

1. Общая информация

Селена - луна, вращающаяся на теневой стороне Коры. Однако, это не наша Луна, не унылый кусок камня, что вы привыкли видеть на фотографиях из космоса.

Во первых - вместо вакуума вокруг неё находится межплоскостная среда - разреженный воздух, концентрация которого составляет 5% от концентрации воздуха в атмосфере земли. 10% у поверхности малых объектов и 15% у поверхности больших объектов, таких как Селена. Во вторых - на Селене в крайне малых количествах, но имеется вода, и воздух на содержит малое количество влаги. В связи с чем на ней развились весьма экзотические формы растительной жизни - растения, привыкшие содержать себя в условиях крайне низкого давления, воздуха и влаги (соответственно, всё выше этих показателей для них будет просто убийственно).

Некоторые формы растительной жизни способны к естественной способность концентрировать межплоскостную среду до нормального воздуха и вырабатывать воду - но они всё ещё приспособлены к жизни в условиях ничтожного атмосферного давления. (Фактически это не растения - у них нет хлорофилла, потому питание они себе генерируют другим способом) Хотя даже растения первого вида встречаются крайне редко - в основном Селена это огромная пустыня камней и песка бело-молочного цвета.

Обратная, теневая сторона основательно разрушена. В память об этом событии вокруг луны вращается скопление крупных астероидов, а обратная поверхность вся исполосована громадными разломами и трещинами.

Обозначения лет идут так:

I, II, IV - символы для летописи перед годом, год идёт через точку. Пример: IV.786

Летопись - период времени размером в несколько сотен лет, в течение которого время течёт в линейном порядке.. Существуют данные периоды времени:

- 1) Долетописный период. По разным оценкам, от 3 до 6 тысяч лет. Не летопись, поэтому время шло в нелинейном режиме.
- 2) Первая летопись. Длилась с I.1 по I.1453.
- 3) Междулетописный период. По причине нелинейности времени в этот период опять же, определить длительность не представляется возможным. Есть оценки от 50 до 300 лет, но верить им как достоверным источникам вряд ли стоит.
- 4) Вторая летопись. Длилась с II.1 по II.786
- 5) Третья летопись. Длительность: неизвестно. Фактически, никогда не существовала, а точнее - выпала из ткани реальности.
- 8) Четвёртая летопись. Длится с IV.1 по настоящее время. (В данном случае - IV.786)

В году здесь ровно 360 дней, в месяце 30 дней, в неделе 7 дней, никаких високосных годов нет.

За месяц совершается полный оборот Селены и Сун вокруг Коры.

Месяцы:

Анарон - Январь
Деарон - Февраль
Тиррон - Март
Тетарон - Апрель
Финарон - Май
Шунрон - Июнь
Сиварон - Июль
Охтарон - Август
Нонарон - Сентябрь
Ксонанрон - Октябрь
Дидеанрон - Ноябрь
Андерон - Декабрь

Дни недели:

Норик - Понедельник
Рагаар - Вторник
Мид - Среда

Пъец - Четверг
Астил - Пятница
Дигм - Суббота
Соми - Воскресенье

Сун (здесь Солнце) находится с обратной стороны Коры, потому Коры сама излучает свет на луну (свет довольно слабый по сравнению с солнечным, но достаточный для того, чтобы что-то увидеть). Селена обладает довольно жарким ядром, а потому в большинстве мест излучаемого планетой тепла хватает для 25-40 градусов средней температуры..

Селена вращается синхронно к Коре, из-за чего одна сторона постоянно повернута к ней, а вторая, разрушенная повернута от неё. Тем не менее, это правило не касается Триципов - скопления астероидов на орбите Селены, цикл их вращения вокруг Селены составляет неделю.

Кора - походящий на голубое небо-океан, покрытый множеством чего-то, что выглядит как облака. На поверхности Селены видно теневую сторону, на которой всё это разглядеть стоит большого труда, поэтому небо с Селены выглядит почти как обычное звёздное небо на Земле, разве что звёзды куда ярче.

Времён года нет, как и смены дня и ночи, поэтому выглядит, будто на Селене вечная ночь.

Единственное здесь, что незнакомо обычному жителю Селены, это концепция Летописей, поэтому все просто подразумевают, что сейчас 786 год, без какой-либо IV. впереди.

2. Центральная равнина и Нос 1-27

В центре освещаемой Корой стороны расположена Центральная равнина - громадная пустыня из белого песка, являющаяся почти ровным местом (и самым низким ландшафтом на Селене, не считая разломов с обратной стороны). Нескончаемые песчаные бури чередуются с абсолютно спокойными днями, иногда присутствуют редкие скалообразные возвышения из белого камня. По этой равнине распределены 27 городов, имеющих общее название - Нос и порядковый номер от 1 до 27. Все они связаны друг с другом сложной системой железнодорожных путей и туннелей. Все они - мегаполисы с огромным количеством населения и делятся на две группы:

1) Закрытые - наибольшая группа. Нос 1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26 (1-5, 7-13, 15-22, 24-26). Характеризуются отсутствием каких-либо контактов с внешним миром. Каждый город закрыт полностью - никто не выйдет, никто не войдёт. Города находятся либо под землёй, либо являются кораблями в воздухе, либо под плотным щитом - даже о том, что это города известно лишь потому, что об этом сообщили.

2) Открытые - наименьшая группа. Нос 6, 14, 23, 27. Накрыты открытыми концентрирующими полями (что это такое - см. главу 3), которые прозрачны и защищают максимум от песчаной бури (тем не менее, щит на случай нападения у городов есть). Гравитация эмулируется от обычного для Селены 0.2G до 1.0G, температура снижается до 25-30 градусов, в случае необходимости ветра движение регулируется опять же концентрирующими полями. Население варьируется от 12 до 45 миллионов человек. Официальный язык - имперский, искажённый диалект. Существуют порты для торговли с остальным миром за пределами Селены, обычно закрытый для обычных жителей, а также иногда открывается возможность приехавшему стать жителем, но ценой лишения памяти. Снабжение ведётся либо синтезаторами внутри города (Нос 6, Нос 27), либо доставкой снабжения железнодорожными путями из снабжающих городов (к Нос 14 из Нос 10, к Нос 23 из Нос 17).

Эти города являются единственными представителями разумной цивилизованной жизни в форме государства на Селене.

Вряд ли обычные жители Селены знают о точном количестве городов, и какие из них открытые и закрытые.

3. Технологии Селены, Звёздный камень и Лифиум

Лунные города отличаются высоким технологическим уровнем по сравнению с окружающим миром. Это место изначально уже достигло периода роботизации, и хотя городам просто гигантское количество лет для сложной техники, всё в отличном состоянии и продолжает работать.

Поскольку луна находится в концентрированной межплоскостной среде, нет нужды вырабатывать воздух для дыхания многомиллионного населения. Также, как и не нужно применять для работы за пределами городов громоздкие скафандры с ограниченными запасами воздуха. Вместо этого применяют концентраторы - устройства, полями концентрирующие окружающую межплоскостную среду в нормальный воздух и нормальное давление вокруг носящего их, подобно естественным способностям некоторых "растений" на Селене. Также на некоторое количество времени концентраторы способны делать границы поля плотными, защищая от песка... или от удара. В городах огромные концентраторы создают поле-купол над каждым из открытых Нос. Если же такая технология необходима одному человеку - есть концентраторы-маски.

Лунные города полны высокими технологиями - широко распространён летающий транспорт, огнестрельное и лазерное оружие. Вместо обычных людей в качестве силовиков служат роботы-полицейские, и многий труд автоматизирован. Есть телевещание - и даже есть интернет - в пределах города, конечно. Широко развита кибернетика и био-импланты.

Однако, большинство вещей на самом деле не работают правильным технологическим путём, которым бы они работали на самом деле. Такие же сложные технологии, как концентрационные поля, эмуляция и антигравитация, добыча большого количества энергии на деле работают на естественных свойствах такого минерал, как звёздный камень.

Звёздный камень - это голубоватый кристалл, излучающий сильный свет, появившийся после конца первой летописи. Принцип его действия весьма сложен, но позволяет совершать невероятные вещи.

При правильной эксплуатации он даже не расходуется. Он является основным ресурсом и источником дохода для лунных городов, так как Центральная Равнина весьма им богата.

К сожалению, неправильная эксплуатация ведёт к разложению звёздного камня. Главным образом из этого получается лифиум - жёлтый лёгкий порошок, обладающий резким запахом гниения и пыли, соленый на вкус. На ощупь он сушит руку, если же держать кучку порошка в руке долго, то может возникнуть покраснение или даже сыпь.

В больших количествах - сильнейший яд! Мгновенно выводит всю влагу из любых объектов, включая все живые организмы. Большая концентрация лифиума, распылённого в воздухе медленно, но эффективно осушает и в итоге разъедает плоть.

В малых количествах при приёме - сильнодействующий наркотик. Вызывает обезвоживание и обильное мочеиспускание... Но это лишь первые симптомы. Лифиум имеет свойство накапливаться в организме, и когда через год-два количества лифиума в организме достигает критической массы, вещество начинает разъедать органы и постепенно и мучительно убивает зависимого. Тем не менее, трупы после такой смерти не гниют, так как лифиум не только отличный консервант, но и избавляет от влаги и микроорганизмов.

Зачем же столь опасный наркотик принимают? Его называют "сыпучим успехом", за то, что он стимулирует нейро-связи и значительно повышает интеллект, в связи с чем люди быстро поднимаются по карьерной лестнице и добиваются статуса. Также он может повышает ощущение счастья и радости от жизни многократно.

Ходят предрассудки, что законсервированные лифиумом трупы иногда поднимаются и ходят, как живые...

4. Вне города

Вам кажется, что за куполом городов не может быть никакой разумной жизни? Нет, это не так. Во первых, в структуре скопления городов есть не только сами города и железнодорожные пути да тунNELи - существуют шахты по добыче звёздного камня и других ресурсов.

В настоящее работающие шахты существуют только на границах Центральной Равнины. Почему - неизвестно (хотя и существует мнение, что вся Равнина уже давно выработана). В шахтах работают роботы, а также заключённые городов (естественно, изолировано друг от друга). Также существуют военные базы и

хранилища. Заброшенные военные базы, шахты и хранилища активно используют в качестве населённого пункта относительно свободные (в отличие от городских) жители Селены.

На Селене вне городов царит анархия. Там нет еды, только та которую ты можешь добыть, ограбив очередной снабжающий поезд, или если ты сможешь обеспечить свой синтезатор энергией (если он у тебя такой вообще есть), или если у тебя есть какие-то силы, позволяющие сделать тебе пищу, и в таком случае ты станешь целью для охоты и за тебя будут воевать различные группировки. Единственная власть, которую там уважают - власть силы. Свой доход они делают на наркоторговле (чаще всего - лифиумом), ограблении, наёмных вылазках и убийствах, а также контрабандной торговле с внешним миром (не всегда торговать с городами выгодно). Почти каждый мечтает заработать много денег и свалить с Селены, а сделаться городским считается позором, потому как ты не получишь гражданства, возымеешь шанс попасть на рабочие шахты, и сделаешься бесправным рабом-слугой (и хорошо, если слугой). Даже если ты профессиональный убийца - ты один, а роботов много. К тому же, городские жители считаются слабыми, даже чёрный рынок, с которым в основном и обменивается "народ-за-куполом".

Селена может быть безумным местом, где все стреляют друг в друга, но это всё лучше, чем сделаться хлипкой городской марионеткой.

5. Добро пожаловать в Нос 23

На северо-западе долины, к юго-востоку от наивысшего скопления шахт в ближайшей местности, к югу-западу от Нос 26, к западу от Нос 17, и к северо-востоку от Нос 4, находится прекрасный город Нос 23. Под прозрачным его голубоватым куполом в форме полусфера возвышаются небоскрёбы высотой почти до вершины купола, занимающие почти всё пространство внутри, и переплетающиеся в сеть, большой улей, в котором бесконечно снуют аэрокары, корабли и люди. Это место, где статус и деньги означают всё, но даже самые высокие и властьимущие из граждан не обладают истинной властью над городом.

Дело в том, что твой ранг определяется согласно "карточкам доступа". В зависимости от уровня, которые есть от I до VII для граждан, от I до III для несовершеннолетних граждан и уровень доступа G для гостей и приезжих города в порту. Чем выше твой уровень доступа, тем больше вещей ты можешь сделать с городом, большее разнообразие тебе доступно, но даже если твой уровень доступа наивысший - VII - ты всё равно не получаешь контроль над автоматическими системами города и над общим интеллектом роботов. Как бы высок не был, тебя всё равно держит в узле Система - неофициальное название для управителя всем в городах. Считается, что Система - Искусственный Интеллект, управляющий автоматическими системами всех городов, и обладающий разумом. Карточки, несомненно, не мешают его правлению. Иерархия карточек с уровнями доступа:

I+ - Уровень доступа для несовершеннолетних первого уровня. Титулы - "ребёнок", "несовершеннолетний гражданин", "лицо, не достигшее зрелого возраста". Позволяет делать только базовые вещи - просить о самообороне у робота-полицейского, совершать покупку (но не продажу) вещей этого уровня доступа, открывать двери этого уровня доступа. Иметь своё жильё запрещено. К этому уровню доступа относятся дети граждан I уровня доступа.

II+ - Уровень доступа для несовершеннолетних второго уровня. Титулы "дитя", "несовершеннолетний привилегированный гражданин", Больше товаров для покупки (но не для продажи), верховенство над детьми уровня доступа ниже, возможность посещать увеселительные заведения с подходящим возрастным ограничением без наличия всех законных представителей, позволяет иметь свой собственный счёт. К этому уровню доступа относятся дети граждан II-III уровня доступа, а также бастарды.

III+ - Уровень доступа для несовершеннолетних третьего уровня. Титулы "будущий титул". Ещё больше товаров для покупки (но не для продажи), верховенство над всеми детьми и равенство с детьми своего уровня доступа, возможность посещать увеселительные заведения с неподходящим возрастным ограничением без наличия всех законных представителей, максимальная свобода передвижения, курсирование больших сумм на счёте и (с разрешения законного представителя) оружие. Так же базовые возможности управления роботами, кроме прошения о самообороне. Появляется право иметь собственное жильё. К этому уровню относятся дети граждан IV-VII уровня доступа.

Однако, все действия обладателей карточек для несовершеннолетних могут быть мгновенно запрещены их прямыми родителями или опекунами.

G - Уровень доступа для официальных приезжих и гостей города. Торговля разрешена довольно широко, но в качестве покупки - только в ограниченном количестве и при условии не-распаковки в пределах Нос 23. Если ты хочешь при торговле курсировать большими суммами, в придачу нужно приобрести торговую лицензию на определенный вид товаров. Передвижение сильно ограничено, большинство мест города не доступно, так как и ходить нужно в специально определенные заведения. Свой счёт и жильё иметь запрещено, так как вы не гражданин. Даже на запросы о самообороне роботы-полицейские реагируют с явной "неохотой". Разрешено оружие - пистолеты и ПП. При этом лицензия не нужна, но применение за пределами самообороны жестоко карается.

I - Уровень доступа рядового гражданина. Основная масса населения находится в этой категории. Титулы "гражданин", "служащий", "лакей". Доступно приобретение жилья, счёт, курсирование средних сумм на счету, покупка (но не продажа) вещей своего уровня доступа, плохонькие пистолеты + ты должен пройти нудную и сложную процедуру выдачи лицензии на оружие, и только потом ты сможешь купить его. Престижная работа недоступна для граждан этого уровня доступа, престижные заведения тоже. Управление роботами в пределах просьбы о самообороне.

II - Уровень доступа привилегированного гражданина. Титулы "привилегированный гражданин", "почётный гражданин", "высший служащий". Доступно приобретение большого жилья, счёт, курсирование больших сумм на счету, покупка (но, опять же, не продажа) вещей своего уровня доступа, ПП + тебе доступно обучение владения оружием, в отличие от обычных граждан, которые в основном проваливают проверку на лицензию. Престижная работа (но не начальство) - это особенность жизни привилегированных граждан. Управление роботами опять же, в пределах просьб о самообороне.

III - Уровень доступа верховенствующего гражданина. Титулы "гражданин-начальник", "верховный гражданин", "командующий над гражданами". Доступно приобретение большого жилья или нескольких точек небольшого жилья, счёт 2 уровня, также на этом уровне доступна продажа - вы можете завести свой малый бизнес или начать что-то продавать. На этом уровне доступа вам предоставлена возможность владеть автоматическим оружием небольшого размера. Обычно верховные граждане держат средние начальственные посты.

На этом уровне доступа для граждан закончились. Особенности этих уровней - как правило, доступны только не-привилегированные или низко-привилегированные заведения, а также крайне ограниченное управление роботами-полицейскими. Определена строгая иерархия слоёв граждан в обществе. Идущие далее карточки уровней имеют два типа - наследные (которые определяют аристократов и их семьи) и обычные. У обычных все те же самые права, что и у аристократов их уровня, но они не могут передать титул по наследству - их ребёнок не сможет выйти за пределы уровня доступа граждан.

IV - Уровень доступа младшего аристократа. Титулы "эйс" и "эйсерра". Обращение "ваша милость". Самые часто встречающиеся аристократы, чаще всего граждане наблюдают именно этих личностей. На этом уровне доступа они могут себе назначить небольшую охрану из роботов, занять средний бизнес, стать чиновником, владеть небольшим кварталом города, быть в офицерских чинах в человеческой части полиции. Они могут иметь несколько точек большого жилья, получают право наказания и дуэли, получают возможность привязывать к себе бесправных, как их владелец. Таких аристократов довольно много, и они воспринимаются просто как "представители местной власти" и "интеллигентсвующая молодёжь". На этом уровне доступа вы можете получить большое автоматическое оружие и обучиться им владеть.

V - Уровень доступа аристократа. Титулы "герцог" и "герцогиня". Обращение "ваше благородие". Этот тот уровень власти, когда ты уже выше большинства населения, но не обременён так, как настоящие вершины. Управление большими фирмами и заводами по продукции, распределение доставляемых на поездах благ начинается на этом уровне. Генеральские чины, "дворцы" (как элитная часть небоскрёбов), обладание скоплением кварталов, высшие чиновнические чины, обладание большим количеством бесправных, высшие привилегированные заведения - настоящий вкус города открывается именно тут. И мало кто после этого может от него отказаться.

VI - Уровень доступа старых семей аристократов, высших аристократов. Титул "lord" и "lady". Обращение "ваше превосходительство". Это хозяева мега-корпораций и небоскрёбов. Это хозяева полиции и разведки.

Это хозяева над народом и над всеми благами города. Это лица, обладающие невероятными суммами. Обладающие возможностью убить любого гражданина и бесправного ниже их по уровню. Слово лорда - закон. Но у лордов множество 12 семей, которые постоянно конкурируют между собой...

VII - Уровень доступа лидера. Титул "лидер", "гроссбарон", "принц". Обращение "ваше высочество". Обычно лидер существует только в единственном количестве и владеет организацией всего города (и распределяет призывающие блага между аристократами. Но в Нос 23 этот уровень доступа находится у двоих - у принца Джеремии Кентербери, и у гроссбараона Марокарта Лоссийского.

Особенности карточек аристократов заключаются в том, что если ты аристократ - твоя семья прописана в карточке, а твои права и привилегии могут быть заблокированы высшим членом семьи. Если нет - ты подчинён самому себе и не имеешь ответственность ни за кого другого, но твой титул никогда не передастся твоему ребёнку. Впрочем, многим этого и не надо.

Есть также особенности бытия лидером. Будучи им, ты отказываешься от права передачи титула по наследству - ребёнок лидера не лидер. Также ты отказываешься от руководства над собственной семьёй, передавая дело старшему наследнику или регенту. Также лидерам крайне редко (за 300 лет Джеремия Кентербери ни разу не видел такого, он лишь знает о его существовании) предоставляется право создавать семьи VI уровня, и для этого нужно подтверждение другого лидера, что никогда не случится.

Все семьи аристократов IV уровня подчиняются семьям аристократов V уровня, а семьи V уровня в свою очередь подчиняются великим семьям VI уровня. Всего великих семей VI уровня 12 штук.

Вам кажется, что социальных лифтов нет, и что только официальные структуры обладают какими-либо привилегиями? Это, опять же, не так. Любой аристократ с уровнем V и выше может повысить любого гражданина до уровней ниже его или выдать "нулевую карточку" - чистую карточку, с которой нужно проходить процедуру получения гражданства (пройдёте ли вы процедуру или нет, зависит уже не от них). Вы можете повысить свой уровень, совершив нечто почётное или продвинувшись по службе. Если же вы совершили нечто крайне героическое - вы станете родоначальником семьи. (Для этого обычно нужно подтверждение сразу нескольких аристократов.)

Вниз это тоже работает - за преступление ваша семья может убраться из официального реестра, вы станете просто единичным носителем уровня, либо ваш уровень будет понижен до гражданского, либо вас вообще лишат карточки и вы станете бесправным. Есть и многие другие меры принуждения, такие как штрафы, временное содержание в изоляторе, пытки, общественные работы, либо отправление на шахты как опасного для общества индивидуума, а также вычистка ваших воспоминаний в камере памяти и изгнание за пределы города голым.

Причём, казалось бы, тут капитализм? Дело в том, что конкуренция между гражданами одного уровня доступа никуда не исчезает. Аристократы заинтересованы в большом количестве потребителей - и вынуждены за них сражаться друг с другом. Однако между классами сохранена строгая иерархия - суды идут только между одним уровнем доступа, иначе решает твоя карточка. Также I уровень доступа платит 15% своего дохода II уровню доступа, II платит III и так далее, до VII.

Что происходит, если ты живёшь в Нос 23, а у тебя нет никакой карточки? Ну, официально ты никто. Без карточки у тебя нет никаких прав - даже права на жизнь. Любой может убить тебя, ограбить тебя, изнасиловать тебя. Любой может сделать тебя рабом (процедура прикрепления бесправного к хозяину). Но официально ты можешь стать рабом только если ты закреплён за каким-либо аристократом или человеком уровнем доступа IV и выше, тогда ты попадаешь под защиту своего хозяина, хотя хозяин и может делать с тобой всё, что захочет. Такие люди зовутся бесправными - они играют роль шлюх, слуг, рабов, игрушек и прочих милых личностей, жизнь которых весьма и весьма несладка. В особых случаях у бесправных существуют свои карточки, дарованные ими хозяевами, в которых чётко прописано, что конкретно может этот бесправный, и как правило, бесправный находится под защитой имеющегося у него хозяина.

Чёткая социальная структура и иерархия этого города - залог его стабильности и успеха.

6. Районы и "достопримечательности" Нос 23

Конечно же, город Нос 23 не весь состоит из бесконечных небоскрёбов и имеет различную структуру. Есть множество районов, каждые уникальны своими особенностями:

Улей - самая населённая, самая шумная и самая элитная часть города. Она представляет из себя множество небоскрёбов, переплетённых в самых невероятных формах между друг другом и расположенных довольно тесно. Это место обладает не только планировкой по горизонтали, но и по вертикали, с различными пешеходными улицами, расположенными по различной высоте и строгой организацией лётного движения и транспортных линий. Множество аристократических поместий расположены либо вокруг Улья, либо в глухих его закоёмках. Улей виден с любой точки города. Крайне высокая концентрация роботов-полицейских. Занимает большую часть востока города и немного центра.

Трущобы - огороженная стеной самая разваленная часть города, состоящая из синдикатов, самых бедных жителей I уровня доступа, нескольких банд бесправных (их обычно отлавливают для продажи в этом месте). Архаичные и разрушенные здания, чёрный рынок, грязь и пустующие руины. Много проходов в подземку. Практически не патрулируется роботами-полицейскими. Расположены к северу от Сияющего Пути.

Подземка - сеть охраняемых высокотехнологичных роботизированных туннелей, пещер, канализации (уже не столь охраняемые части), расположенные прямо под городом.

Порт - место содержания, развлечения и торговли с иностранцами. Содержит много архаичных зданий и элементов культуры внешнего мира. Огорожено стеной, как и Трущобы, но эта стена охраняется. Внутри Порт тоже сильно патрулируется. Юго-запад города, как раз южнее района Башни и к западу от Южного района.

Промышленный Район - место различной промышленности, фабрик, заводов, научных лабораторий. Куча техники, дыма, индустриальных зданий и грузовых летающих средств. У большинства есть своя личная охрана из роботов или людей, поэтому здесь не так много обычных роботов-полицейских. Заполянет кластер посередине Южного Района.

Башня Кентербери - огромный небоскрёб, хозяином которого является принц Джеремия Кентербери, расположенный на противоположной от Улья части города. Доступ туда строго привилегирован.

Район Башни - шоу-бизнес район, в котором расположено много ночных клубов и развлечений снаружи Улья и которые считаются даже элитнее тех, что находятся в Улье, но... это и более опасный район, куда менее патрулируемый роботами-полицейскими. За запретными удовольствиями, недоступными в Улье, направляются сюда. Жилые постоянные квартиры и дома тут редкость. Находится на крайнем западе Нос 23.

Сияющий Путь - второй по качеству жизни район после Улья, соединяющий Район Башни и Улей. Назван из-за того, что с Улья он виден как линия сияющих огней между Башней Кентербери и Ульём. Здесь находятся также несколько расовых резерваций. Однако, эти расовые резервации выделяются приличным качеством жизни.

Остров Свободы - бывший когда-то высокотехнологичным промышленным районом, сейчас представляет из себя промышленные руины. Единственное действующее здание - тюрьма для временно заключённых. Островом зовётся потому что действительно является единственным островом в большом канале, который пересекает север города.

Канал - огромная река, куда сливаются многие "прелести" жизни и канализации Нос 23. Плавать не только не рекомендуется, но и категорически запрещено. Многие замечали в течении подводных роботов. Разделяет Трущобы и Северный район.

Северный район - считается самым худшим районом для жилья... после Трущоб, конечно. Находится как раз севернее их, у самого северного края города. Патрулирование есть, но слабое.

Южный Район - считается хуже чем Сияющий Путь, но лучше чем Северный Район. Включает в себя всё западнее Порта, южнее Сияющего Пути и Улья. Расположен окружностью вокруг нескольких районов, таких как Промышленный Район, Образовательный Центр и Транспортный Центр. Хорошо патрулируется.

Образовательный Центр - все высшие и средние учебные заведения города находятся тут. Любой гражданин может учиться в них... если он себе может это позволить. В три раза меньше промышленного и находится к западу от него и севернее от Транспортного Центра.

Транспортный Центр - тут находится скопление поездов, транспорта и отправок из Нос 17 или в. Всё управление транспортным потоком города располагается здесь.

Военная Ячейка - располагается в узкой полосе между Ульём и Границами. Содержит множество военной техники, в основном летающей, к которой люди не имеют никакого доступа, только роботы.

Границы - располагаются окружностью вокруг всего города. Поддерживающие купол здания, автоматические центры по содержанию среды, гигантские вентиляторы и ветродувы, трубы для сбора дыма, в общем, всё, что поддерживает воздух в городе в порядке. Доступа людям нет, тщательно патрулируется роботами.

Сам город в целом имеет форму идеального круга.

Мало кому известно, что подземка идёт вглубь крайне, крайне глубоко. И там скрывается много интересных и необычных для человека наверху вещей...

7. 12 Великих Семей

Это семьи лордов. 12 семей, управляющих и вертящих основными сферами промышленности города.

0) Кентербери

Герб: Золотой змей, выющийся вокруг серебряного скипетра на клетчатом диагональном зелёно-красном фоне.

Девиз: "Соблазнами власти".

Легенда: Аур Кентербери был первым лидером города, когда схемы системы ещё не существовало, и всё контролировалось ручной силой. Именно его идеи аристократии были одобрены и внесены в жизнь системой. Таким образом, Кентербери стали первой из великих семей.

Поместье: Башня Кентербери.

История: Стабильно эта семья была семьёй, из которой избирались лидеры, до тех пор, пока остальным великим семьям не разонравилось положение Кентербери в статусе "избранных системой". Вся семья была зверски убита в IV.497 году, единственный выживший был Джеремия Кентербери, который моментально был назначен лидером, пока великие семьи усмирялись системой с помощью силовых структур. Выяснилось, что по таинственным причинам новый принц оказался бесплоден, поэтому его жизнь продлевается системой с помощью секретной технологии инженерии. Это, по крайней мере, официальная причина для существования почти 300 лет. Однако все из остальных 12 семей знают, что на самом деле принц Джеремия - монстр и вампир.

Семья исключена из всех списков и нет никаких семей герцогов, подчинённых ей, ведь со смертью Джеремии закончится и род Кентербери. Тем не менее, благодаря своему лидерскому статусу принц оставляет имя Кентербери могущественным...

Управляемая сфера бизнеса: Киноиндустрия и шоу.

1) Лоссия

Герб: диск раздробленной темной стороны луны на тёмно-фиолетовом фоне, лишь снизу на диске показана светлая сторона полумесяцем.

Девиз: "Наша сила из тьмы".

Легенда: по преданиям, статус семьи был пожалован паре певицы Эзетерии и Лоссия - могучего физически развитого человека, около 25 лет выживавшего в одиночку на теневой стороне Селены и пришедшего в Нос 23 за обозначенной женщиной.

История: Перед взятием титула гроссбарона Марокартом Лоссийским, многочисленный род был также почти истреблён в ходе соперничества Великих Семей с неизвестными убийцами, которые попытались истребить аристократическую верхушку Нос 23. Попытка истребления произошла в IV.756. Выжили только средний брат Марокарт, младший Асхай, его жена Элегия и дочь Кимора.

Поместье: Лунная Тень.

Текущее положение: Несмотря на великого предка, члены Семьи не жестоки и не физически развиты. Наоборот, они кажутся даже очень мягкими людьми... брак Асхая (текущий глава семейства) с Элегией оказался очень плодовитым на дочерей, и последующие браки также оказались очень плодовитыми на дочерей, так что не считая мужей и гроссбарона Марокарта Лоссийского (на деле всё также руководящего семьёй), глава семьи Асхай оказался единственным мужчиной среди его жены, дочерей и внучек.

Управляемая сфера бизнеса: Оружие, взрывчатка и амуниция.

2) Терентис

Герб: огненный диск Сун с изображённым разъярённым лицом, от него идут восемь лучей по направлениям восьми сторон света, лучи огненные, толстые и движутся по волнистой линии. Всё это на ярко-алом фоне.
Девиз: "Воины света".

Легенда: по преданию Терентисов, первый из рода, герой Тир, родился на Селене в те часы, когда лучи Сун касались её поверхности. Когда он вырос и повзрослел, он стал покровителем солнечного света и огня на окунувшуюся в вечную ночь Селену и захватив чемпионский титул, силой и славой добился статуса на Селене, отчего его потомки позднее стали великой семьёй в Нос 23. Тир был известен пророческими способностями, как и несколько его потомков по ходу рода.

История: Семья также как и Лоссия, сильно пострадала во время резни 756 года. Умирающий от ран действующий в то время глава семьи, Боро Провидец, подтвердил что скоро свершится пророчество Тира, и "Сун вернётся на Селену, чтобы отомстить за семью и покарать наших врагов".

Поместье: Солнечный Лик.

Текущее положение: Трудно найти в лордах более горячих людей, чем терентийцы. Их жаркая красота, смуглая кожа и пылкий нрав славятся среди остальных аристократов. Все из них верят в свою легенду и пророчество, которые не имеют особого успеха среди остальных великих семей - Селена с противоположной стороны Коры от Сун, и вряд ли когда-нибудь хоть единичный солнечный луч достигнет поверхности Селены.

Управляемая сфера бизнеса: Иллюминация, поставка и выработка энергии.

3) Лазатор:

Герб: Разъярённая голова льва в анфас с открытой пастью на бордовом фоне, вместо глаз - гранёные звёздные камни.

Девиз: "Знаем что ищем".

Легенда: Родонаучальник великой семьи был простой шут, находящийся в рабах у племени дикарей. Легенда говорит, что сначала он нашёл один осколок звёздного камня, потом второй, потом ещё и ещё... Он помечал места, где находил их так, чтобы никто не опознавал метки. В конце концов он уговорил своих хозяев посетить город (тогда это было ещё возможно). Там во время номера с птичкой он замаскировал сообщение о восьми найденных месторождениях звёздного камня под штуку, сообщив её скрученной механической птице. Вскоре после этого он добился своего ареста роботами, и сообщил о трёх месторождениях, пообещав сообщить о ещё пяти после придания его роду статуса великой семьи. Система сдержала своё обещание - а вот Лазат нет. Однако разжаловать Лазата уже было нельзя - да и системе нужен был столь талантливый человек. Попытки системы допрашивать потомков не увенчались успехом - они уже ничего не знали. Есть легенда, что местонахождения этих шахт закодированы им в архитектуре и плане его родового поместья, или они где-то спрятаны внутри, однако месторождения все ещё не найдены. Тем не менее, две из тех пяти уже обнаружены были роботами-разведчиками Лазатор.

История: были в состоянии нейтралитета и в осаде во время резни 756 года. К сожалению, неудачно - боковые линии были истреблены полностью.

Поместье: Великая Тайна.

Текущее положение: В данный момент семья попала в трудное по престолонаследию положению. Единственный члены рода - уже старый глава Содий, его дочь Селиса, которая де-юре (она вдова) уже была частью другой семьи, и потому наследником она быть не может... конечно, у них есть наследник... но его почти никто не видел, и ходят слухи, что он страшный урод и проклятие для Лазаторов. Есть также младший брат Сурис, сыскавший славу большого красавца и гуляки. Возможно, если Содий возьмёт его в узду, состояние Лазатор будет в будущем у Суриса.

Управляемая сфера бизнеса: Ресурсодобыча и ресурсообработка.

4) Хайерес

Герб: серебрянный орёл, взлетающий вверх на бирюзовом фоне.

Девиз: "Взлетая ввысь".

Легенда: Хайересы когда-то не были людьми. Они изначально были сеха - причём теми сеха, что имели форму подобных орлам птиц - и потому они могли летать. Но на Селене летать это абсолютно бесполезное умение - в разреженном воздухе снаружи на крыльях не особо полетаешь, ибо сопротивление воздуха уже

совсем не то... Потому уже существующая семья прибыла в Нос 23 и научила летать всех, обозначив транспортные линии и создав первые модели аэромашин.

История: Во время резни 756 года встали в долгую оборону на Вершине, которую были готовы прорвать, если бы семью вовремя не успели защитить Ардена.

Поместье: Вершина.

Текущее положение: Естественно, что уже давно члены семьи не сеха - и конечно, уже давно не умеют летать. Как и всякая нечеловеческая кровь, в последствии она выродилась, и члены семьи стали людьми, как и остальные семьи. В данный момент семьёй управляют старик Роберт Хайерес и его жена Лона. И у обоих проблемы с воспитанием - множественные сыновья-наследники совсем не жалуют ни родителей, ни друг друга. Поэтому все кто с улыбкой, а кто с хмурым лицом ожидают кризиса в транспортной системе.

Управляемая сфера бизнеса: Аэротранспорт, наземный транспорт, транспортные линии.

5) Ардена

Герб: белый сидячий грифон с распластёртыми крыльями на ярко-синем фоне в профиль, держащий передние лапы вверх, как бы в молитве.

Девиз: "Щит и меч для всех".

Легенда: Родоначальник Прайс был исключительным человеком и подобным святому человеком. Окончив свои скитания в городе, Прайс узнал, что преступность процветала - роботы были не особо разумны и организованы, и он организовал добровольную народную полицейскую организацию. Заметив это, система решила завербовать этого человека... когда убедится в его честности и бескорыстности. И она убедилась - рьяно почитающий Бога и высшие силы Прайс стал первым, ещё неформальным защитником для Миранды Бонтоломео - лидера церкви Чёрных Жрецов. Он бился за её интересы против Ауриса Кентербери и выиграл за неё в битве - но умер сразу после неё, отравленный. Полицейскую организацию возглавил его сын, Прайс Второй. Прайса сделали лордом посмертно, Прайса Второго - прижизненно, семья Ардена получила статус великой. Система законодательно закрепила защитников, полицейскую организацию и отредактировала их под свои нужды и нужды города.

История: Во время резни 756 года Ардена - те, кто предотвратил основные последствия - в частности им спасена семья Хайерес и уничтожено более половины убийц, что предотвратило уничтожение Лоссии, Терентисов, Лазаторов, Монтесалей и Версал.

Поместье: Логово Грифона.

Текущее положение: Не случайно после Прайса пошёл Прайс Второй. Каждый глава семьи зовётся Прайсом, номера используют лишь для того, чтобы опознать, какой из них какой. Каждый из Прайсов похожи один на другого как две капли воды не только внешностью, но талантами и характером. Никогда ещё не слышали, чтобы Прайс умирал, пока не был рождён другой Прайс. Сама великая семья вся строго физически тренированна и всегда готова к битве. Все они строго почитают Бога-создателя и следуют строгому кодексу чести и достоинства. Если кто-то из членов семьи нарушит этот кодекс - Прайс вправе изгнать его.

Управляемая сфера бизнеса: Полицейская организация.

6) Лоус

Герб: Вырезанный на золотой монете презрительно смотрящий глаз, всё это на серебрянном фоне.

Девиз: "Закон следит за всеми нами"

Легенда: С помощью семьи Цестус для системы был создан "идеальный человек". Системе был нужен биоробот для её нужд - и эксперимент выдался удачным, оный человек прекрасно смыслил в законодательстве и административных порядках, для чего и был создан. Вскоре была создана целая семья подобных людей, семья Лоус - вместе они создали законы и возглавили административную организацию.

История: Хоть семья Лоус и не пострадала в ходе резни 756 года, она пыталась расследовать это дело и найти хозяина убийц. Увы, расследование успеха не имело и организатор не был найден.

Поместье: Кодекс.

Текущее положение: Идеальные люди в физическом смысле - не подвержены болезням, красивы, умны... и куда менее идеальны в других аспектах. С расчётливостью могут посоревноваться с аскетичными Бонтоломео. Трудно найти более талантливых управителей рукой закона - сами его создали и сами знают все лазейки, позволяющие им управлять и вертеть положением в городе по их желаниям. Представитель семьи Лоус - один

из обязательных судей на судах лордов. Скромны, хитры, предпочитают принижать себя перед другими. Сейчас главой семьи является главный управитель Питер Лоус, сорокалетний вдовец, и его множество отпрысков, сидящих на всех высоких чиновнических и юридических постах.

Управляемая сфера бизнеса: Закон и административная организация.

7) Тессео

Герб: Белая лилия на розовато-красном фоне.

Девиз: "Пленительно прекрасны"

Легенда: По легенде Тессео, у их рода было три начала - три прекрасные сестры - Эзетерия, Моника и Тессия. Несмотря на то, что они были простыми гражданами по пришествию в город, они вели себя как высокородные леди. Моника вышла замуж за Тауруна Лазатора и стала Моникой Лазатор. Эзетерия была певицей и пленила пришедшего в город Лоссия - и они стали началом рода Лоссия. Лишь Тессия сохранила верность себе и пленила принца Мориса Кентерберийского и заставила умолять его перед системой создать новый род прекрасных - Тессео. Принц Морис Кентерберийский покинул свой титул ради умелой и мудрой женщины Тессеи, и не Тессея стала Кентербери, но Морис стал Тессео.

История: Судя по материалам расследования Лоус, Тессео - последняя семья, предназначавшаяся для истребления. Такой педантичности убийц и удачи Тессео сейчас обязаны своей многочисленностью.

Поместье: Виноградная Роща.

Текущее положение: Их прозвище - "сирены", ведь издревна в этой великой семье правил не мужчина, но женщина. Именно женщины здесь являются главами семей и наследуют, а не мужчины. Быть мужчиной в Тессео - значит ты будешь вне всякой важной работы, и скорее всего, будешь заниматься чем-то отдельным от основного дела и политики семьи. Также издревна этот род славился особым вкусом в искусстве, вине и различных явствах. Они лучше всех знают, как что либо приготовить и подать, потому пиры, накрываемые ими, посещают даже известные затворники Бонтоломео, Гааг и Цестус.

Управляемая сфера бизнеса: Пищевая промышленность.

8) Бонтоломео

Герб: разбитые песочные часы на фоне цвета запёкшейся крови.

Девиз: "Долги платятся не нам"

Легенда: Сами члены семьи считают, что нет никаких легенд - только их религия. Семья Чёрных Жрецов с придуманной фамилией "Бонтоломео" пришла в Нос 23 и решила остановиться в этом городе, и основать храм. Они организовали самую популярную религиозную организацию города - Чёрная Церковь, где в основе учения было принятие себя и следование по пути перерождения за святой, именуемой Прасковьей. Столь мощная по силе семья, обладающая единственной достаточно массовой религиозной организацией, была обязана закрепиться в одном из городов как постоянная. И как самая аскетичная, расчёtlивая и практичная семья, они получили банковскую систему - и никто бы не справился с этой задачей лучше, чем они.

История: Бонтоломео не пострадали во время резни 756 года, но утверждают, что среди аристократов в то время была особенная вражда, и поэтому Гнев тёмной стороны Бога-создателя сам нашёл на них.

Поместье: Железный Храм.

Текущее положение: Их поместье - гротескное упорядоченное скопление коридоров и залов с ритуальными знаками и письменами на стенах, религиозными статуями. Они носят определённую одежду, едят определённую пищу и даже говорят определёнными словами. Они - жрецы, и кланяются тёмной стороне Бога-создателя, порождённого от того, что Бог терпит за нас отвергаемые нами части себя и непрерывно мучается, выдерживая существование мира Множественными жертвами и ритуалами они задабривают и умалют его муки, и последователи Чёрных Жрецов стараются принять все свои стороны, дабы Богу не приходило страдать. Бонтоломео славятся исключительной аскетичностью во всём. Каждый член семьи в 18 лет проходит суточный ритуал, в ходе которого как утверждают Бонтоломео, каждый из них испытывает "муки Бога-создателя". Кто-то даже умер во время такого ритуала, по утверждениям Чёрной Церкви, конечно.

Управляемая сфера бизнеса: Банковская система, управление экономикой.

9) Монтесаль

Герб: Белый череп с красным иероглифом, вырезанным на лбу, на чёрном фоне.

Девиз: "Изначальные"

Легенда: До становления Нос 23 и прихода Системы местностью, на которой сейчас стоит город, владело племя дикарей Монтеса. Оно поглотило в себя окружающие более слабые племена и фактически правило этой местностью. Но вскоре к племени прибыл поланец системы, предложив ультиматум - они могут сражаться против неё и быть полностью уничтожены (для эффективности демонстрации лагерь одного из недавно покорённых племён был полностью взорван) или они могут указать системе, в каком месте лучше всего построить обитель цивилизации и стать правителями нового города вместе с системой. Внушившись полным уничтожением самого сильного противодействующего Монтесе племени за пару секунд, главари племени согласились. Однако они не только указали место - после соответствующего обучения они стали главными архитекторами и строителями города, так как Нос 23 строился на месте единственного вне-системного города Тонгесы, который был построен представителями племени Монтеса. К тому времени, как Аур Кентербери оформил систему великих семей, от подлинных Монтес остались совсем немногие - большинство племени втекло в новое население города, и только старейшины и военные главари хранили древние традиции досистемных времён, объединившись в один род, который стал второй великой семьёй их города - Монтесаль.

История: Одна из первых семей, подвергнувшаяся нападению. Выжили благодаря своей подготовке и традициям кровавого боя, но в отличии от Ардены, не успели прийти на помощь остальным.

Поместье: Тонгеса.

Текущее положение: Монтесалей называют дикарями, хотя это верно лишь наполовину. Они являются уникальной семьёй, сочетающей в себе древние кровавые дикарские обычай и аристократию великих семей. От первого у них техника кровавого боя, когда представители этой семьи (крайне физически развитые) гнут металл, отрывают конечности и расквашивают головы голыми руками. До сих пор ни один мужчина этой семьи не признаёт верхней одежды выше пояса - все мужчины этой семьи одеваются традиционно: штаны и сапоги и более ничего, максимум можно что-то обернуть вокруг бедёр. В случае холода существует традиционная одежда сурат (средней тёплости) и тамхат (крайне тёплое). Также они бреют голову и покрывают своё тело узорами из татуировок - где иероглиф с их герба на лбу входит в обязательный рисунок после совершеннолетия (первая из узоров на теле, которую позволено носить Монтесалю). Женщины менее похожи на дикарей - они одеваются нормально и татуировки у них только в тех местах тела, которые обязательно закрываются одеждой, но в критических ситуациях они дерутся и управляют не хуже мужчин. От аристократии идёт их деятельность - Монтесали обожают приёмы и публичные мероприятия, обязательно посещают балы и пиры, а также продвигают самые высокотехнологичные методы в своей деятельности. Конкретно есть лишь одно строение в городе, никак не затронутое этой семьёй - Башня Принца. Остальное всё - особенно Улей - построено ими, стоит уже много сотен лет и будет стоять куда больше.

Управляемая сфера бизнеса: Недвижимость и архитектура.

10) Гааг

Герб: Сине-зелёный кошачий глаз в центре полой восьмиконечной звезды на тёмно-зелёном фоне.

Девиз: "Знание - сила, сила - знание".

Легенда: Легенда Гаагов связана с разработкой генерального управляющего информацией ограниченного ИИ под кодовым именем Разум Зеркала. Разработка была настолько впечатляющим достижением, что Гааг стали великой семьёй. До сих пор через Разум Зеркала идёт практически вся информация в Нос 23. А это значит, что и через Гааг.

История: Первые узнали о проникновении убийц, но вместо предупреждения Гааг забаррикадировались, в надежде, что уцелеют только они. В итоге не слишком популярны, но всё равно влиятельны.

Поместье: Узел.

Текущее положение: В отличие от остальных аристократических семей, которые строго следуют порядкам и традициям в управлении своими семьями, Гааги считают, что двигаются в будущее. По этому они крайне редко посещают публичные собрания, а в их семье вместе подчинения главе ведётся равенство всех членов. Гааги с детства готовят своих детей к их роли в семье. Каждый из них кибернетизирован - имеются как физические улучшения, так и неограниченный выход в сеть. Таким образом, любой Гааг живёт на две жизни - одну в городе и одну в сети. Также если информацию узнает один Гааг - узнают все в семье, так каждый член

семьи соединён с другим - любой из них может увидеть то, что видит другой, услышать то, что слышит другой. Все чувства одного члена семьи доступны всем Гаагам, и так для каждого из них.

Управляемая сфера бизнеса: Информационная сеть и графические разработки, виртуальная реальность.

11) Цестус

Герб: Белая худая кисть с длинными острыми когтями на тёмно-красном фоне.

Девиз: "Низины плоти, вершины разума"

Легенда: Верят, что ведут происхождение не от человека, но от монстра и мутанта, который разделял огромный интерес к науке и биоинженерии и обитал глубоко в Подземке. Тем не менее, никаких доказательств существования оного не было обнаружено.

История: Не пострадали во время резни 756 года благодаря применённым биомодификациям и живым преградам в собственном поместье, Садах Костей и Плоти.

Поместье: Сады Костей и Плоти.

Текущее положение: Их называют "садисты" и "изверги" - и эти провизища под стать тёмной славе великой семьи. Их интерес к естественной науке часто преодолевает человеческое тело, мораль и подобные им мирские субстанции - они экспериментируют на людях, они делают из людей образцы, более полезных слуг. К счастью, только на бесправных. И всё потому что Цестус - прославленные специалисты биоинженерии, биомодификации и кибернетики. С помощью силы биологии они придают себе и своим подчинённым весьма жуткую и экстравагантную внешность. Каждый Цестус имеет болезненную страсть к одной из естественных наук и всю свою жизнь посвящает ей.

Управляемая сфера бизнеса: Машиностроение, технология, биоинженерия и промышленность.

12) Версала

Герб: Белый дракон с распостёртыми кожистыми крыльями на фоне неба цвета зари на левой половине и цвета заката на правой половине.

Девиз: "Неопалимые, непобеждённые."

Легенда: По их истории, в городе был случай, когда после одного из посещений из Порта в городе завёлся дракон. Зверь был найден и уничтожен, но из его яйца появились прекраснейшие... люди. Ещё и легендарная причина чтобы Порт был отдельной закрытой частью города.

История: Почти все погибли в пожаре, который "случайно" охватил всё поместье. Были спасены Ардена.

Поместье: Драконье Яйцо.

Текущее положение: Беловолосые люди с неестественными жёлто-огненными глазами. В их семье ещё существует система главенства, но деятельность распределена по "семейным ветвям", каждая из которых взаимодействует со своей веткой бизнеса. Кто-то делает мебель, кто-то представляет одежду, кто-то бытовые потребительские вещи, кто-то лекарства. Отдельной стезей в семье стоит сфера услуг, большинство которой также стоит на этой семье - в основном образование и здравоохранение. Также необходимо сказать, что Версала часто пересекаются с другими семьями, поскольку их отрасль бизнеса часто внедрена в сферы влияния других лордов.

Управляемая сфера бизнеса: Предметы широкого потребления.

Время до резни было временем, когда открытые конфликты среди семей были обычным делом, резня же их всех объединила под началом гроссбарона и лидера Марокарта Лоссийского.

Или нет?

8. Фракции

В Нос 23 родилась уникальная для городов ситуация, когда в городе активны два лидера одновременно. Дело в том, что принц Джеремия Кентербери, переживший становление своей семьи историей (история об семье Кентербери, часто рассказываемая в обществе Барона - это прозвище гроссбарона Марокарта Лоссийского, которого почти никогда не называют по имени или настоящему титулу), был назначен Системой лидером, прежде чем добрались до него. Но вышла уникальная ситуация - уже год, как он стал вампиром. Система узнала этот факт вскоре, но своего решения изменить уже либо не могла, либо не хотела. Тогда он стал наблюдать за текущим лидером, и по результатам узнала, что Принц (это его прозвище в обществе. По имени

или титулу его также почти никогда не называют) крайне неактивен в управлении городом. Дела оказались настолько заброшены, что дома ввязались в открытую войну. Тогда система решила остановить это, назначив второго лидера, который разделял бы полномочия с Джеремией и был бы более активным. Обычно те, кто становились такими лидерами принимали титул гроссбарона (так как титул принца был уже занят), который появился именно таким образом. Гроссбароны были ленивы и боялись за своё положение перед Системой и перед Принцем, так что способ был не сильно эффективный, и всё это время роды были в скрытой войне за власть и потребителя. Однако, в IV.766 титул гроссбарона взял избранный системой Марокарт, получивший звание Лоссийский за своё происхождение из великой семьи Лоссия, в которой был средним сыном. Он быстро сумел понять ситуацию, когда почти все семьи были настроены против Принца из-за его крайне малого участия в регулировании экономики, из-за чего произошло несколько тяжёлых экономических кризисов, а также отчасти винили его в организации резни. Обладающий незаурядным умом интеллектом, Барон пообещал путём пактов и регуляций исправить экономическое положение, чем сразу же получил признание почти всей аристократической системы. И через 15 лет экономика действительно была нормализована. Однако Принц тоже использовал свои способности как лидера, чтобы подорвать деятельность Марокарта по нескольким фронтам сразу. Таким образом, оба оказались в состоянии вооружённого нейтралитета и пата - никто из них не посмеет выступить против другого, так как у обоих есть достаточно сил, чтобы уничтожить друг друга одновременно, после чего оба перестанут существовать.

1) Принц, или принц Джеремия Кентербери, обладающий крайне прибыльной медиа-корпорацией развлечений, в которой снимают различные фильмы и делают шоу. Вампир. Уже около 300-х лет лидер Нос 23. Он покровитель всех вампиров в Нос 23 (которое очень удобное место для вампиров, так как там нет и луча солнца), следит за их популяцией, статусом, продвижением. Следит, чтобы всегда их статус и происхождение оставались тайной для города. Официально вампиры не только неизвестны, но и высаживаются Системой, и поэтому Принц вышел очень удобным покровителем и организатором подобных созданий в Нос 23.. Он обладает строгой идеологией и своим пониманием событий. Довольно пассивен, считает большинство управлеченческих дел "мирскими делами". Он считает, что общество Нос 23 не только должно остаться таким же, как раньше, но и укрепиться в схеме уровней доступа. В конце концов, она одобрена Системой и крайне стабильна. Если хочешь сохранить текущую популяцию - стабильность всегда наилучший вариант, так как без неё возникнет хаос, и количество людей для питания гораздо уменьшится. Как и выгод вероломных аристократов (которых Принц, в общем-то, не особо жалует за говор против великой семьи Кентербери), которые также зависят от количества потребителей. Получает 50% налога со всего города.

Цитата: *"Пока существует стабильное общество - есть деньги, убежище и кровь. Кто такие мы будем без них?"*

2) Барон, или гроссбарон Марокарт, распределяющий базовые ресурсы с железнодорожных линий, и продающий многие из них сам под видом нескольких корпораций. Обычный человек, с искусственно увеличенной продолжительностью жизни (одобрено Системой). Незаменимый человек - благодаря ему экономика не только уже 15 лет находится в стабильном состоянии, но и активно растёт. Став гроссбароном, не стал беспрекословно подчиняться Принцу, но успешно переманил на свою сторону почти всех аристократов, обозлённых на Джеремию. Незаменимый человек даже для Системы. Без него Великие Семьи постоянно враждовали, что не самым лучшим образом отражалось на ситуации в городе - с ним большинство из них все ещё соперничают, но с гораздо меньшими последствиями. Тем не менее, все они остаются верны Марокарту. Гроссбарон, после нескольких сеансов общения с Системой, сделал вывод, что весь город ходит по лезвию ножа, и что все они живы до тех пор, пока это выгодно Системе, и что если этот маленький факт хоть немного изменится - все они - уже покойники. Ему не нравится ни Система сама, ни схема отношений в городе. Он пытается зародить в аристократическом обществе любовь к гуманности и понимание того, что они все пешки в руках Системы. Но учитывая удобное положение Системы в городе - безуспешно. Не всегда идея эта поддерживается среди верхушки - зачем? Система поддерживает нас. Только благодаря ей мы в безопасности и обеспечены.

Цитата: *"Наше счастливое господство выгодно Системе... пока. Мы, к сожалению, лишь птица в красивой клетке."*

3) Миталанна.

Это организация из одних Эонара с крайне высоким технологическим уровнем, включая в себя путешествия между различными планетами и мирами. Как они сами говорят, они крайне распространены, и у них есть посольства во всех открытых городах Селены. Единственные из внешнего мира, у которых есть доступ к внутренней жизни Нос 23. Заключили нечто вроде мирного договора с Системой. Следуют идеологии Просвещения, одна единственный известный её элемент верхушке - Просвещённая наука, невероятные устройства и использовании Воли и Психической энергии Разума чтобы манипулировать самим миром силой разума...

Известно, что они не относятся хорошо к людям, но и эонара за свои пределами тоже не слишком уважают, считая себя "истинными эонара".

Им, похоже, не больно нравится ситуация, что их не допускают к информации закрытых городов, подобное общество, как в Нос 23 и Система вообще. Но пока они ничего не предпринимали...

4) Не все из бесправных в Нос 23 смирились с текущей ситуацией. Официальные власти воюют с объединением бесправных, поселившемся и живущем в глубине Подземки - там, где до них не дотянутся жадные лапы аристократов. Похоже, у них есть какие-то связи, потому что иначе бы они так долго не прожили.

5) Некоторые товары редки, некоторые товары незаконны, некоторые ты не сможешь купить с твоим уровнем доступа... на всё это существует чёрный рынок. Официально они занимаются незаконной деятельностью, но многие из них стали не аристократами, но единичными носителями уровней доступа V и IV, поскольку деятельность многих из них выгодна герцогам и лордам.

В вооружённом нейтралитете с чёрным рынком находится городская полиция - роботы лишь являются охранниками и оперативниками, но часто нужен и людской штат, детективы, следователи, судьи, прокуроры, оправдатели, судебные эксперты, спецподразделения и тому подобное... они не могут пойти против аристократов, многим из которых выгодно наличие чёрного рынка. Многие бесправные получили высокий статус благодаря ему. Так что быть преступником в какой-то мере даже престижно.

Есть слухи о людях, использующих мистику и окуультное, или даже смешивая их с наукой, чтобы стать настолько просвещённым как Миталанна, дабы манипулировать миром силой своего разума, проходить в иные миры... Такие люди держутся в строгой тайне со своим делом, так как отыскиваются Системой и затем исчезают. ...но не аристократы. Но даже среди аристократов такие люди тщательно скрыты и не выдают себя.

9. Расы, религии и культура

Сообщество Нос 23 состоит из различных культур, религий и рас.

Расы внутри города:

1) Люди. 95% населения. Существуют различные народности, от чернокожих до крайне бледных, от черноволосых до блондинов, от хитрых по натуре до горячих и честных. Классификации народностей, правда, в Нос 23 нет. Все люди - люди.

2) Эонара. 3,5% населения. Эльфами их зовут по простому. Жёлтая с золотым оттенком кожа, заострённые уши, высокие скулы, по большей части заострённые подбородки, небольшие надбровные дуги, большое изящество всей расы, в основном золотоволосость (хотя встречаются и другие цвета). Вопреки стереотипам, не лишены бороды и других нательных волос. Однако, гораздо больше их характеризует их поведение. Во-первых, большинство из них понимает друг друга с полуслова. Обладают лаконичным и красивым языком, который используется в качестве приукрас или в качестве дополнительного языка у аристократов. Любое скрещение с людьми эонара даёт людей. Благодаря этому эльфы как раса вырождаются если не скрещиваются друг с другом. Существует резервация на Сияющем Пути, где живёт их остальная часть, но свободное приобретение жилья для них не запрещается.

3) Сеха. 1,5% населения. Различные животные в человекоподобной форме. Выглядят по большей части мило и забавно, или грозно и устрашающе, но не обманываетесь. Культура расы обладает строгой философией. Однако, есть и сеха, вполне себе выглядящие как люди. (Просто как азиаты.)

Есть ещё более странные расы, описываемые как крепкие карлики и зеленокожие клыкастые варвары, но

такие найдутся снаружи Порта разве что как бесправные рабы, хранимые ради экзотики.
Что характерно, социальная дискриминация почти не распространена в Нос 23... на гражданских уровнях.
Однако уже на IV уровне ты не встретишь не-человека, а женщины в качестве глав очень редки.
Единой всеобщей религии в городе нет - кроме Чёрной Церкви, конечно.

Я слышал, что сеха, все ещё рьяно следующие по стопам своих предков и верные традициям, могут превращаться в их животных прототипов... Для маскировки? Для боя? Кто знает.

10. В заключение

Сейчас в Нос-23 год 786, 8 число месяца Охтарон, 30 лет прошло с резни, аристократическое общество живёт и здравствует, а жизнь города течёт своим чередом. Основная провизия доставляется в город из Нос 17, где она синтезируется. Огромные поезда с различной провизией, необходимой для жизни целого города. Обычно поезд приезжает раз в 3 месяца. Но идёт уже бой месяц, а поезда всё нет. Конечно же, у города есть свои ресурсы - несколько более мелких синтезаторов, фермы, торговля в Порту, контрабанда, на худой конец... Но для 30-миллионника этого начинает не хватать.

Однако, 7-ого Охтарона 786 года Марокарт Лоссийский получил уведомление о прибытии поезда через два дня. Планируется праздник и целое мероприятие по встрече...

Спасибо вам за чтение! Присоединяйтесь и играйте в Хроники Селены!