, делающим возможным функционирование невиданных прежде чудес науки. И они же, будучи радиоактивными, могут вызывать мутации, но могут и давать людям паранормальные способности – как в результате случайных мутаций, так и в ходе сложных процедур нацистских (или не только нацистских) учёных. Именно за залежи термоядерных элементов ведут подземную войну, подобно пиратам «эпохи паруса», экипажи бурходов.

Одним из изобретений, ставших возможными благодаря энергии термоядерных элементов, являются гипноизлучатели, покрывающие Империю плотной сетью. Гипноизлучение превращает жителей Империи в фанатично, безо всякого критического осмысления верящих любому слову, произносимому их лидерами. При этом жители поверхности абсолютно нечувствительны к гипноизлучению – вероятно, какие-то незаметные мутации у жителей Саракша делают их восприимчивыми к нему. Управляющие Империей нацисты родом с поверхности и, следовательно, сами невосприимчивы к собственному «промыванию мозгов», но точно так же к нему нечувствительны и советские разведчики. Однако, способности людей-телепатов действуют и на жителей поверхности.

Фауна Саракша достаточно сильно отличается от животного мира поверхности: в Полной Земле сохранились многие вымершие на поверхности виды, включая динозавров. Есть там также обезьянолюди, используемые имперцами в качестве рабочей силы, и ящеролюди, у которых есть своя империя на островах подземного океана (вы ведь не думали, что Империя – единственное подземное государство?). Советский Союз пытался установить контакт с империей ящеролюдей, но те, похоже, питают к людям просто иррациональную ненависть. В выжженных ядерным оружием пустошах живут мутанты, а с Империей граничит несколько враждебных ей, меньших по размерам государств подземных людей.

Обгоняющие свет *(космическая опера/космический вестерн)*

Описание: космические курьеры, в руки которых попал один из редчайших кораблей, способных путешествовать быстрее скорости света, пытаются извлечь максимум выгоды, при этом сохранив и корабль при себе, и голову на плечах.

«Кто контролирует межзвёздные ворота, контролирует галактику». Если бы у инопланетной расы Ключников был рыцарский герб, на нём был бы начертан именно этот девиз. Галактику населяет множество разумных рас, в ней существует несколько межзвёздных государств, но все они вынуждены считаться с Ключниками, которым единственным доступна технология строительства межзвёздных ворот, служащих как для перемещения быстрее скорости света, так и для межсветовой связи.

Ключники ведут свою экспансию медленно, расставляя свои станции-ворота на досветовых скоростях, но неуклонно подминая под себя всё большую и большую часть галактики. И около ста летназад, когда люди Земли ужеосваивали другие планеты Солнечной системы, Ключники присоединили их систему к своей межзвёздной сети, дав людям возможность расселиться по галактике и увидеть представителей других рас, а этим другим расам – поселиться в Солнечной системе. (Последнему люди были не слишком рады, но их мнения никто особенно не спрашивал).

Ключники выполняют роль своего рода галактического жандарма: если жители какой-нибудь звёздной системы или даже нескольких систем нарушают галактические законы (во многом установленные самими Ключниками), хозяева межзвёздной сети могут «дёрнуть рубильник», полностью отрезав «систему-изгоя» от остального космоса. С другой стороны, в галактике практически никогда не бывает войн – повоюешь тут. Многие ненавидят Ключников просто потому, что в их руках власть, а облечённые властью по определению неправы, тогда как другие считают, что такая власть – не самый худший вариант. В целом Ключники редко вмешиваются в жизнь других рас, но если чего-то они не могут им позволить, так это получить другой способ путешествовать быстрее скорости света, альтернативный их системе межзвёздных ворот.

Тем не менее, просторы космоса бороздят немногие «лайтчейзеры» – космические корабли, способные перемещаться быстрее скорости света без помощи пространственных ворот. Одни из них были построены недавно, и кто-нибудь сможет рассказать, как погибли их создатели, другим по несколько сотен лет, одни из них существуют в единственном экземпляре, другие – небольшими сериями примерно до десятка кораблей. Экипажи «лайтчейзеров» выполняют задания, которые не могут выполнить никакие

другие корабли. Один из таких полумифических кораблей оказался в ваших руках – как вы распорядитесь находкой?

Протагонисты

Персонажи игроков – люди (и инопланетяне), в руках которых оказался один из «лайтчейзеров»: они могли его украсть, найти заброшенным, получить от своих работодателей, даже выиграть в карты – и так далее. Команда корабля может заниматься как «частным извозом» или контрабандой и пиратством, так и работать на одну из действующих в галактике фракций. Эти фракции могут как пытаться укрепить позиции человечества (или другой расы) в галактике, так и просто пытаться сосредоточить в своих руках максимум власти, могут стремиться к общему благу всех обитателей галактики, а то и вовсе – но об этом лучше говорить шёпотом – пытаться уничтожить Ключников.

Антагонисты

Персонажи игроков могут встретиться с самыми разными противниками: космическими пиратами, преступными кланами, воинственными инопланетянами или кровожадными и очень опасными космическими хищниками. Однако их врагом может стать любой, узнавший, что в их руках находится «лайтчейзер» (на котором, на самом деле, обычно не написано, что он может летать быстрее скорости света), и захотевший заполучить его самому.

Ключники часто смотрят на космических курьеров на «лайтчейзеров» сквозь пальцы, пока те не попытаются совать им палки в колёса. (По слухам, они сами прибегают к услугам таких курьеров). Но горе тем, кто попытается построить больше «лайтчейзеров» или решит поколебать власть космических привратников над галактикой...

Особенности мира

Различные модели «лайтчейзеров» могут использовать самые разные виды сверхсветовых двигателей, каждый из которых имеет свои достоинства и недостатки, и основанные на различных физических принципах... ни один из которых не известен никому, кроме их создателей – а Ключники постарались, чтобы те унесли этот секрет с собой в могилу. Впрочем, кто-то из конструкторов «лайтчейзеров» мог выжить, но в большинстве случаев экипажи таких кораблей не знают этих принципов, что, как минимум, затрудняет ремонт и обслуживание сверхсветовых двигателей, а как максимум, может привести к непредсказуемым результатам при межзвёздном перемещении.