

# СТАЛЬ ОСТАЕТСЯ

*Игра про героев и людей в жанре dark science fantasy*



## **«Сталь остается»**

- это эклектичная игра, совмещающая быстрые, кровавые бои жанра «слешер», мрачный стиль темного фэнтези, прагматичный подход к сути событий из научной фантастики, эстетику готических романов и пространство для детективных сюжетов, политических интриг и исследований.

«Сталь остается» - игра с простыми событиями, но сложной подноготной. Вам не обязательно читать всю эту книгу, для успешной игры. Достаточно понять, кто вы, понять, в шкуре какого человека предстоит побывать, после чего, можно начинать игру. Однако, знания, описанные далее, будут вашим преимуществом.

Вам предстоит взять на себя роль сильного и смелого человека – мужчины или женщины, и выбрать для себя путь к славе, богатству, власти или даже бессмертию. Но вы должны понимать, что за любую ценность придется платить: добром или злом, верностью или предательством, словом и делом, а чаще – сталью и кровью. Так уж вышло, что в этих землях насилие - самый распространенный и, зачастую, самый эффективный метод достижения целей.

# Краткое описание сеттинга



## Кем предстоит играть?

С самого начала, игрок создает персонажа вполне готового к ужасам мира. Он знает толк в оружии, умеет выживать в сложных условиях и не боится опасности. Иными словами, в отличие от других игр, персонаж с самого начала намного сильнее и живучее среднего человека, он владеет приемами боя и готов вступить в схватку даже с превосходящими силами противника. Можно сказать, что он и «один в поле воин».

*Однако нужно учесть, что бои в игре – быстрые, жестокие и очень злые. Никакого рыцарства: песок в глаза, удары со спины и бессердечные добивания – обычное дело, а тот, кто бьет первым, чаще всего и побеждает. Если врагов больше – они не преминут воспользоваться этим преимуществом. Если они могут поджечь дом, отравить еду или бросить в бой бойцовых псов – то, разумеется, так и поступят...*





## **Что это за край?**

Игра начинается на севере континента. Это холодный, жестокий, но очень богатый край. Здесь растет лучший корабельный лес, под землей таятся золото, серебро, медь, уголь и железо, в болотах добывают торф, в горах – драгоценные камни, на побережье – синий жемчуг и янтарь, а в море идет охота за исполинскими китами. Из-за непрекращающихся междоусобных войн, кровавого геноцида и миграции, история этого края известна лишь избранным, а в народе он просто зовется Севером.



## **Что тут происходит?**

То же, что и везде в мире.

Крестьяне пахут землю и растят урожаи, моряки охотятся на китов и ловят рыбу, ремесленники изготавливают товары, лавочники торгуют в городах, караванщики возят товары между селениями, судьи судят...

А над всеми ними, стоят воители, князья, короли и железные лорды, которые воюют, правят, собирают подати и казнят, по своему желанию и усмотрению.



## **С чего всё началось?**

В год Трех Королей, в ореоле огня и молний, прямо с небесной тверди на землю спустился Железный Ковчег. Он привез сотню сотен людей, похожих и на нас и на богов одновременно. Они были всемогущи, неуязвимы и мудры, а их механические куклы, «железные слуги» – выносливы, старательны и покорны. Тех, кто сошел с Ковчега, мы зовем Зодчими.

Зодчие стали менять наш мир. Небо наполнилось щебетанием диковинных птиц и рокотом парящих механизмов, земли обрастали высокими городами, чудными пирамидами и удивительными животными, реки и озера стали полны невиданными рыбами, а под земной твердью Зодчие выстроили свои тайные алхимические палаты. Они могли менять погоду по своему желанию, могли равнять горы и поворачивать реки вспять.

Зодчие были милосердны и миролюбивы. Те, кто присягнул им на верность, щедро одаривались чудесными Дарами и сокровищами. Благодаря Дарам, чума и оспа перестали быть нашим проклятьем, волшебное зерно прорастало при любой погоде, а механические станки дали нам вдоволь теплой ткани. Самых же приближенных, Зодчие одаривали знаниями. Те, кто понял, как работают машины, как варятся снадобья, как строить дворцы, были названы Первыми и по мудрости своей они уступали только Зодчим.

Два поколения мы жили бок о бок с нестареющими Зодчими и постигали их мудрость. Сами же Зодчие проводили подготовку, что бы достойно встретить своих братьев и сестер. Но вышло по-иному...





В год Небесного Молота, с небес, пылая пали два Ковчега. Меж ними был бой: грохотал гром и сверкали молнии, вспышки пламени и света озаряли обе железные кормы, а осколки разбитых бортов разлетелись по всей земле. Оба Ковчега пали и свет от того места, где они приземлились, затмил свет тысячи солнц. Никто не выжил.

Скорби Зодчих не было предела, но беда не приходит одна. Вскоре, сотню сотен поразила Хворь. Один за другим, они начали заболевать и хиреть, прямо на глазах превращаясь в разлагающихся мертвецов. Их лучшие лекари не могли найти средства от этой проказы. И тогда, Зодчие были вынуждены лечь в гробницы из хрусталя и стали, что бы проснуться через века. Их железным слугам был дан наказ: помочь человечеству достичь такой мудрости, что бы они смогли оживить и излечить Зодчих. И слуги принялись выполнять приказание, обучая нас наукам и технологиям. Но продолжалось это не долго.

Уже на следующий год, год Белой Кометы, слуги-машины впали в безумие. Они убивали спящих Зодчих там, где их находили. Они объявили себя наследниками этой земли, и стали править народами, а мы назвали их Железными Лордами. Они разрушали древние машины и пирамиды. Они уничтожали всех, кто по своим познаниям хоть чуть-чуть приближался к Первым. Они воевали друг с другом за земли, богатства, власть и людских женщин и убивали друг друга с коварством и вероломностью. Они стали так похожи на нас.

Наступили темные века.  
Но времена меняются.  
Лишь сталь остается.



## **Что происходит теперь?**

Сейчас, спустя много лет, земли континента представляют собой лоскутное одеяло княжеств, герцогств, королевств, царств и империй. Почти всегда, во главе стоит Железный Лорд, правящий землями через своих вассалов.

В некоторых землях царит ужас и террор, в некоторых – процветание и покой. Некоторые Железные Лорды покровительствуют искусствам или даже наукам, лишь бы они не переходили невидимую черту прогресса.

Впрочем, есть и свободные земли, где человеческая кровь ценится выше, черного масла Железных лордов. И возрождение (или упадок) начнется именно оттуда...

## **Что не тронули Железные Лорды?**

Многое. Подземелья Зодчих стоят нераспечатанными, в домах, построенных Первыми, горят вечные светящиеся шары, тут и там, находя-таки стальные сундуки с древними лекарствами, одеждой и чертежами. По небу, до сих пор летают железные осьминоги, а в самых разных уголках земель можно встретить пирамиды, с помощью которых Зодчие изменяли мир. В карьерах и шахтах до сих пор работают исполинские машины, не зная, что те, кто отдавал им приказ, почил. В густой лесной чаще или песках пустыни, находят остовы парящих кораблей, которые всё еще способны взлететь – если найти подходящее топливо и договориться с духом из машины.



## **О культуре и знаниях**

Народная молва, сказки, басни и песни, а так же тайные переписные книги, сохранили часть мудрости Зодчих. Людям известно, отчего появляются болезни и даже как вылечить некоторые из них, как построить паровую машину для отваливания дома и как намешать бетон для дороги, что нужно добавить в сплав, что бы клинок был острее, из чего сделать порох и как строить водонапорные башни. Все чудеса техники воспринимаются скорее с завистью, чем с восторгом, ведь для любого взрослого ясно – если бы не Железные Лорды, мы могли бы обладать сокровищами куда более важными.

## **О религии**

Религия в этих землях давно перестала быть верой в сверхъестественное, потому что сверхъестественное было явлено и, частично, объяснено Зодчими и Первыми. Сейчас, религия на севере – это культурный, лингвистический феномен. Люди говорят о богах и демонах в реальной жизни, не веря ни в их реальное существование, ни во влияние на события в нашем мире. По сути, все языческие представления и мифологические персонажи стали просто элементом форм речи, фольклором, используемым для иллюстрации примеров или «красного словца».





## **О церкви**

Церковь и любые религиозные институты, с появлением Зодчих, были вынуждены реформироваться. От служения высшим существам, жреческой касте пришлось перейти к служению людям. На данный момент, социальная роль жреца или священника заключается в институте советников, судей и учителей. Жрец – тот, к кому придут за советом, спросят его мнение о новом законе, предложат роль переговорщика в вопросе наследования или кровной мести, доверят воспитание сирот или обучение княжеских отпрысков. Разумеется, подобная роль подразумевает большую моральную ответственность от каждого священнослужителя, зависимость от общественного мнения. Жрецы не получают вознаграждения, не собирают десятину, а живут как и все прочие и лишь их моральный авторитет и мудрость делает их влиятельными. Поэтому большинство религиозных деятелей по-настоящему преданны идеалам.



## **Об управлении**

Страной правит Железный Лорд – в том титуле, что он себе назначит. Он раздает землю Титулованным – князьям - феодалам, рыцарям на его службе. Те, в свою очередь, позволяют жить и работать на этой земле Вольным Людям, за оброк, барщину или подать. Отличившийся заслугами воин, не имеющий своей земли, может стать Названным – полководцем на службе у сюзерена. В некоторых землях, людям позволено иметь рабов.