

БОЛЬШОЙ И МЁРТВЫЙ



Цивилизация погибла.

Огромный, некогда процветающий мир в руинах.

Никто уже и не помнит, что именно произошло, было ли это карой небес или простой халатностью, посягнули ли люди на запретное, или началась ужасная война, было ли это вторжение, или сама земля решила избавиться от паразитов... Вирус зомби? Восстание машин? Свидетельства подтверждают любую теорию.

На поверхности остались лишь руины. Покинутые города, заброшенные лаборатории, разрушенные гробницы, они ждут того, кто откроет их тайны, кто добудет знания и сокровища, потерявшие своих владельцев, они хранят знания, которые привели к катастрофе, они скрывают зло.

Древние боги, ожившие мертвецы, ненавидящие людей машины, страшные болезни, монстры и ловушки, они защищают то, что оставила исчезнувшая цивилизация.

И это может стать твоим. Если ты будешь достаточно смел, достаточно силен, достаточно осторожен.

Если ты посмеешь. Если ты спустишься на Великана.

Мир

Представьте себе огромную планету. Гораздо больше Земли, и намного разнообразнее.

Величественные горы. Океаны, полные жизни. Девственные джунгли. Необозримые пустыни. Ледяные шапки на полюсах.

Теперь добавьте цивилизацию, которая превзошла человечество на тысячелетия. Огромные города. Шахты, уходящие на невообразимую глубину. Бесконечные сети коммуникаций. Заводы. Обсерватории. Сеть телепортационных Врат.

Не забудьте про две луны в небе. Тёмный Дерс и сияющий Проспит.

Красное солнце в небе.

А теперь вызовите все бедствия, которые можете представить, на обитателей этого мира и вы получите представление о Великане, большом и некогда прекрасном мире, который был разрушен до основания.

Некогда, во времена, которые не вспомнит никто из выживших, этот мир был настоящим раем. Вряд ли было хоть что-то, что было неподвластно его обитателям: огромная установка, смонтированная на Дерсе и работающая на непредставимых теперь принципах снабжала энергией половину планеты, гравитационный канал позволял легко достигнуть поверхности промышленного Проспита, система Врат предоставляла возможность быстро попасть в любую точку свет, а колдовство Завета давал любому силу менять мир по своему желанию.

Они были великими, и они исчезли. Сейчас никто не может сказать, что послужило первопричиной краха древней цивилизации. Катастрофы обрушились на Великана и почти уничтожили его. В любом случае жизнь осталась лишь на полуразрушенных лунах.

На тёмном Дерсе, половина которого представляет теперь портал в другие миры и на сверкающем Проспите, гравитационная система которого пошла в разнос и вырвала кусок коры планеты.

Сейчас Великан - ужасное место. Монстры, радиация, гравитационные шторма и серая пыль.

Но выжившие не сдаются. Они продолжают бороться, и чтобы выжить им необходимо спускаться вниз, на мёртвого Великана и искать то, что спасёт их от окончательной гибели. Технологии, артефакты, знания и силу.

Благо этого на Великане в избытке.

Хроника падения

Все воспоминания выживших начинаются на одном моменте. Одним вое. Нечеловеческом вое умирающего чудовища. Этот вой пробирал до самой сути услышавшего его, уничтожая старую личность и ничего не давая взамен.

Рассказывают, что именно это существо разрушило генератор на Дерсе и открыло Дыру в ткани мироздания. Но оно тоже погибло от всплеска энергии, вызванном разрывом. Или не погибло, но было смертельно ранено. Так или иначе, ничего ранее этого момента не осталось, ни знаний, ни опыта.

Выжившие на Проспите бежали от разрушающегося генератора гравитационного канала и поселились в промышленном городе, большей частью управляемом человекоподобными роботами. Ныне, без энергии от Дерса, мертвом и тихом.

Выжившие на Дерсе разделились на два лагеря - ящеры и люди, рабы и бывшие угнетатели. Они наверняка перебили бы друг друга, если бы не появившиеся из Дыры огоньки. Эти существа, потерявшие при переходе тела, обладали силой, магией, но даже не это оказалось решающим. Не менее важным оказалось их умение дипломатов. Огоньки объединили расы Дерса и приступили к обустройству новой жизни.

Сейчас прошло уже двести лет с момента катастрофы и быт более-менее устроился. Жители Проспита пытаются разобраться в древних технологиях, а жители Дерса создают новый мир, где магия огоньков играет главную партию.

И они ненавидят друг друга.

Жители Проспита считают, что нашли бы силе огоньков лучшее применение, ну или, по крайней мере, стоит попытаться обуздать Дыру и найти применение её мощи.

Жители Дерса говорят, что технологии не должны быть привелегией только Проспита, и готовы на всё, чтобы получить доступ к древним заводам.

Однако силы равны и никто не уверен в своей победе. Идёт холодная война. Каждый ждёт шанса, смещения равновесия. И когда шанс представится, противнику придётся исчезнуть из этого мира.

Врата

Система древних телепортационных врат связывает две луны и поверхность Великана. Как ни удивительно, они функционируют даже сейчас, когда весь мир разрушен. Гигантские конструкции остались целы и вполне пригодны для использования.

Однако есть множество ограничений для их использования.

На первый взгляд их может использовать любой человек, для этого не нужно особых знаний, ключей или паролей. Однако обычный человек, ящер или огонёк, воспользовавшийся Вратами, не сможет достигнуть Врат назначения. Или же достигнет сразу нескольких врат. Одновременно. Частично.

Для безопасной активации Врат нужны две вещи:

- координаты, зависящие от относительного положения пары врат, положения солнца, положения звёзд и десятка других факторов,
- прямая видимость между парой врат.

Координаты возможно рассчитать, но для этого нужно много времени и сил. В среднем Дерс и Проспит могут позволить себе по одному запуску врат в полгода. Буквально секундная возможность переместить кучку людей в запланированное место. Чтобы вернуться необходим ещё один набор координат.

Но не всех затрагивают эти ограничения. Есть герои. Странники, способные перемещаться через Врата не выбирая время и не вводя координаты. Именно они являются надеждой выживших. Именно они приносят технологии с поверхности. И именно они способны уничтожить равновесие между лунами.

Дерс

Когда-то на тёмной поверхности этой луны работала установка, снабжавшая энергией половину процветающего мира. Теперь половина Дерса превратилась в портал в другие миры, а на оставшейся половине правят огоньки - ныне бестелесные жители этих миров.

До появления Дыры всё на Дерсе вращалось вокруг энергетической установки: её обслуживали люди-инженеры, используя для тяжёлых работ ящеров. Рядом с ней стоял главный город, сосредоточивший все технические новинки.

Ящеры же обитали в поселениях, состоящих из жалких лачуг. После взрыва жалкие лачуги - всё что осталось выжившим. Однако огоньки, их силы, умения, их страсть к красивой жизни, создали на луне новые города, здания из чёрного камня, башни с витражными окнами, мощённые улочки. Дерс-таун. Университет.

Университет Дерса является местом, где сосредоточена большая часть артефактов с поверхности. Именно в университете готовят счётчиков, рассчитывающих координаты для Врат. Именно в университете чаще всего можно встретить странников. Именно на территории университета расположены Врата Дерса.

Политический строй

После разрешения конфликта между людьми и ящерами ни у кого не осталось сомнений, что лишь огоньки смогут удержать общество Дерса от кровопролития на почве расовой ненависти. И они приняли бремя власти.

Сейчас власть на Дерсе принадлежит огонькам полностью. Совет, заседающий в Дерс-тауне решает глобальные вопросы. Огоньки выступают в качестве советников поселениях на всей территории луны. Маги управляют Университетом Дерса, где обучаются такие же огоньки, но только что прибывшие в этот мир и люди с ящерами. Огоньки занимают управляющие должности, лишь иногда уступая людям и редким ящерам.

Так, ящер является главнокомандующим военных сил Дерса. Вместе с собратьями и людьми они представляют грубую силу Дерса. Огоньки не участвуют в манёврах, однако являются военнообязанными и обязаны прибыть на сборы по первому требованию властей.

Технологии и вооружение

Дерс опирается не на технологическое развитие, а на магические силы огоньков. Самодвижущиеся коляски, зачарованные мечи и доспехи, маги-лекари, маги-садовники и маги-строители. Зачем нужны технологии, когда мановением руки ты заставляешь землю разверзнуться, а противника исчезнуть в вихре пламени?

Однако не всё население Дерса - огоньки, не у все способны колдовать. Прогресс не стоит на месте, однако развивается не за счёт интеллектуальной элиты, а за счёт отдельных мастеров-ремесленников. Они делают порох, разрабатывают новые способы обработки металла, мастерят сложные механизмы, приводимые в движение паровыми двигателями. Они же восстановили электрическое освещение городов.

Огоньки

Пришельцы из иного мира. Бестелесные твари. Захватчики. Мудрецы повелевающие стихиями. Умелые мастера. Известные миротворцы.

Это всё про огоньков - самую загадочную расу двух лун.

Они пришли через Дыру. Они потеряли тела при переходе, но сохранили знания и силу, заключённую в их огне.

Если бы вы посмотрели на огонька без одежды, вы бы увидели лишь несколько огней, сияющих на месте головы, груди и ладоней обычного человека. Огни могут различаться по силе и цвету, однако одно остаётся без изменений - они не обжигают. Более того, вы не сможете дотронуться до огней, они скрыты под невидимой оболочкой. Человекоподобной оболочкой. Огоньки помнят про свою прошлую жизнь и сохраняют форму того тела, которым обладали когда-то.

А теперь посмотрите на одетого огонька: безупречно чистая сорочка, выглаженные брюки, жилетка или пиджак, отполированные ботинки, перчатки и... огонь на месте головы. Огоньки помнят про свою предыдущую жизнь и стыдятся нового тела, точнее его отсутствия. Они стремятся одеваться так, чтобы покрыть как можно большую часть тела и казаться как можно более нормальными.

Почти все огоньки отличаются щегольскими нарядами, преувеличено-отточенными манерами и старомодной речью. Это многое говорит о мире из которого они пришли, и об их социальном статусе.

Однако огоньки ничего не знают о современных технологиях. Вершина их инженерной мысли - двигатель внутреннего сгорания. С другой стороны, кому это нужно, если ты умеешь колдовать. А они умеют. Огоньки способны направлять свой внутренний огонь, чтобы манипулировать стихиями, повелевать растениями, создавать зачарованные предметы или просто убивать.

Путешествие через Дыру многих из них наделило сверхъестественными способностями. Кто-то может читать мысли, кто-то управляет предметами на расстоянии.

Но они люди, они хотят жить дальше, любить, общаться, исследовать мир. Они постараются убедить других помочь им, но без сомнений убьют того, кто станет помехой на пути.



Огоньки: [70]

-2ST[-20] +1IQ[20]

-1Per [-5]

Magery 0 [5], Injury tolerance

(Homogenous, No blood, No eyes) [50],

Immunity to metabolic hazards [30],

Immunity to radiation [10]

Unhealing (Partial) [-20]

Огоньки - единственные существа, способные к настоящей магии. При этом, если они используют опцию сжигания HP (Burning HP), они получают только половину штрафа, округляя вниз.

“Unhealing” означает, что лечиться и стабилизироваться они могут только магией огоньков. При этом их магия может лечить и других живых существ.

Доступны к покупке 360° vision, telekinesis, energy reserve, healing и иные “магические” преимущества.

Огоньки могут купить Innate attack.

Главное ограничение - все эти преимущества должны иметь Cost FP или Cost HP. Максимальный урон для Innate attack ограничен по таблице урона от силы, но вместо силы используется значение IQ+Magery (если атака тратит FP) или IQ+3*Magery (если атака тратит HP).

Так же многим огонькам доступен DR с дополнением Force field. Они могут купить до трёх уровней этого преимущества, и ещё до 5 уровней Ablative DR.

Ящеры

Огромные машины убийства. Юркие карлики. Лучшие воры двух лун. Самые толстокожие живые существа в округе.

Ящеры - самая неоднородная раса в окрестностях Великана. Среди них встречаются как крайне мелкие особи, невероятно ловкие и хитрые, так и амбалы, покрытые костяными пластинами. Есть ящеры с огромными острыми когтями, а есть с щетинками на пальцах, позволяющими лазить по стенам. Можно увидеть ящера с атрофированными крыльями, а можно встретить представителя вида с острым костяным гребнем. Но у них есть ряд общих черт.

Все ящеры обладают рогами - они могут различаться размером, цветом и формой, однако нет ящера, у которого не было бы хотя бы сантиметровых выступов на лбу.

Все ящеры с трудом говорят на людском. Строение их пасти не позволяет выговаривать слова чётко и быстро.

Все ящеры готовы припомнить людям давнее рабское положение.

Они готовы вспомнить трущобы, в которых очнулись их предки. Кандалы и голод.

Унижение - то, с чего ящеры начали новую жизнь. И они никогда их не забудут.



Ящер: [30]

+1ST [10] +1DX [10] -1IQ[-20] +1 HT[10]

+2 Per[10] +1HP [2] +1FP [3]

Unusual Biochemistry [-5]

Не могут изучить «Завет», так как не могут освоить правильное произношение.

Могут брать «рептилоидные» недостатки и преимущества.

Имеют доступ к Bioenhancement (MH1 40).

Unusual Biochemistry срабатывает каждый раз, когда вы используете на себе препараты людей. На 5-6 вместо обычного эффекта отказывают все ваши Bioenhancement способности.

Ящеры могут купить до трёх уровней DR с ограничением Tough Skin. Суммарный DR от чешуи и Bioenhancement-способностей не должен превышать половину HT, округлённого вверх.

Gigantism и Dwarfism очень часто встречаются среди ящеров.

Не могут носить броню, сделанную на иные расы.

Проспит

Сияющая луна. Бывший промышленный центр. Бывший якорь для гравитационного канала, тянувшегося от Великана в космос. Огромные купола, видимые даже с поверхности. Бесконечные заводы. Шум от работы бесчисленных роботов.

Теперь якорь неконтролируем, роботы остановились, а выжившие вынуждены осваивать ранее непригодные для жизни пространства и латать повреждённые купола.

На Проспите нет атмосферы, в отличие от Дерса, поэтому были построены защитные купола и сети переходов между ними. К сожалению жителей луны, большая часть куполов была повреждена во время катастрофы с Якорем. Более того, из-за гравитационного якоря купола постоянно подвергаются угрозе столкновения с осколками Великана вырванными из его поверхности гравитационным вихрем..

Вообще, вихрь между Проспитом и поверхностью Великана является проклятием этой луны. Во-первых он реагирует на каждую ручную активацию Врат Проспита, не позволяя рассчитать координаты более чем для одного прыжка за раз. Во-вторых, летающий остров, зависший между Проспитом и Великаном, препятствует установлению прямой видимости между самыми близкими и самыми простыми для исследования Вратами на Великане. В-третьих, около сломанного якоря постоянно наблюдаются мигрирующие гравитационные аномалии, не дающие полноценно исследовать купола находящиеся в той части луны. В-четвёртых, знали бы вы, какими выражениями называют Проспит люди, оказавшиеся под ним во время путешествия на поверхность планеты.

Политический строй

В куполах Проспита есть лишь один правитель. Один правитель с множеством личностей - Собрание. Влиятельные чиновники, известные путешественники, богачи-предприниматели, сливки общества, они не хотели умирать и терять власть, поэтому использовали технологию Кукольников для сохранения своего сознания в тяжёлом промышленном роботе.

Теперь их мозги управляют самым сильным и самым крепким вернувшимся на Проспите. Покрытый множеством глаз-камер, скрывающий внутри мощнейшие лазеры, Собрание руководит Проспитом в буквальном смысле железной рукой.

Почти все административные работы на Проспите выполняются личностями скрытыми под толстой бронёй Собрания. Что, не будем спорить, эффективно.

Как эффективны и его расчёты координат для активации Врат Проспита.

Кроме Собрания властью обладает Гильдия кукольников - людей, умеющих работать с частями старых роботов. Именно кукольники создают вернувшихся, именно кукольники имплантируют механические конечности, заменяют глаза и внутренние органы. Именно кукольники обслуживают Собрание.

Технологии и вооружение

Жители Проспита с самого начала получили доступ к огромному заводу, переполненному последними достижениями цивилизации Великана. Однако же это оказалось и главным препятствием для использования технологий. Никто из потерявших память людей не знал, как пользоваться настолько продвинутой техникой. Конечно, со временем пропасть уменьшилась, но не исчезла. Так, до сих пор никто не в состоянии воссоздать металлы, использованные для создания инструментов и станков, никто не в состоянии починить повреждённое оружие или перепрограммировать машины.

Это не мешает их использовать. Оторвать резец от станка, приварить к нему ручку и использовать в качестве меча. Снять обшивку с андроида и носить как броню. Подключить вместо процессора человеческий мозг. Зарядить уцелевшие плазменные резак. Вколоть дозу лечебного средства, оставшегося от древних. Произнести слова из древнего Завета.

Вернувшиеся

Смерть - главный враг живого. Но и она может быть побеждена. Гильдия кукольников всегда готова имплантировать хорошо сохранившийся человеческий мозг в оболочку старого робота. Качество робота зависит от суммы, которую заплатит заказчик. Сумма, прямо скажем, огромна.

С другой стороны не обязательно покупать тело только для себя. Одно роботизированное тело могут делить несколько людей. В этом случае всегда выводят индикацию личности которая в данный момент управляет телом.

Вернувшиеся считаются такими же членами общества Дерса как и обычные люди. Иногда это даже может считаться показателем определённого статуса, так как ты смог позволить себе оплату работы кукольника.

Странники могут воспользоваться услугами кукольника в кредит, если это единственный способ остаться в живых.

Слишком редки странники и слишком ценны для лун.



Вернувшийся

Это андроиды или петботы 9 ТУ (UT 41).

У многих дроидов есть встроенные инструменты. Они могут купить себе перк “всегда с собой набор инструментов”, innate attack ближнего боя и прочие “роботовые” преимущества и недостатки. Если подобных преимуществ/недостатков нет, то воскрешённый вполне может замаскироваться под человека (если это не петбот).

Если персонажа воскрешают в таком виде, он должен убрать из своего шаблона преимуществ на стоимость выбранного варианта робота. Обычно в первую очередь страдает богатство.

Киборги

Только люди могут покупать имплантанты. В остальном это обычные люди.

Во время генерации до двух имплантантов можно приобрести без затрат денег. Имплантанты, которые устанавливаются во время игры оплачиваются и очками персонажа и деньгами.

Кукольники умеют заменять части тел ещё живых людей. Это дешевле превращения в вернувшегося, однако является крайне болезненной процедурой.

Древний Завет

Одним из артефактов найденных выжившими на Проспите является Древний Завет - колдовские слова, позволяющие управлять силой древних на поверхности Великана. К сожалению колдовство Завета не работает на лунах, только внизу, на разрушенной планете.

На самом деле Древний Завет - сборник инструкций для управления подземными машинами и нанороботами оставшимися на поверхности. Для задания команд необходимо произнести определённые слова, управляющие конструкции, заставляющие нанороботов активироваться и сделать необходимое. С помощью Завета возможно поднимать мёртвые тела, телепортироваться на короткие дистанции, управлять погодой, призывать молнии и терраморфировать поверхность. Слова Завета являются самой охраняемой тайной Проспита, а поиск новых страниц Завета - приоритетной задачей экспедиций.

Магия Огоньков

Магические способности огоньков родом из их родного мира. Раньше, в той жизни, многие из них были профессиональными магами. Они управляли энергией, которой была переполнена их родина. Теперь им приходится довольствоваться внутренним огнём, составляющим их суть.

Но этого достаточно для большинства целей. Огоньки всё так же могут заморозить человека мановением руки или создать магический меч.

Завет:

Завет работает только на планете и использует системы ритуальной магии (B242 или Th72) и Threshold Limited Magic (Th76).

При любом уровне навыка для использования завета необходимо говорить.

Зачарованных вещей нет. Заклинания создания/призывания элементарей использовать нельзя. Так же недоступны заклинания вида “тело из огня/воды/воздуха” и их производные.

Все объекты, созданные с помощью Create-заклинаний не могут существовать дольше 4х часов.

Тела, поднятые с помощью Zombie будут функционировать час.

Энергорезерв и камни маны недоступны.

Преимущество [Синхронизация]. Цена аналогична Magery, но если действие вашей кампании происходит ещё и на лунах, то можно снизить цену на 10-20%.

Основной навык системы - это [Завет] (IQ/VN)

Доступные пути (IQ/VN каждый) - это

Путь Воздуха

Путь контроля тела (Включает в себя ветвь Zombie из некромантии, не включают увеличение/уменьшение и всяческий полиморф)

Путь земли

Путь огня

Путь лечения (кроме Final Rest, Lend Vitality, заклинаний, влияющих на возраст, воскрешения)

Путь иллюзий и созидания

Путь знаний

Путь Света и темноты

Путь создания и разрушения (кроме ветки Inspired Creation)

Путь метамагии (кроме Bless, Curse, Drain Magery. Метамагия завета не может влиять на магию огоньков.)

Путь Движения (Заклинаний телепорта нет, кроме Blink, у которого штраф на каст как у телепорта.)

Путь Звука

Путь Воды

Путь Погоды

Путь Радиации

Магия Огоньков

Магические способности огоньков родом из их родного мира. Раньше, в той жизни, многие из них были профессиональными магами. Они управляли энергией, которой была переполнена их родина. Теперь им приходится довольствоваться внутренним огнём, составляющим их суть.

Но этого достаточно для большинства целей. Огоньки всё так же могут заморозить человека мановением руки или создать магический меч.

Магия огоньков:

Огоньки используют стандартную магическую систему.

Огонькам недоступны школы Погоды, Движения, Врат, Некромантии, Технологии, Радиации, Знаний и Зачарования.

Так же под запретом ветки заклинаний Possession, Weather/Force Dome, Shapeshifting, Alter Body, Inspired Creation.

Заклинания вида “тело из воздуха/воды/огня” можно наложить только на себя или другого огонька.

Все объекты, созданные с помощью create-заклинаний существуют 24 часа, а затем разрушаются.

Огонькам-NPC доступно Зачарование предметов. При этом зачарование медленным способом стоит в 2 раза дешевле. “Камней маны” нет, но “кровь древних” может быть использована в предмете с зарядом как “Dedicated”/“Exclusive” Powerstone.

Странники

Главные добытчики артефактов с лун - странники, способные свободно перемещаться между Вратами. Возможность безопасной телепортации - одна из самых больших загадок двух лун. Странником может оказаться любой: человек, ящер, вернувшийся или даже огонёк. В отличии от остальных, телепортируясь, странник не рискует погибнуть. Огоньки говорят про “духовную связь с древними”, а жители Проспита предполагают, что странники рассчитывают координаты прямо во время прыжка. Однако подтверждений ни той ни другой теории нет. Хотя известно, что способность к телепортации сохраняется и после превращения в вернувшегося. Есть и поразительный пример мёртвого странника появившегося из Дыры в виде огонька и сохранившего свои способности.

Странники выгодны обеим лунам, поэтому на Дерсе и Проспите терпят странников с другой луны. Однако за лунной, принимающей вернувшегося с поверхности путешественника, остаётся преимущественное право на покупку трофеев с Великана. За выполнением этого закона строго следят обе стороны, хотя всегда найдутся люди, пытающиеся обойти ограничения.

Врата

Ниже - описание врат на поверхности планеты. Все они кодируются цветом и ключевым словом, описывающим их.

Застывший вихрь

Эти врата оказались захвачены гравитационным вихрем, связывающим Проспит и поверхность Великана. Вместе с многокилометровым куском земной коры они оказались подвешены в верхних слоях атмосферы.

Сюда проще всего проникнуть с Проспита, так как это ближайšie к этой луне Врата. С другой стороны, мало кому захочется.

Гравитационные поля летающего острова находятся в полном беспорядке. Ты можешь стоять на стене и смотреть как перед тобой течёт река по вертикальной поверхности. Ты можешь подпрыгнуть и оказаться на висящем в воздухе камне. Ты можешь сделать лишний шаг и оказаться разорванным на части.

Жизнь

Местная фауна на удивление быстро приспособилась к безумным условиям и теперь здесь можно увидеть волка с вытянутыми конечностями, бегущего по трём стенам сразу, огромного паука о шестнадцати ногах, покрытую шерстью акулу, безостановочно скользящую между зонами с разнонаправленными полями.

Трофеи

Осколки наземной части гравитационного канала. Органы животных-мутантов.

Погода

Между летающим островом и Великаном постоянно бушует гравитационный вихрь, иногда он проявляется и около Врат или даже на Проспите.

Стальной лабиринт

Вокруг Врат высятся металлические стены, неровные, как будто выросшие из земли. В стенах есть проходы дальше, вглубь лабиринта. Иногда из стен показываются трубы, иногда обнаруживаются дыры или спуски вниз, в такой же лабиринт, но подземный. Вскоре ты заметишь, что проходы лабиринта образуют круги с центром на Вратах. Вскоре обнаружишь, что лабиринт представляет собой сферу с диаметром в десятки километров, стальной глаз Великана. Вскоре ты перестанешь замечать серую пыль под ногами.

Зря.

Чем дольше ты остаёшься здесь, тем больше серой пыли оживает. Она вытаскивает чудовищ из подсознания грабителя и направляет их на посягнувших на сокровища внутри.

Внизу же бродят механические создания, выполняющие последнюю волю создателей - убивать всех нарушителей.

Жизнь

Как таковой жизни здесь нет. Лишь агрессивные механизмы и серая пыль оживляющая худшие кошмары. Иногда и просто поднимающая мёртвые тела.

Трофеи

Главное - серебряный песок. Компонент, позволяющий использовать колдовство Завета на лунах.

Так же тут можно найти части роботов, которые можно пустить на импланты, и, редко, бумаги с записями о словах Завета.

Окружение

Волны активности, иногда пробегающих по серой пыли. Она съедает всё, до чего дотянется.

Временами весь лабиринт вместе с вратами проворачивается в случайном направлении. Ты можешь оказаться под поверхностью Великана, ты можешь оказаться у Врат, когда невозможно увидеть небо и луны.

Стены и переходы между ярусами постоянно меняют своё местоположение. Не проходит и получаса, как раздаётся скрежет, оповещающий об очередных изменениях лабиринта.

Сапфировый лёд

Врата располагаются на полюсе Великана. В ледяной пустыне.

Тут всегда светло от холодного голубого света, идущего из под льда. Иногда в пустыне можно найти огромных существ, вмороженных в лёд. И хорошо, если в их трупах не завелись паразиты.

Жизнь

Полярные существа. Паразиты, живущие в Древних. Сами Древние, медленно умирающие от холода.

Трофеи

Кровь Древних, та самая голубая светящаяся субстанция во льду. Обладает кучей необычных и непредсказуемых свойств. Крайне ценится в узких кругах.

Окружение

Полярные сияния, загорающиеся в этих широтах, могут содрать кожу с зазевавшегося путешественника. А иногда вскипающие озёрца крови Древних превращают всех вдохнувших испарения в жутких тварей.

Песчаная грань

Врата на краю огромного кратера, простирающегося до горизонта. Внизу — выжженные руины древнего города, столь огромного, что мозг просто отказывается представлять его.

Позади — тоже руины, но более сохранившиеся. Тут ютятся беженцы с лун... и ожившие трупы бывших обитателей.

Жизнь

Странные существа, порождённые влиянием пустыни, и одичавшие беженцы.

Трофеи

Как и во всех городах — артефакты.

Окружение

Пляска джиннов: огненные вихри, иногда налетающие на город.

Стрёкот: стаи чёрной саранчи, иногда задерживающиеся здесь, чтобы переждать песчаные бури, и съедающие всё и всех.

Песчаный ад

Врата в центре той же воронки. Стоят посреди огромного вогнутого зеркала, созданного взрывом.

Жизнь

Оживлённые демонической рудой трупы жителей города. Огромные черви. Не меньших размеров жуки. Иногда они же, но «демоническая» нежить.

Трофеи

Взрыв оголил залежи демонической руды. Крайне ценного и опасного минерала.

Окружение

Пляска джиннов.

Сияние: демоническая руда светится, воскрешая на время память камней. Ты оказываешься в городе, таком, каким он был до катастрофы.

Главное, помнить, что когда сияние погаснет, ты можешь очутиться где угодно.

Багровый лабиринт

Врата расположены под землёй. Возможно, вы скажете: «А как же прямая видимость?» А так. Врата расположены в огромной трещине земной коры, примерно на полукилометровой глубине. Как можно понять, эти врата гораздо менее доступны, потому как луна должна находиться в точно определённой точке, ровно над вратами, чтобы была возможна телепортация.

Впрочем, не многие стремятся сюда.

Врата находятся посреди огромного подземного города. Во все стороны расходятся коридоры, стены которых покрыты искусно вырезанными барельефами. В комнатах видны следы былой роскоши, а убранства километровых залов просто потрясают воображение.

И всё здесь усыпано костями. Коридоры, залы, комнаты жителей и их рабов.

Жизнь

Неизвестно, что тут могло выжить. Механизмы былых обитателей? Порождения трагедии, случившейся здесь? Демоны, гложущие незваных гостей?

Трофеи

Артефакты. Предметы искусства. Содержимое лабораторий на нижних ярусах.

Окружение

Багровые провалы: в прямом смысле трещины в мироздании. Иногда с той стороны доносятся крики, иногда на вас посмотрит огромный глаз, а иногда заглянувший внутрь увидит глубины собственной души.

Изумрудное плато

Когда-то выросшее тут огромное дерево, захватило с собой Врата, подняв их на много сотен метров.

Врата стоят на плато, образованном туго переплетёнными ветвями. От края до края видна одна лишь зелень. Лишь в нескольких местах видны озёра из дождевой воды, скоплениями огромных листьев. Во время частых ливней, эти озёра переполняются, и вода льётся вниз сверкающим водопадом.

Вода падает вниз, во тьму, где ещё стоят руины древних городов.

Жизнь

Это самое наполненное жизнью место на планете. Здесь живёт множество насекомых, животных и живых растений. И все они безумны в своей ненависти.

Трофеи

Флора и фауна Изумрудного плато очень ценится на лунах. Здесь есть животные, печень которых продлевает жизнь и семена, вырастающие в целые дома.

Окружение

Зелёный пух: зелёные семена, поднимающиеся иногда наверх. Прорастают за считанные минуты, зацепившись за любую твёрдую поверхность. Например, за кожу.

Шары-вонючки: огромные шары, наполненные летучим газом, которые парят над поверхностью равнины. Стоит подойти к ним поближе, и они выпустят струю пахучего газа, который может вызвать рвоту, галлюцинации или смерть. Как повезёт.

Стальные горы

Врата расположены в горах. На краю огромной дыры в земле, определить глубину которой не представляется возможной.

Над дырой парят раздробленные куски скал с разнообразными сооружениями на них. Из-за пучков проводов и кусков водопровода, связывающих летающие скалы, кажется, что дыра в земле накрыта огромным проволочным пузырём.

Жизнь

Всё что может летать, прячется на этих скалах, иногда сталкиваясь с машинами, пытающимися починить постройки своих создателей.

Трофеи

Редкие минералы. Стальные птицы, обитающие в этих местах. Механизмы, всё ещё снующие среди развалин.

Окружение

Глубинная молния: Иногда из глубины провала вырывается молния, которая без разбора бьёт по скалам над ним. После неё можно увидеть тушки птиц, падающих вниз.

Приключения

Основная часть приключений предполагается на поверхности Великана. Рейды в руины, сражения с жуткими монстрами, охота за сокровищами Древних. Важным моментом является не только возможность добраться до сокровищ, но и живыми вернуться к Вратам, когда на небе видна одна из лун.

Для этого предлагаются следующие периоды доступности лун: Дерс - раз в четыре дня, Проспит - раз в три дня со случайными проблемами с видимостью из-за гравитационного шторма. При этом луна может появляться на небе чаще, это именно период доступности Врат. Раз в неделю доступна прямая телепортация с луны на луну.

Длина дня и года предполагается равной земной.

Приключения на лунах

Великан - не единственное, что может заинтересовать искателей приключений. Всегда остаются внутренние проблемы общества лун, конфликты между двумя лунами и Дыра с гравитационным штормом.

В этом случае рекомендуем использовать правила для игры на лунах, дополняющими шаблоны социальными преимуществами и недостатками, и описывающими социальные отношения.

<p>Языки: В игре на планетах этот вопрос совершенно не важен. Все приключенцы понимают лунный. При игре на лунах добавляется язык ящеров. Люди не могут выучить язык ящеров на уровне выше, чем broken, ящеры не могут выучить лунный на уровне выше, чем accented. Это относится только к произношению, так как у ящеров нет своей письменности. При игре на лунах стартовый набор языков ящера выглядит так: Язык ящеров (разговорный - родной), лунный (разговорный - ломаный, письменный - с акцентом)</p>	<p>Внешность: Положительную и отрицательную внешность можно брать только при игре на лунах. Для людей и воскрешённых внешность стоит на четверть дешевле, так как на другие виды лишь слегка влияет их внешность (“красивая” и лучше внешность даёт +1 к реакции других рас, “уродливая” и ниже даёт -1). Внешность огоньков и ящеров стоит вдвое дешевле, так как влияет только на свои расы. Чувство стиля имеет полную стоимость.</p>	<p>Люди: Людей не любят ящеры, и это взаимно. Если игра происходит на лунах, то люди должны взять себе недостаток Reputation -1 или -2 (Ящеры, всегда) [-2] или [-5].</p> <p>Ящеры: Ящеры до сих пор считаются гражданами второго сорта и должны взять Social Stigma (second class citizen) [-5].</p>	<p>Воскрешённые: Многим не хватает личных средств для пересадки мозга в робота, и они покупают тело вскладчину, а пользуются им по очереди. Воскрешённые могут взять себе недостаток Split Personality.</p> <p>Огоньки: На Дерсе у огоньков +2 репутация, а на Проспите -2. У большинства огоньков есть “чувство стиля”. Часто они страдают той или иной формой недостатка Compulsive Behavior. У многих есть “статус” и “богатство”.</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Общие ограничения

Технологии

Общая технология - ТУ 6. Игроки могут покупать снаряжение из High Tech, изобретённое до 1920 года с классом легальности не ниже 3. Снаряжение с более низким классом легальности можно получить в награду за принесённое с планеты.

Жестянки могут делать имплантанты ТУ9 из Ultra Tech, цена утроена. Им доступен госпиталь 9 ТУ, кое-что из его запасов даже можно найти на рынке. (Игроки могут купить аптечку первой помощи 9 ТУ за 500\$. Навык высокого тех. уровня для её использования не требуется).

Преимущества и навыки

В игре используются многие принципы Dungeon Fantasy. В первую очередь это касается применений навыков из Dungeon Fantasy 2, часть 1 “Dungeon-crawling” с поправкой на техуровень. Преимущество “Богатство” в игре отражает не столько стартовый капитал приключенца, сколько его деловые связи. По аналогии с DF1, при продаже трофеев приключенец не получает ничего, если он нищий (Dead Broke), 10% если бедный (Poor), 20% если небогатый (struggling), 40% если уровень богатства средний (Average), 60% если обеспеченный (Comfortable), 80% если богатый (Wealthy), 100% если очень богатый (Very Wealthy). Не рекомендуется давать приключенцам уровень богатства выше “Обеспеченного” на старте.

Начальный уровень силы:

Он может быть любым, но если кто-то в партии планирует играть огоньком-магом, роботом или адептом Завета, не рекомендуется давать менее 200 очков на старте.

Лимит недостатков стоит ограничить примерно -30 очками. Если действие кампании будет происходить только на планете, то социальные недостатки брать нельзя.

Отсылки:

Basic Set
Magic
Thaumatology
High Tech
Ultra Tech
Monster Hunters 1 - Champions
Dungeon Fantasy 2 - Dungeons