*Все названия и имена в описанном тексте носят рабочий характер*

*и почти полностью будут заменены впоследствии.*

*(Неизвестный пророк, 67 год эры Земли)*

В двух словах о мире:

Типичное развитие для любой средней планеты с доминирующим феодальным строем, постоянные военные конфликты, междоусобицы, восстания, так было еще с тех времён, когда народы Севера и Юга узнали о существования друг друга. Даже когда понятия Север и Юг устарели, народы смешались, и более менее прочно заняли место под солнцем четыре крупных королевства, периодические бунты и восстания не могли позволить назвать жизнь на Основном материке мирной. О жизни на других трёх материках говорится мало, известно однозначно только то, что Дальний материк необитаем вовсе, а Серый материк населяют совсем уж дикие народы, контакт с которыми затруднителен.

Сюжетная линия берёт своё начало в Красном королевстве. Вернее, правильнее его называть всё же империей, хотя как ни назови, а типичный абсолютизм налицо. У красного королевства есть выход к океану, он омывает её границы примерно на 40%. Другие 10% приграничной территории обрамляют непроходимые горы, за которыми начинаются холодные снежные пустыни. Больший процент денежных оборотов сосредоточен в столичном городе, который не прилегает к океану, и к Первому Порту, городу, который как раз является главным имперским портом.

Эту довольно стандартную схему развития цивилизации в корне изменило внезапное событие, которое даже спустя сотни лет многие считают божественным вмешательством, но по факту это было аварийное приземление инопланетного космического крейсера. Сейчас 352 год эры Пришествия, ну и исчисление ведётся да, именно с момента приземления махины на поверхность планеты. К слову, даже самый большой замок, который только можно было найти на Анотерре, (давайте дадим ей имя, а то постоянное использование слов "эта планета" запутывает, а Анотерра - от слов Another и terra, как рабочее проходное название, подойдет) едва представлял собой десятую часть крейсера. Событие повергло в ужас всех, никто из отсталых жителей средневековья даже и представить себе не мог такого. Одни уже смирились с концом света, ожидая скорой смерти, другие пытались бежать прочь из Основного материка и их дальнейшая судьба, в большинстве случаев, становится неизвестной. Большая часть населения Зеленого королевства, где крейсер и совершил посадку бежала в соседние, прося убежища, в итоге оставив многокилометровую территорию вокруг корабля брошенной.

Но были и те, кто сумел сохранить рассудок и не поддаться общей истерии. Таких единицы, а среди них, по иронии судьбы, и те, кто обезумел еще до внезапного контакта с инопланетными гостями. Именно эти люди и стали так называемым послами. Теми, кто вышел на контакт.

Когда бесконечные столбы дыма, тянущиеся за крейсером из небес, как нити марионетки, стали рассеиваться, всё яснее становилось то, что это "что-то" явно подбито, потому что гигантское нечто местами горело, постепенно начали отваливаться большие и массивные куски, с грохотом падая на землю. Стали появляться первые догадки, первые мысли о сходстве с кораблём. Точно уже и не известно, когда именно произошёл первый контакт, но летописи послов-контактёров говорят о том, что минули недели, прежде чем синий луч на рассвете ударил откуда-то из "тёмной небесной крепости", так они называли её. "Небесные люди" носили тёмные просторные одежды и их мечи переливались синевой. Этому моменту приписывали какие только угодно божественные значения, но времена шли.

"Небесные люди" - это разумная раса из соседней галактике. Их солнце - типичный красный карлик - доживало свои времена. Это оно заставляет избегать прямых лучей солнца на Анотерре, которое намного ярче и опаснее для нежной синеватой кожи пришельцев. Это оно заставило строить огромные боевые крейсеры в ущерб развитию, чтобы уничтожать друг друга в битвах за новое место обитания. С точки зрения пришельцев, Анотерра едва пригодна для колонизации, но посадку на неё экипаж "небесных людей" совершил аварийно, убегая от погони. Неудачный гиперпрыжок при поврежденных системах или еще какой-то неведомый фактор, но крейсер оказался тут и вопреки всем плачевным перспективам, приземлился относительно удачно. Падающий корабль рассыпАлся по пути, его части до сих пор ищут как сокровища.

В какой-то момент после приземления, не совладав с повреждениями и гравитацией, он треснул напополам ближе к хвостовой части, которая с грохотом (что религиозные фанатики тоже увековечили как вторую волну конца света) рухнула вниз. Впоследствии, упавшая часть стала Нижним городом, а оставшаяся на треть в земле с зияющей дырой от отломленного куска, стала Верхним. Но эти названия закрепились не сразу. Когда первые контакты людей с пришельцами стали переходить в сотрудничество, вторые позволили людям жить рядом с ними. Безумцам и маргиналам, которые от отчаянья или безумного бесстрашия не сбежали прочь, а пошли навстречу неизведанному. Небесные люди выходили на контакт редко, а отдаляться от их теперешнего жилья и вовсе не собирались. Первое серьезное сотрудничество настало в тот момент, когда произошел первый обмен информацией. Это дало начало новой эре.

Небесные люди понимали свою ситуацию и свои мотивы. Улететь они не смогут, никто не станет их искать. Но и лететь больше некуда, их прародина с каждым часом пустеет, а их собратья уничтожают друг друга без явной цели, пока солнце стареет вместе с ними. Имеющийся даже на полумертвом крейсере арсенал позволил бы инопланетянам захватить всю планету с её армиями и замками за пару недель. Но так не произошло.

*Если небо падает на тебя, лучше красотой*

*его насладись, бежать некуда всё равно.*

*(Старинная северная пословица)*

Сейчас 352 год эры Пришествия, изменилось очень многое, но местами время как будто остановилось.

Мёртвый крейсер теперь - это центр Анотерры, сосредоточение всей жизни в одном месте. Небесная Крепость, так её называют. А в народе иногда "спящим великаном" из-за визуального сходства при наблюдении крепости с дальних возвышенностей. Нижний Город теперь - это сосредоточение торговли и денег со всей планеты. Именно здесь стали продаваться первые "артефакты" - диковинные вещи, сделанные на основе технологий небесных людей, либо даже непосредственно сами вещи пришельцев. В Нижним Городе всё самое дорогое и редкое, побывать тут мечтает каждый деревенский житель, независимо от возраста и пола. БОльшая часть нижнего города находится в тайне, потому как некоторые отсеки бывшего крейсера по разным причинам остались закупорены из в них невозможно попасть.

Но по сравнению с Нижним, Верхний город - оплот тайн и неизвестности. Небесные люди живут внутри и попасть туда могут только им подобные. Контактируют они с местными охотно, некоторые даже совершают поломничества на "большую землю", некоторые не против провести время в баре и пообщаться.

Еще пару слов о небесных людях:

Их общество делится на касты. Самая уважаемая - каста кузнецов. Инженеры, которые ответственны за технологии. Каста торговцев совершает сделки с людьми, продавая или обменивая некоторые технологии. Каста мудрецов решает какие технологии можно открывать местным, и в целом занимается политикой Верхнего города. Из известных каст еще есть касты воинов и монахов.

Пару слов еще о физиологии. Гравитация на родной планете небесных людей выше местной на четверть, но поколения, рожденные на Анотерре, уже не имеют с чем сравнивать. Средняя продолжительность жизни - 120 местных лет. В гемоглобине небесных медь содержится не железо, а медь, оттого синевато-голубая кровь и оттенок кожи. Атмосфера их родной планеты менее насыщена азотом, потому дыхание на Анотерре более затруднительно, но в целом возможно. Некоторые представители используют респираторные приспособления.

*Человек после смерти синеет - где-то рождается небесник.*

*Небесник после смерти бледнеет - где-то рождается человек.*

*(Сказки о летучей крепости)*

Теперь немного отойдем от небесных людей, жизнь в других уголках планеты продолжается и без них, ибо небесники не проявляют никакого интереса к жизни вне своей крепости, не считая отдельных личностей, которые путешествуют, или занимаются другими делами, более уместными для простых людей. Красная Империя всё еще существует. За триста лет не один дворцовый переворот менял власть, но вот уже около 40 лет власть постоянна. Нынешний император выглядит намного внушительнее предыдущих и его действительно любят больше, чем кого либо из бывших правителей. Жизнь остальных государств нас пока не интересует. Перенесемся мы на север Империи.

Помните я говорил про горы? Вот здесь наша история и начинается.

Стройные ряды подростков в одинаковой форменной одежде. Они стоят без единого движения, кажется, что даже дыхание каждого из них задержалось на этот момент. Тяжелые дубовые двери распахиваются появляются два гвардейца, а за ними уверенной поступью, крепко держа за рукоять меч в золотых ножнах, скидывая с плеч заснеженную накидку, которую подхватываю сзади два других гвардейца, не дав ей упасть на пол. Тяжелые кованые ботинки глухо стучат по ковровой дорожке, император довольно смотрит по сторонам, окидывая беглыми взглядами фигуру за фигурой. Если бы сюда зашел человек непосвященный, он принял бы неподвижных подростков в одинаковой темной форменной одежде и масках за искусственных манекенов, непонятно для чего выставленных в этом просторном холле. Но никогда еще непосвященный даже не видел этих мест. Оплот Инквизиции, самой тайной, почти что мифической организации, которая только могла подчиняться императору. Все эти подростки растут тут с самого рождения в строгости и дисциплине, чтобы в один прекрасный день послужить императору и империи. Император продолжал идти, и лишь только зрачки, едва видные в прорезях для глаз, сопровождали его. Визит императора - самое важное событие в жизни молодого инквизитора. Почти такое же важное, как вручение первой маски.

Молодые будущие инквизиторы расходятся по кельям. Главный герой заходит в свою. Наконец-то можно снять маску и умыть лицо прохладной водой. Герой подымает голову, появляется интерфейс настройки внешности персонажа. Для идеи в нынешнем представлении женский персонаж сомнителен. Может и не нужно делать возможность выбора женского персонажа вовсе?

Настраиваем внешность, возможно потом какие-то скиллы.

А теперь пару особенностей из жизни так называемых инквизиторов (название рабочее, как и назначение этого ордена толком не определено):

• Нельзя снимать маску нигде, кроме своей кельи.

• Никто не знает внешности друг друга. Можно ко всему связать это с тем, что если придётся убить своего бывшего однокашника, то никаких преград моральных для этого не было.

• Маска даётся еще в юном возрасте. Либо даётся новая каждый раз в определенный возраст, либо они делают их себе сами, либо даётся одна и в процессе взросления она меняется самим инквизитором.

• Существуют в определенные года испытания, успех которых увековечивается на маске специальной краской.

Пролог вяжется на том, что на академию кто-то нападаёт, главный герой спасается, но пытаясь спасти своего близкого друга, то тснимает маску и оба узнают, что внешне они абсолютно идентичны. То же самое замечается при снятии масок с других мертвых однокашников. Вот это поворот!