



ФАНТАСМАГОРИЯ

Эльза Лисовец

ФАНТАСМАГОРИЯ

Эльза Лисовец

Фантасмагория

«Автор»

2026

Лисовец Э.

Фантасмагория / Э. Лисовец — «Автор», 2026

«Фантасмагория» — альтернативная вселенная, где всем управляет Гравитационная инверсия, где безумие стало законом природы. Здесь нет места занудам, здесь реальность кроится по лекалам сюрреализма и чёрного юмора. В этом мире команда искателей балансирует на грани нервного срыва, их путь лежит через локации, сошедшие с картин сумасшедших художников или альтернативный филиал ада, герои понимают: кто-то играет с этим миром. И следующей игрушкой могут стать они сами.

© Лисовец Э., 2026

© Автор, 2026

Эльза Лисовец

Фантасмагория

Вселенная "Ф.А.Н.Т.А.С.М.А.Г.О.Р.И.Я" или «Фантасмагория» Эльзы Лисовец.

Концепт вселенной, это мир Искателей, Трофейщиков, Следопытов, Проводников и полевых Исследователей, где суровый постапокалипсис встречается с искрометным юмором и сюрреализмом.

Все в Фантасмагории подчинено Гравитационной инверсии. Находиться везде и нигде. В любой локации, взаимодействует с мутантами, флорой фауной, аномалиями и артефактами, как себя поведёт в той или иной ситуации или локации никому неизвестно.

1. Сеттинг: Черный город (Мертвый город) — Столица Аномалий.

Действие происходит в Медных лесах, а на руинах Чермет поля, в окрестностях Иланового берега, Черной пустоши, Мертвого озера, Тихой воды, Черной топи, Туманной мглы.

«За чертой» инверсии все патрулирует военизированная группировка «Бастион»

Атмосфера: Смесь нуар-детектива, комедии абсурда и выживания. Вместо мутантов-громил тут чаще встречаются бюрократы-мутанты и аномалии, портящие бизнес.

Фракции: группировка или вольное братство «Ветер», которая контролирует торговлю артефактами через сложную систему взяток и понятий.

2. Экономика инверсии (Добыча)

Валюта: Основной валютой является напиток и тушёнка. Но самой твердой валютой считаются бычки в томате определенного года выпуска.

«Шмурдяк аномальный» — густой кисель из артефактной субстанции. Утоляет голод и жажду на сутки вперёд, но вызывает странные цветные сны и всякие аномалии.

«Щелчок-Сидр» — мутноватый напиток, который бродит в бочках прямо на территории рынка. Говорят, туда добавляют щепотку песка с пляжа для вкуса.

«Лузга Отвар» — горьковатый чай из шелухи семечек, которую собирают у аномалии «К/Х». Дешёвый, сердитый и очень популярен среди молодых искателей.

«Выдох Импульса» — шипучий напиток, который временно ускоряет вывод радионуклидов из организма. Искатели пьют его после выхода из радиоактивных пятен.

Аномалии и сюрреалистические артефакты.

«Кот Морзякин»

Выглядит как обычная лужа, в которой отражается ясное небо, даже если на улице туман. При приближении отражение начинает мурлыкать. Попавший в аномалию ощущает непреодолимое желание купить литр парного молока и три кило кошачьего корма. Сопротивление бесполезно: кошелек пустеет сам собой. Выйдя из зоны, человек обнаруживает в кармане мокрый билет на трамвай 1912 года.

«Гиви и его шашлычная» (Термическая аномалия)

Столб горячего воздуха, пахнувший исключительно аджикой и дымом фруктовых дров. Температура внутри может достигать +50°C.

Вызывает мгновенное обезвоживание и приступ острого голода. Трофейщики обходят её десятой дорогой, но иногда рискуют зайти, чтобы согреться зимой. Говорят, внутри можно увидеть призрак усатого повара, который жарит мясо прямо из воздуха.

«Слеза Ресурса» (Телекинесная)

Невидимая область на пустыре, где гравитация работает избирательно. Вещи тяжелее 100 грамм взлетают вверх, а всё, что легче (пух, пыль, волосы), прилипает к земле намертво.

Трофейщики с полным рюкзаком добра о вынуждены ползти на четвереньках, чтобы не улететь в стратосферу. Зато можно отлично проветрить одежду от радиации.

«Аномалия "Не надо мне тут!"» (Психотропная)

Невидимое поле вокруг любого местного жителя (биндюжника, тёти Сони). Если подойти ближе двух метров, поле активируется.

Человек слышит в голове голос своей бабушки и испытывает жгучее чувство стыда за то, что не надел шапку или не доел суп. Соппротивление невозможно, хочется немедленно извиниться и уйти.

Артефакты здесь рождаются не из аномалий, а из сильных эмоций, высказанных с особым одесским акцентом.

«Свет Истины» Имеет функцию генератора случайных предметов! Ты кидаешь в неё хлам — она выдаёт что-то случайное из того же класса! Гильза на гильзу, патрон на патрон! Может, даже артефакт на артефакт!

«Звезда ОдеССы»

Прозрачный кристалл в форме сердца, внутри которого медленно вращается радужный ялтинский песок.

Самый дорогой артефакт. Нейтрализует действие любой другой аномалии в радиусе 5 метров.

«Мутность»

Сгусток тёмной энергии, похожий на сгусток Одесской ночи. Тяжёлый и холодный на ощупь.

Позволяет видеть в полной темноте (даже через стены), но только то, что происходило в этом месте 50 лет назад. Часто показывает танцующих фокстрот людей или драку из-за места на пляже.

«Костяная Нога»

Обычная куриная кость, но светящаяся мягким жёлтым светом.

Приносит удачу в торговле и картах. Если носить её в левом кармане, любая сделка становится выгодной. Если в правом — обязательно встретишь тещу или участкового.

«Шаланда, полная кефали»

Пузырёк с мутной водой, в которой плавает светящаяся рыбка.

Ускоряет регенерацию тканей. Раны заживают за минуты, но шрамы остаются в виде татуировок якорей или чайки. Очень популярен у искателей-романтиков.

«Банка бычков»

Консервная банка, которая никогда не бывает пустой. Внутри всегда плавают пара бычков в масле.

Источник бесконечной еды. Вкус всегда разный: зависит от настроения того, кто открывает банку. Может быть божественным деликатесом или... ну, вы поняли. Ценится выше тушенки.

«Квантовый Якорь»

Главный макгаффин. Выглядит как кусок ржавой корабельной цепи, светящейся изнутри. Позволяет либо разделить реальность, либо склеить её намертво.

«Мастер-Ключ» или «Ключ от семи дверей» (или просто «Мастер-Ключ»)

Внешний вид: На первый взгляд это ничем не примечательный латунный ключ-«английский», старый, покрытый патиной. Он тёплый на ощупь и постоянно вибрирует, издавая тихий, почти неслышимый гул, похожий на мурлыканье сытого кота. Если присмотреться, можно заметить, что бородка ключа имеет сложную, фрактальную структуру, которая меняется, если смотреть на неё боковым зрением.

Свойства: Это универсальный взломщик. В мире Инверсии существует множество запертых тайников, схронов и бункеров с кодовыми замками самых разных конструкций. «Мастер-Ключ» способен адаптироваться к механизму любого замка. Достаточно вставить его в скважину — и замок либо открывается физически, либо электронный блок управления получает ложный сигнал авторизации.

Для Хмыря: Это инструмент для грабежа. С таким ключом он может вскрыть любые хранилища конкурентов, добраться до самого ценного хабара, не оставляя следов взлома. Это абсолютная власть над чужим имуществом.

«Гравитационный брегет» ручной детектор аномалий. Циферблат абсолютно черный. Стрелки светятся только тогда, когда указывают на разрыв в пространстве. Проблема в том, что они часто указывают на разрывы, которые случились десять лет назад.

Флора и Фауна (Аномальная биология)

Инверсия здесь реагирует на эмоции людей:

(Слепцы) «Шестиноги»: Мутировавшие слепые пауки. Внешний вид

Это существо не похоже на обычного паука. Оно больше напоминает раздутый труп, обтянутый бледной, полупрозрачной кожей, сквозь которую видны пульсирующие органы.

Отсутствие глаз: На месте глазниц у него лишь заросшие шрамы или гладкая кожа. Это делает его голову похожей на лицо мертвеца.

Осязание вместо зрения: Всё тело существа покрыто тончайшими, почти невидимыми волосками-сенсорами. Они постоянно подрагивают, улавливая малейшую вибрацию земли.

Звук: Вместо рычания оно издает низкочастотное гудение, которое резонирует в костях искателей, вызывая тошноту и дезориентацию.

Механика угрозы (Почему они страшные)

Главная опасность «Слепцов» не в укусе (хотя яд парализует), а в их восприятии мира.

Абсолютная тишина: Чтобы охотиться, они гасят все звуки вокруг себя локальной акустической аномалией. Герой слышит только звон в ушах, а затем — топот множества ног прямо перед собой.

Паутина-резонатор: Их нити не липкие. Это вибрирующие струны. Если искатель заденет такую нить, она зазвенит, передавая сигнал хозяину с точностью до сантиметра.

Коллективный разум: Они редко ходят поодиночке. Обычно это матка и выводок. Когда один чувствует добычу, остальные уже знают траекторию её бега.

Зомби «Душила»

Пси-мутант «Лектор» Это бывший исследователь-педант или учитель литературы. Он атакует пси-излучением, которое заставляет жертву слушать бесконечную лекцию о правилах грамматики русского языка или истории КПСС.

Опасность: Жертва умирает от скуки и обезвоживания через три часа прослушивания, пока мутант методично поправляет ударения в её криках о помощи.

Биологическая аномалия («Газовый карман») Мутант, который выглядит как обычный зомби, но при приближении выделяет облако газа. Газ не ядовитый, он просто вызывает у

жертвы острое желание рассказать всю свою биографию, начиная с детского сада, попутно жалуясь на правительство и цены на бензин.

Особенность: Пока жертва рассказывает ему историю своей жизни, другие мутанты спокойно подходят сзади и съедают искателя.

«Пси Бот» или «Техно-Блоха. Техногенный паразит. Мелкое существо, похожее на блоху, которое залезает в ПДА или рацию. После этого устройство начинает бесконечно присылать уведомления об обновлении прошивки, требовать заполнить форму ТТХ патрона и спрашивать: «А вы уверены, что хотите выстрелить? У вас осталось мало патронов, подтвердите действие "Да/Нет"».

Внешний вид: Техно-блохи

Панцирь: Покрит облупившейся эмалью цвета «индиго».

Конечности: Вместо лап у него старые паяльники и штекеры от советских наушников.

Глаза: Один красный светодиод, который горит тускло, когда он спит, и начинает бешено мигать красным при атаке.

Звук: Издает звук старого dial-up модема, пытающегося подключиться к интернету.

Механика атаки: Кибернетический вампиризм

Он не кусает плоть. Он охотится за информацией и энергией гаджетов.

Взлом ПНВ: Если искатель смотрит на него через прибор ночного видения, бот посылает обратный сигнал. На экране вместо монстра жертва видит свои самые постыдные воспоминания из детства (как обмочился в садике).

Атака по проводам: Может перемещаться по любым металлическим поверхностям со скоростью звука. Часто падает искателям прямо на голову из вентиляции.

Главная слабость (Ахиллесова пята)

Они панически боятся плохой связи и устаревшего ПО. Norton Commander, Windows 95: Если включить рядом старый ноутбук с Windows 95 и запустить игру «Сапёр», боты замирают, пытаясь решить логическую задачу. Их единственный красный глаз начинает дергаться.

Радиопомехи: Шум несуществующей радиостанции («Маяк») заставляет их падать на пол и биться в припадке, так как они пытаются расшифровать этот шум как команду управления.

Бот зависает навсегда, издав звук закипающего чайника.

«Шептуны» (Псионики) — это не просто мутанты, а самая страшная и интеллектуальная угроза в твоей вселенной. Это бывшие люди, которые сошли с ума от Гравитационной инверсии, но вместо того чтобы умереть или превратиться в зомби, их разум эволюционировал.

Внешний вид: Иллюзия нормальности

Шептуны выглядят, крупнее обычных людей, одеты как бродяги. Старые плащи, противогазы, потертые рюкзаки. Их выдает только одна деталь: отсутствие тени. Даже при ярком свете фонаря асфальт под ними остается абсолютно черным. А если присмотреться к их глазам через оптику, можно увидеть, что там нет белков — только вращающиеся шестеренки из чистого света.

Способности: Психотропный паразитизм

Они не бьют пулями. Они работают на уровне нейроинтерфейса:

Голосовой взлом: Шептун никогда не кричит. Он подходит сзади и говорит обычным человеческим голосом фразу, которую ты хочешь услышать больше всего. Например: «Я нашел твою дочь, она жива, иди за мной».

Эхо памяти: Как только жертва оборачивается, она видит перед собой не монстра, а самого близкого человека. Мать, брата, погибшего друга. И пока искатель стоит в ступоре,

пытаясь понять, реальность это или нет, Шептун открывает черепную коробку жертвы голыми руками.

Фантомные аномалии: Они могут заставить твой мозг видеть то, чего нет. Для В.К. коридор будет выглядеть как операционная, для Техника — как серверная, а Сидорчук увидит бесконечные ряды ящиков с тушёнкой. Пока они пытаются взаимодействовать с галлюцинацией, Шептун подходит вплотную.

Физика взаимодействия («Слабость»)

У них есть уязвимость, звук собственного голоса: Поскольку они общаются телепатически, воспроизводя чужие голоса, настоящий звук человеческого голоса причиняет им физическую боль. Если крикнуть на Псионика матом прямо в лицо, его «прошивка» зависает.

Радиопомехи: Из-за этого у Техника всегда включен старый транзисторный приемник на поясе, настроенный на волну со статическим шумом. Белый шум сводит Шептунов с ума, заставляя их говорить правду своим собственным механическим голосом.

Клубневидная тигровая обезьяна (Искат. сленг: «Картофельный примат», «Бульба-тигр») — эндемик Черной пустоши, возникший в результате скрещивания мутировавшего орангутана и клубней батата под воздействием пси-полей «Иланового берега».

Внешний вид

Это массивное существо весом около 30 кг.

Телосложение: Коренастое, сгорбленное. Передвигается на четырех конечностях или катится клубком, но может ненадолго вставать на задние лапы, чтобы запугать жертву.

Шкура: Грубая, серо-черная кожа, покрытая бородавками, которые точь-в-точь повторяют рисунок картофельных глазков. На спине растет редкая, жесткая щетина черно-желтого цвета (тигриный окрас), которая светится в темноте слабым фосфорным светом.

Голова: Вместо морды — нечто среднее между картофелиной и черепом гориллы. Главная особенность — куча мелких глазков. Способ охоты и сенсорики

Обезьяна слегка слеповата, она чувствует шаги за 500 метров через колебания почвы своими широкими плоскими ступнями.

Термовидение: Носовая полость работает как тепловизор. Она видит не саму цель, а пятна тепла.

Эхолокация: При атаке она издает звук, похожий на треск ломающейся ветки, который искажает работу детекторов аномалий у искателей.

Особенности поведения и взаимодействия

Фобия металла: Обезьяны панически боятся чистого железа. Если бросить перед ней пустой рожок от автомата, тварь впадет в истерику, начнет выть и биться головой о землю и копать себе лунку. Это связано с тем, что их предки слишком часто попадали под удары шаровых молний на Свалке.

Интеллект: Примитивный, но хитрый. Они никогда не нападают в одиночку. Одна особь отвлекает внимание (например, стучит палкой по ржавому ведру), а вторая заходит со спины.

Питание: Всеядны, но предпочитают сладкое. Запах сахара от его разложения радиации действует на них как валерьянка на котов.

Тактика выживания (Советы В.К.)

«Главное правило при встрече с "Тигровой бульбой" — стоять против ветра. У них отвратительное обоняние, они чуют адреналин за километр. И главное... если он начал рыть землю носом — падай. Значит, сейчас будет плевать переваренной картошкой. Температура пюре достигает 90 градусов, прожигает комбез до костей».

«Северочукотский суслик-хлопотун» — это, пожалуй, самый раздражающий и в то же время полезный мутант Черной пустоши. Он не агрессивен в классическом понимании, но его присутствие способно свести с ума даже контролёра.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.