

О планете Тимор-15 и одноимённой колонии

Общие сведения

Тимор-15 вращается в системе жёлтой звезды, немногим уступающей в размерах Солнцу, но обладающей немного повышенным по сравнению с Солнцем радиационным излучением.

У планеты одна луна с красноватой поверхностью, напоминающая Марс. По привычке жители Тимора, потомки переселенцев с Материнской Планеты (новое название Земли), называют спутник планеты Луной.

На Тиморе-15 существуют три материка, из которых для обитания пригоден один. Его жители Материнской Планеты назвали Пангеей.

Рельеф преимущественно представлен обширными равнинами и плоскогорьями. На полюсах - шапки льда, дрейфующие в океане. Через Пангею циркулируют несколько крупных рек.

На планете сменяются сезоны засухи и холода периодичностью в пятнадцать лет.

Фауна представлена преимущественно хищниками от мелких и осторожных, одновременно похожих на крыс и тушканчиков, до крупных, превышающих в холке человеческий рост. Подавляющее большинство животных на планете - теплокровные, но также имеется несколько видов рептилий. Как правило, все они водные, крупные (до двадцати метров в длину), регулярно впадают в спячку в сезон снегов. Людям свойственно давать привычные названия чему-то новому, что напоминает им о чём-то старом. Например, "крыса", "лошадь", "шакал", "собака", "кошка", "тигр", "слон". И пусть крыса способна съесть кошку, а слон тоже может охотиться на живых существ, и его сходство со слонами, знакомым людям доядерной эпохи, весьма приблизительное.

Как правило, животные ведут себя осторожно, но в глубине степей они чувствуют себя полноправными хозяевами.

Многие животные легко приручились, и колонисты используют их как домашний скот или же как домашних любимцев. Многие обосновались в канализации и на улицах городов, живя в напряжённом симбиозе с человеком.

Прибрежные воды, реки и озёра облюбованы крупными хищными рыбами, из которых съедобны всего несколько видов, а также медузами и прочими животными.

Насекомые на планете почти не водятся, как и птицы.

Флора крайне скудная, представлена различными формами, напоминающими что-то вроде морозоустойчивых кактусов. В городах люди создают в оранжереях искусственные растения, привычные для Материнской Планеты. Однако для земледелия Тимор-15 не слишком пригоден. Люди питаются в основном синтетическими продуктами и мясом (большинство животных и рептилий Тимора-15 оказались съедобными).

Социум

Население Тимора-15 составляет около 1 млрд. человек. Представлено людьми, кибер-фриками, киборгами (в том числе так называемыми «вшитыми»).

Государственность:

Изначально - единая государственная система. Однако в конце Второй Волны произошло разделение на 3 формации, которые можно назвать странами. Все расположены по линии побережья. Отношения между этими странами можно охарактеризовать как напряжённый нейтралитет. Каждый город в трёх странах - это автономное образование, напоминающее средневековый город-государство, и подчиняющееся центральному Мегаполису. Деревень практически нет. Жизнь вне Мегаполисов представлена кочующими племенами байкеров и стоянками мутантов.

Контроль:

Сеть (создана Келейном Амматом во времена Третьей Волны переселенцев), в которую занесены все

жители планеты обоих полов, так как при рождении всем в обязательном порядке имплантируют чипы.

Правительство:

Совет, представленный пятью политиками, а также тремя генералами.

Иерархия:

Верхушка общества - Правительство Совета. Ни для кого не секрет, что невоенная его часть полностью зависит от могущественных корпораций, директораты или главы которых вправе назначать своих представителей в Совете. Генералы же не подчиняются корпорациям и зачастую даже враждуют с ними.

Ниже идут главы корпораций. Временами они даже добиваются почти открытого правления, так едва не стало с Келейном Амматом, создавшим Сеть.

Ниже - различные кибер- и биоинженеры, прочие учёные, создающие и разрабатывающие новые виды машин и других вещей, необходимых для комфортного обитания в жестких условиях Тимора- 15. Также доктора, военные, как служащие в государственной армии, так и причисленные к армии той или иной корпорации.

Ниже - техники и полиция, обеспечивающие контроль машин и населения.

Ниже - основная масса населения. Обыкновенные граждане, работники сферы обслуживания, низшие чиновники и так далее.

Ниже - так называемые «вычеркнутые», то есть, люди, которые тем или иным способом избавились от контролирующих чипов и исчезли из базы данных Сети. Таким образом они как бы вычеркнуты из системы товарообмена, не могут пользоваться теми благами, которые даёт регистрация, но зато и не подвергаются тотальному контролю. Сюда входят контрабандисты, перекупщики, трейдеры, а также некогда добропорядочные граждане - врачи, техники, и даже солдаты. По сути, «вычеркнутые» формируют «второе дно» общества Тимора-15.

Вне социальной стратификации стоят:

1. женщины (не имеющие абсолютно никаких прав)

2. так называемые байкеры - дикари, обитающие за пределами городов, не имеющие ни одного имплантанта, полностью обеспечивающие себя сами, иногда, впрочем, торгующие с трейдерами из города. Названием своим они обязаны тому, что основным средством передвижения у них являются тяжёлые мотоциклы, «байки». Кроме того, они во многом похожи на тех байкеров, что существовали в древности как субкультура.

3. мутанты - полуразумные жуткие существа, по легенде произошедшие от людей. Большей частью они обитают в канализации и на плохо обжитых окраинах города. Изредка - за пределами купола, но очень близко к окраинам города. Однако существует также мнение, что эти создания - коренные жители Тимора-15.

4. организация «Киберкейв». Весьма любопытное формирование. Не централизованное объединение людей из самых разных слоев общества, большинство из которых - «вычеркнутые» и хакеры. Хакеры - профессиональные взломщики, научившиеся самостоятельно входить в Сеть и выходить из неё, в большинстве своём имеют огромное количество имплантантов, что позволяет называть их кибер-фриками. Кроме них в организацию входят прочие «тёмные элементы», ведущие автономное существование от Мегалополиса. Основной целью «Киберкейва» на заре его становления являлось уничтожение Сети и освобождение всех людей из-под её контроля. Сейчас это скорее анархическая организация.

Нужно сказать, что отношение к женщинам среди байкеров и в «Киберкейве» отличается от общепринятого. В племенах байкеров женщины - равноправные существа, имеющие даже право выбирать себе мужчину самостоятельно. В «Киберкейве» женщин не называют «самками», иногда даже обучают их самым элементарным вещам, но в отличие от женщин-байкеров городские женщины не обладают высоким интеллектом, потому предпочитают найти себе сильного покровителя и полностью от него зависеть. Но всё же покровитель не имеет на свою женщину то безграничное право частной собственности, которое имеют прочие жители колонии.

Процентное соотношение человеческого и не-человеческого населения. Социальная стратификация, обусловленная процентным соотношением имплантантов и органики в теле существа:

1. Люди (в разные времена от 70 до 89 % населения). Имплантанты - менее 15 %. (у байкеров - отсутствуют).

2. «Вшитые» (приблизительно 5% населения). Имплантанты - от 15 до 80 %. Однако даже высокопроцентные «вшитые» не могут быть названы киборгами, так как в основном отдают предпочтение так называемой «боевой» группе имплантантов. Скелет

не заменяется, на мозг производится минимальное воздействие. Жизнедеятельность - по типу человеческой.

3. Киберфрики (от 6 до 12% населения). Имплантанты - от 30 до 70%. В отличие от «вшитых» большее воздействие оказывают на мозг, увеличивая скорость мыслительных процессов, объём памяти, и так далее. Возможно неадекватное поведение и ранняя смертность от инсульта. Жизнедеятельность - по типу человеческой.

4. Киборги (от 4 до 9 % населения). Имплантанты - от 70 до 96% (максимально возможное содержание). В разные времена представляли собой разные типы. У истоков истории своего появления на планете создавались из убитых солдат, были полностью лишены собственного свободного сознания, были крайне опасны и часто выходили из-под контроля. Киборги во времена Второй Волны создавались постепенно из живых людей (точнее, люди преобразовывались в киборгов), имели встроенное оружие, функционировали не долго - как правило, причиной смерти становилось кровоизлияние в мозг при перегрузке. Во времена Третьей Волны все оказались под тотальным контролем Сети, их жизнедеятельность полностью зависела от неё, кроме того, киборги также очень часто умирали - организм попросту медленно сгорал. Но постепенно техники нашли выход из этой ситуации, стабилизировав энергообмен в организме киборга при помощи био-генераторов. Жизнедеятельность киборгов отличается от человеческой. Часто у них заменяется скелет, происходит частичная или полная замена внутренних органов на кибер-аналоги, огромное воздействие оказывается на мозг. В результате киборги практически не стареют, только «изнашиваются». Генератора хватает на 100-150 лет, возможна замена. При изнашивании тела возможна также замена отдельных его частей на новые. В результате подобных манипуляций киборг способен прожить до тысячи лет, но, как правило, все они, будучи солдатами, погибают гораздо раньше.

5. Андроиды, нейронные роботы (до 2%). Полностью небиологические существа, стопроцентные машины. Как правило, узко специализированы, содержатся в армии каждой корпорации, представляют собой скорее боевую технику, чем тип существ. В отличие от машин, впрочем, способны на накопление информации и оперирование ею (то есть, обладают неким подобием искусственного интеллекта). Однако, не имеют той свободы мышления, которая свойственна киборгам. Функционирование их полностью зависит от Сети. Существуют три основных типа андроидов - класс А, В и С. Отличаются друг от друга маневренностью, скоростью, весом, сложностью нейронных сетей. Жизнедеятельность - скорее просто работа машины.

6. Био-андроиды. К настоящему моменту о существовании их ничего не известно. Они были созданы корпорацией Аммат некоторое время спустя после начала Третьей Волны. Считается, что это были искусственные неорганические люди, обладающие развитым интеллектом, но всё же подлежащие контролю Сети. Жизнедеятельность была скорее схожа с жизнедеятельностью киборгов.

7. Клоны (менее 1% от населения). Имплантанты - менее 15%. Полностью идентичны людям за исключением малого срока жизни и пассивности сознания (подчиняются приказам, не обладают гибким складом ума). Создаются корпорациями для выполнения рутинной и несложной работы. Полностью контролируются Сетью. Жизнедеятельность - ближе к киборгам (пополнение питательных веществ посредством регулярных внутривенных инъекций).

8. Мутанты. Точное количество их не известно, так как эти создания крайне скрытны и предпочитают не попадаться на глаза жителям Мегполисов и даже диким племенам байкеров. О мутантах практически ничего не известно, кроме того, что они в большинстве своём антропоморфны, обладают определённым интеллектом и свободным мышлением а также начатками социальности.

Репродуктивная политика:

Женщины (или «самки») содержатся в специальных гетто, называемых Государственными Зверинцами. По достижении двадцати лет они продаются. Женщины не имеют никаких прав, обязаны подчиняться хозяину во всём, полностью от него зависят.

Каждый мужчина по достижении совершеннолетия обязан пройти несколько тестов, которые призваны показать, насколько его гены пригодны для размножения. После этого (в случае подтверждения пригодности) он получает разрешение на брак. В зависимости от своего материального положения он может купить до четырёх женщин, которых регистрирует как жён. Каждая из них должна раз в два года становиться матерью. Если этого не происходит, женщин могут конфисковать, а мужчину - проверить на репродуктивную пригодность повторно. Это может повредить карьере и репутации, поэтому мужчины предпочитают не доводить дело до проверок и не заводить слишком много жён.

Как правило, среднестатистический мужчина имеет одну-две жены. Если жён больше одной, то мужчина заводит свой мини-«зверинец».

Мужчины более высокого достатка могут позволить себе и больше четырёх. «Избыточных самок» не регистрируют как жён, так как они бесплодны. Такие женщины продаются несколько дороже обычных «самок», так как являются скорее роскошью, излишеством и способствуют развитию «праздного секса», то есть, не приводящего к рождению новых членов колонии. Иногда детородных самок оперируют, превращая в бесплодных, чтобы продать дороже. Но данная практика повсеместно отслеживается и пресекается правительством.

Рождённых в браке девочек сдают обратно в Зверинцы, мальчиков растят в семьях.

Если мужчина не может содержать то количество несовершеннолетних сыновей, которое у него родилось, он имеет право сдать их в Интернаты, в которых мальчиков обучают различным профессиям.

Многие отцы продают своих сыновей различным трейдерам.

История

Планета Тимор-15 была колонизирована жителями Материнской (старой Земли) спустя 470 лет после окончания Пыльной Войны (П.В.) Во времена Первой Волны переселенцев с Материнской Планеты колония была заселена людьми (некоторое количество у них кибер-имплантантов скорее помогало выживать, чем давало им право называться киберфриками или киборгами). Первые поселенцы строили несколько первых крупных Мегаполисов а также разведывали ресурсы планеты. К этому времени относятся первые упоминания о мутантах. По одной версии это были местные обитатели, а по другой - мутировавшие потомки обыкновенных людей. До сих пор загадка мутантов не разгадана.

Вторая Волна ознаменовалась расцветом первых Мегаполисов, стабильностью жизни, прибытием новых поселенцев с Материнской Планеты. Но также расколом среди населения. Впервые упоминаются байкеры - люди, отказавшиеся жить в Мегаполисах и предпочетшие единение с негостеприимной и суровой природой чужой планеты. Сначала образованные и развитые люди основывали отдельные посёлки, но постепенно первые байкеры дичали, оставляя в голове и передавая по наследству от поколения к поколению только технические навыки и знания, полезные для выживания. В конце эпохи произошла кровопролитная война, в процессе которой широкое распространение получила военная роботроника, а также проводились попытки создавать первых киборгов. В результате войны в свою очередь произошло разделение некогда единого социума на три «государства».

Третья Волна переселенцев принесла с собой скачок в развитии кибер-технологий, а также некоторое изменение в государственной политике. Над миром поднялись корпорации. Келейн Амнат, глава одной из наиболее могущественных, создал Сеть, раз и навсегда, до настоящего момента, объединившую весь мир, но и

полностью взявшую под контроль каждого человека. Получает развитие кибернетика, также успешно проводятся эксперименты по клонированию и генной инженерии. В середине эпохи появляется оппозиционная (и даже, как многие считают теперь, анархистская) организация «Киберкейв».

В настоящее время в колонии политическая и экологическая ситуация стабильны, однако, нередки стычки между корпорациями и «Киберкейвом».