

ВВЕДЕНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ

Авторское слово

Вы уже наверняка слышали о **Тарайе**. Эта игровая вселенная для вышедшего несколько месяцев назад приключения «Критическая ошибка» и черновой «Во имя Благодетелей». Люди, проявившие интерес к ним, стали спрашивать нас об игровом мире. По секрету, некоторые вопросы смутили нас самих, поскольку на тот момент было много «белых пятен». Ввиду непривычного изложения материала (часть игромеханики и предметов использованы как раз в названных приключениях) мы несколько раз задумывались над тем, как могла бы выглядеть книга с описанием мира.

Сегодня мы решили начать писать её, но тоже в необычном формате. Даже если вы не слышали о нашем игровом мире, то позвольте представить вам его сейчас. Мы поделимся некоторыми своими идеями. Вы найдёте список ключевых особенностей, сводку по истории, а также краткое описание поселений, происхождений и технологий. Это поможет вам не только представить Тарайю и провести одно из выпущенных нами приключений, но и придумать своё собственное.

Изначально мы хотели создать игровой мир, рассказывающий о судьбе людей, оставшихся на изолированной планете. Большая катастрофа, борьба за ресурсы, изолированные поселения и даже вооружённые банды — все эти элементы сформировали для нас первый определяющий жанр: **постапокалиптика**. Выжить любым образом на этой планете хочет каждый.

Однако с дальнейшим развитием стали появляться иные отличные идеи. Боевые дроиды, искусственный интеллект и перестрелка на космическом корабле — черты, характерные для настоящей **боевой фантастики**. Именно в этом жанре была выполнена «Критическая ошибка» вкупе с перечисленными элементами. И как показала практика, в Край мира этот жанр удачно вписался.

Кое-что осталось нереализованным или проявилось в наших работах лишь частично. Ценности в разрушенных кораблях, изучение и создание технических устройств, а также поиск таинственных артефактов — мир Тарайи достаточно велик и интересен, чтобы начать его исследовать. Может быть именно ваши персонажи — те самые колонисты, которые смогут преодолеть изоляцию, построив рабочий космический корабль?



Перечисленные жанры — лишь основы, которые мы с самого начала заложили в Край мира. Однако мы не стоим на месте и уже думаем над новыми идеями, часть из которых, возможно, ещё увидит свет. И вы сами можете предложить какую-либо мысль или идею обсуждению и мы будем только рады вас выслушать.

Вдохновение

Для игрового мира мы черпали вдохновение из серии компьютерных игр **Borderlands**, анимационного сериала **Trigun** и культового цикла научной фантастики **Хроники Дюны**. Это два, наверное, основных источника, сформировавшие «далекую планету пустой». Эклектичность Края мира также позволяет рассматривать широкораспространённые тропы и клише фантастических произведений, например, искусственный интеллект, технологии расы-предшественников и даже очки дополненной реальности. Сейчас вряд ли кого-то этим можно удивить, но мы стараемся преподнести эти элементы наиболее интересным образом.

Для разных приключений мы вдохновляемся разными произведениями. Так, например, образ подтрунивающей и спятившей ИИ из компьютерной игры **Portal** стал ключевым в «Критической ошибке» (да простят нас фанаты этой вселенной).

Почему вас это заинтересует

Мы выделили несколько ключевых особенностей нашего игрового мира, которые наверняка вас заинтересуют.

† **Земли в пустошах.** Несмотря на то, что полвека колонизации изменили планету в лучшую сторону, большая часть Тарайи представляет собой не очень уютное местечко: песчаные дюны, огромные скалы и глубокие каньоны вкупе с опасными животными и пыльными бурями. Всё стало только хуже после орбитального сражения — теперь на планете появились радиационные пятна и мутировавшие животные.

† **Главная технология.** Пустота — найденная технология расы-предшественников — помогла человечеству освоить космос, но является ли она тем необходимым благом? Спросите об этом изгоев общества, чья ДНК была изменена в результате экспериментов с пустотными генами. Именно в их руках находится власть над пространством и материей. И не забудьте об устройствах, работающих на энергии Пустоты. Эти изобретения могут предоставить весомое преимущество в бою своему хозяину. А могут и отправить его на тот свет.

† **Четыре происхождения.** Колонисты — выносимые трудяги, говорящие с техникой на «ты». Их большинство на Тарайе и они очень не любят военных, устроивших сражение на орбите. Имплантированные и хорошо подготовленные солдаты частенько становятся членами банд. Стазис-камерники — полная им противоположность. Учёные, доктора, специалисты и просто книжные черви выходят из стазис-камер (зачастую потому, что те приказали долго жить), чтобы

найти своё место. И особняком стоят мистики, являющиеся чужаками в виду своих исключительных способностей.

† **Сокровища и аномалии.** Среди сталкеров ходит множество легенд о том, что на планете (если хорошо поискать) можно найти артефакты Предтечей — расы, «подарившей» человечеству Пустоту. Есть слухи и о том, что Предтечи никуда не исчезали, а просто ожидают, чтобы нанести удар по людям. Конечно, в это никто не верит, однако дыма без огня не бывает, и с каждым днём появляются новые истории о загадочных аномалиях, сгубивших уже не одну жизнь.

† **Оружие и техника.** Огнестрельное оружие лишь немного изменило свой вид, оставаясь всё таким же простым и эффективным, а главное — доступным. В рухнувших кораблях были найдены огромные запасы оружия, и теперь едва ли не каждый носит при себе хотя бы пистолет. Любители «быть посмелее» найдут для себя оружие ближнего боя и энергетические стволы. Прогресс не ограничивается одним только вооружением: защитные костюмы, гравиклики и даже импланты — всё это лишь краткий список технологий будущего.

† **Дневник колониста.** Все новые правила игрового мира, начиная от исследований и создания изобретений и заканчивая характеристиками дроидов и червей-пустынников написаны для современной настольно-ролевой игры *Дневник авантюриста*. Не пропустите новый Мистический дар, правила по имплантам, а также список вооружения настоящего стрелка!

ПРИМЕЧАНИЕ: Во всём тексте мы используем слово «колонист» для обозначения как отдельного происхождения (трудяг-технарей), так и для обозначения поселенцев в принципе. Исходя из контекста, несложно понять, что означает термин в данном предложении.

ИСТОРИЯ

Пустота

Итак, далёкое будущее на рубеже двадцать четвёртого-двадцать пятого столетий. Космические путешествия, мечта всех писателей-фантастов, наконец-то стали явью. Прогресс позволил человечеству освоить пределы Солнечной системы, однако земных технологий не хватало на то, чтобы преодолеть эти границы.

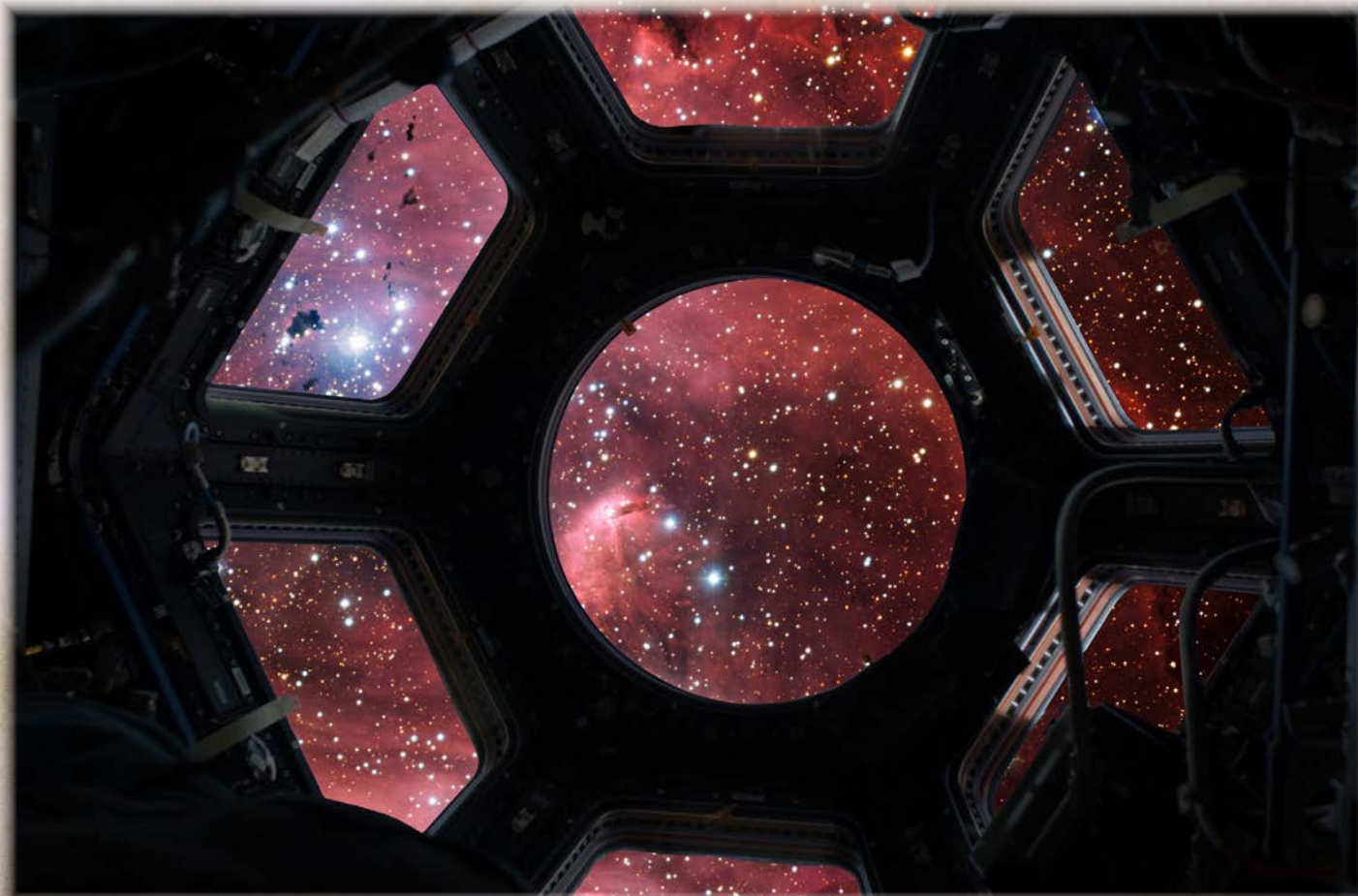
Судьбу науки изменил переломный момент, произошедший в необжитых уголках нашей системы. Исследовательский флот, возвращавшийся с очередного задания, засёк дрейфующее судно неизвестного происхождения. Космический корабль не имел опознавательных сигналов, а его команда отвечала тишиной на сообщения капитанов флота. Удивлению членов исследовательского корпуса не было предела, когда они своими глазами увидели это судно. Оно не имело ничего общего по внешнему виду с кораблями людей. Адмирал отдал соответствующие приказы, и на неизвестный транспорт отправились боевые отряды во главе со специалистами и учёными...

Одни говорили что он был похож на человека. Вторые утверждали, что внутри он был не один. А третьи и вовсе уверяли, что сами побывали в той экспедиции и видели внутри настоящую бойню. Как бы там ни было к настоящему моменту вряд ли кто-то из участников экспедиции остался в живых. Официальные версии сошлись на том, что люди впервые контактировали с объектом неземного происхождения, неким гуманоидным пришельцем. Годы, потраченные на исследование и расшифровку инопланетных материалов не прошли даром — учёные разработали прототипы устройств, напоминающие технологии, находившиеся в тот момент на корабле Предтечей (именно так называли гипотетическую расу пришельцев). Они работали при помощи Пустоты — чрезвычайно эффективном источнике энергии. Секрет преобразователя позволил запустить человеческие прототипы, основанные на изобретениях пришельцев: матричные щиты с лёгкостью укрывали от пуль, стазис-камеры могли замораживать время внутри себя, а биобатареи обеспечивали невероятно долгую работу простым электронным устройствам. Открытым оставался вопрос о фазовых двигателях — первые корабли, оснащённые ими, достигали околосветовой скорости, но были абсолютно неуправляемы.

И тогда учёные впервые заговорили о том, чтобы применить Пустотный ген пришельца к человеческому существу. Специалисты генной инженерии изменили клеточную структуру нескольких десятков эмбрионов,

применив Пустотный ген. Результаты впечатляли: хоть дети и росли более слабыми физически, они проявляли необычные способности. Люди с привитым геном Пустоты могли управлять пространством и материей. Прошло ещё много лет, прежде, чем первые мистики (а именно так прозвали этих необычных людей) стали частью общества. Ведь именно они стали ключом к звёздным путешествиям. Используя экземпляр Предтечей, люди воспроизвели специальную капсулу на космическом корабле, куда помещался мистик. Он брал на себя роль навигатора, словно становясь частью пилотируемого судна. По рассказам испытуемых, они видели космос, туманности и далёкие звёзды. Навигаторам необходимо было мысленно соединить точку старта и назначенный курс, а остальное ложилось на фазовые двигатели.

Как бы там ни было, деятельность мистиков — это высокооплачиваемая и престижная работа в навигации космических кораблей и... негативное отношение со стороны общества. Конечно, их нельзя считать сверхлюдьми, но они обладают неким даром, недоступным многим людям (не всякий организм принимает Пустотный ген — только определённый генотип), и это вызывало зависть и страх. Люди всегда боятся и презирают тех, кто отличается. К счастью для мистиков, ген оказался рецессивным, что позволило их детям рождаться нормальными людьми. Однако ничего нельзя утверждать наверняка, если имеешь дело с внеземной технологией — уже после второго поколения могли



появиться потомки, обладающий этим геном. С ними поступали также, как и с обычными мистиками — в определённом возрасте забирали на обучение, а затем те служили своей профессии.

И вот, с запасом новых знаний и с применением новых технологий люди уже двадцать седьмого века шагнули навстречу новым звёздам, ведомые своей бесконечной тягой к познанию.

Эпоха колонизаций

Вселенная изменилась для всего человечества. Она словно стала меньше с приходом досветовых двигателей. Казавшиеся когда-то невозможными путешествия к далёким звёздам стали реальностью (также, как казались когда-то невозможными путешествия на другие планеты). К двадцать восьмому веку галактическая карта развернулась на дюжину систем, планеты на которых большей частью были колонизированы. Каждая обжитая система контролировалась одной из влиятельных корпораций, которые держали экономическую и политическую власть на колониях и Метрополии (Земле) в своих руках.

Одной из таких колоний была удалённая Тарайя — расположенная на границе открытого сектора, она единственная удовлетворяла минимальным критериям жизнепригодной планеты в своей звёздной системе. Говоря простыми словами, только эту планету во всей системе можно было хоть как-то колонизировать.

Новая красная планета

Тарайя — одна из четырёх планет звёздной системы Алькир. Её размер немного меньше земного, а притяжение приближенно равно $0,93g$. Среди своих «соседок», она является единственной потенциально жизнепригодной. Оборот Тарайи вокруг своей оси равен примерно двадцати трём часам, однако колонисты адаптировали суточный календарь относительно Земли. Месяца разбиты на три декады, а три месяца составляют половину оборота вокруг Алькира. Таким образом год на Тарайе равен 180 дням, что вдвое меньше, чем на Земле.

Будущая колония в своём изначальном виде не слишком располагала к гостепреимству. Песчаные дюны, отвесные скалы, опасные животные и палящее солнце. Человек лишь кое-как мог выйти без скафандра на поверхность планеты — атмосфера Тарайи едва ли подходила для жизни на ней без преобразования. Несмотря на относительно высокие значения температуры (до 70-80 градусов по Цельсию на открытых пространствах) флора и фауна планеты представлена довольно широким спектром видов. Начиная от жуков-минералоедов и червей-пустынников заканчивая кальмарами дюны и шипастыми стеблями.

Терраформинг

Большинство недостатков Тарайи сводилось к погодным и территориальным условиям, которые уже научилось решать человечество при помощи терраформеров. Эти огромные полужилые-полуисследовательские заводы (размером с небоскрёб нашего с вами

времени) служат главными центрами на колонизированных планетах, и Тарайя не стала исключением. Терраформеры доставляются на планету по частям, где и воздвигаются в монолитные сооружения, частично уходящие даже под землю. Они обладают ресурсным жизнеобеспечением на несколько тысяч человек, включая производство продуктов питания и электроэнергии. Вода, находящаяся глубоко под землёй, выкачивается на нижних ярусах. Благодаря рациональному использованию биобатарей — органических ферм-аккумуляторов — энергетического запаса в терраформере хватает на ближайшие сотни лет. Общую работу заводов над преобразованием планеты контролировала орбитальная станция.

Процесс колонизации шёл по заранее намеченному плану. Десяток других планет уже стали развитыми колониями благодаря теоретическим разработкам учёных и практическому применению энергии Пустоты. Первый этап включал в себя прибытие и постройку терраформеров, а затем их активацию. После этого машины начинали работать над атмосферой, погодой и территорией. Рабочие и техники занимались постройкой поселений. Во втором этапе, спустя несколько десятков лет, в уже сложившееся общество, включались стазис-камерники. Пролегавшие много-много лет в недрах терраформеров, они выжидали своего часа, чтобы стать интеллектуальной элитой и возглавить организационные процессы.

Всё шло своим размеренным чередом для колонистов на Тарайе, пока над их головами не вспыхнуло небо...

ПРИМЕЧАНИЕ: Необходимо заметить, что в нашем игровом мире мы ставим акцент именно на обитателях одной-единственной планеты. Вы не найдёте у нас подробных галактических карт как и правил по полётам в космосе. Мы специально не стали подробно рассказывать о галактике, не привели названия систем и звёзд. Наша игра не об этом. Наша история — это история Тарайи, одной небольшой планеты, с которой случилась катастрофа. Мы раскрываем жизнь людей после катастрофы и ставим перед игроками вопрос: «Что значит “быть человеком” для жителя Тарайи — сохранить стойкость и мир или вовремя взяться за оружие?»

Событие

Тарайя была лакомым кусочком — из звёздной системы Алькид можно было проложить путь в следующие неизвестные системы и покорить новые планеты. Это знали и конкуренты главенствующей корпорации. Десятки космических кораблей с каждой стороны встретились около орбиты Тарайи, чтобы решить вопрос о принадлежности планеты. Переговоры шли долго, но оружие не пускалось в ход. И когда дел почти завершилось миром, произошёл первый взрыв. Небо для колонистов озарилось огнями. Была сбита орбитальная станция. Никто не стал искать виноватых — каждой стороне нужен был лишь повод, чтобы

начать сражение. Началась схватка, и тёмный космос озарился вспышками световых лучей. В чудовищном хаосе сражения взрывались космические корабли и гибли тысячи людей.

Фрегаты, истребители, линкоры — разрушенные массивные корабли один за другим падали на поверхность пустошей. Даже боевые транспортные корабли с военными на борту, готовые были к захвату терраформеров, рухнули на планету. Только потом выжившие солдаты осознали, что оказались в ловушке вместе с колонистами. В ловушке под названием Тарайя.

Так началось и закончилось Событие — глобальная катастрофа, которая отрезала планету от цивилизации и лишила обитателей шанса на спасение. Только орбитальная станция могла посылать сигналы в другие звёздные системы, теперь же контакт с «большой землёй» был потерян. Работа над преобразованием остановилась поскольку связь между терраформерами прервалась. Отныне не могло быть и речи о совместном изменении атмосферы и территории, каютое поселение — само за себя.

СУМРАЧНОЕ НАСТОЯЩЕЕ

Право на жизнь

Настоящее время — 4 года после События. Люди свыклись с мыслью о катастрофе, изменившей их жизнь. С ними никто не вышел на связь, никто не прислал кораблей, никто даже не вспомнил. Жажда жизни и природная приспособленность помогла колонистам объединиться перед лицом множества опасностей. Вооружённые до зубов бандиты, радиационные пыльные бури, мутировавшие опасные твари — всё это реальность, стоит только выглянуть за стену терраформера. Однако Тарайя хранит свои тайны, разгадать которые может лишь тот, выйдет навстречу пустошам. Начиная от трюмов рухнувших кораблей и компьютеров заброшенных станций, заканчивая скрытыми базами, загадочной организацией Странников и легендарными артефактами.

Однако дело не ограничивается тем, что находится за укрепленными стенами. Конфликты в обществе вспыхивают с завидной регулярностью: большинство колонистов всё ещё таят злость на военных, устроивших катастрофу. Стазис-камерники с трудом находят себе работу, потому что не обладают подходящими навыками выживания и приспособленности. А известная обособленность мистиков подчёркивается ещё сильнее. И это всё происходит на фоне набирающей популярность идеи о сверхчеловеке. Речь идёт о массовом имплантировании, использовании матричных модулей и сохранении воспоминаний после смерти. Зачастую можно увидеть колониста, снабжённого имплантами или очками дополненной реальности. Технологии призваны облегчить нелёгкую жизнь людей на этой планете, поэтому в обиходе часто встречаются интересные и полезные устройства. Но такие «игрушки» практически бесполезны за пределами поселения, поскольку требуют какой-никакой энергетической

подпитки. Примерами действующих изобретений могут служить вышеупомянутые очки дополненной реальности (лерджи), боевые дроиды, редкое энергетическое оружие и многое другое.

Поселения

Основными технологическими центрами и опорными пунктами по-прежнему служат терраформеры. Именно здесь практически любой житель планеты может найти еду, жильё и работу, пусть и далеко не на идеальных условиях. По сути терраформирующий завод был и остаётся чем-то средним между исследовательским институтом, преобразующим цехом и городом для пары тысяч человек. Как бы там ни было, терраформеры всё ещё обладают большими запасами энергии, перерабатывающими биоблоками, контролем над погодой в радиусе нескольких миль и даже постоянным притоком населения за счёт то и дело открывающихся стазис-камер (не говоря и об естественном приросте).

Кроме того, на местах крушения военных кораблей также зачастую появлялись небольшие поселения. Медицинские и военные ресурсы играют на руку бывшим солдатам, которые изначально там же и ютились. Со временем вместе с ними стали жить и сталкеры — бывшие колонисты, обычно беженцы или искатели различного скарба. К сожалению, такие посёлки ныне отличаются повышенной воинственностью, чему в немалой мере способствует наличие хорошего оружия.

Транспорт

Между населёнными пунктами достаточно большие расстояния голой пустоши, поэтому крайне опасно путешествовать совсем без транспорта. Чаще всего для этого используется лендер и куда реже Магнитно-световой путь (МСП).

Лендер — четырёхколёсное транспортное средство, оснащённое радаром, защитной бронёй, системой поглощения вибрации и стабилизаторами. Этот транспорт получил широкое распространение среди колонистов благодаря своей надёжности и доступности. Раньше он использовался для относительно коротких путешествий, но сейчас, в связи с выходом из строя части монорельсовых дорог, способен доставить пассажиров даже до другого терраформера.

Поезда — поезда всегда были эффективным средством транспортировки по заранее проложенным путям. Эти поезда используют Магнитно-световой путь (МСП). Технология пути позволяет вагону находиться примерно на расстоянии метра от монорельсовой дороги с любой стороны — сверкающей трубы, пролегающей над горами, скалами и каньонами. Сами же вагоны полностью герметичны и имеют автоматические двери. К сожалению, после появления банд, путешествия на МСП стали опасны, в том числе и из-за неисправностей на линиях.