

ULTIMA

Solovov Vyacheslav



Эта книга посвящается моей жене Ксении

Содержание

- Дыхание и нити
- Атрибуты
- Способности
- Недостатки
- Путь

Дергая за нити

- Игра в Мастера
- Действия и запас дыхания
- Нити конфликта, триумфы и штрафы
- Путь и карма
- Догмы

Хроники марионеток

- Призраки Селены
- Остров
- Крепость с желтыми стенами

Благодарности

- Александру "Ave" Ермакову
- Николаю Поцелуеву
- Олегу Рябинову
- Марине Полузятько
- Дмитрию Петрову

Введение

Ultima – это настольная ролевая игра. Как и любая подобная игра, она состоит из системы правил, игровой среды и имеет определённую концепцию.

Наибольшее внимание в этой книге уделено правилам, так как Ultima это не просто набор законов какого-то конкретного игрового мира, а вполне самостоятельная и универсальная система.

Универсальная — потому, что может описать большинство персонажей, которых способна создать ваша фантазия. Самостоятельная — потому что не привязана к конкретной игровой среде.

А вот концепция игры далека от универсальности. Какого бы персонажа вы не придумали, в какой бы мир не отправились, Ultima всегда будет игрой о жизненном пути. Игрой о той зыбкой цели, к которой мы стремимся всю жизнь, но не придём никогда. Что нами движет? Почему мы такие? Почему мы совершаем именно эти поступки? Чего мы боимся в этой жизни и ради чего пожертвуем всем, что у нас есть? Игроки подобны кукловодам, ведущим своих персонажей сквозь выдуманную историю. Ultima – это игра о путешествии по дорогам судьбы навстречу своему предназначению.

Смысл игры заключается в совместном создании интересной для всех участников истории. Ultima – повествовательная игра. Это означает, что сюжет лежит во главе игрового действия. Как и в большинстве настольных ролевых игр, в Ultima есть ведущий и игроки, однако игроки здесь имеют больше влияния на сюжет, чем принято в традиционных системах. Правила Ultima условно состоят из двух тесно переплетенных частей. У игрока есть инструменты прямого влияния на сюжет, а у персонажа инструменты влияния на мир игры и взаимодействия с ним.

Игра рассчитана на 2-8 человек, один из которых будет ведущим (далее). Также потребуются: данная книга, шестигранные игральные кости (далее), несколько листов бумаги и карандаши. Для удобства можно распечатать сопутствующие материалы прямо из книги.

Процесс игры заключается в создании игроками разнообразных ситуаций, событий, персонажей по определенным правилам. Задача ведущего, помимо всего перечисленного, реагируя на эти события сводить их к единому сюжетному руслу.

Данный текст состоит из четырёх больших частей, раскрывающих определённый аспект игры:

- — эта часть книги подробно рассказывает, как создать персонажа по правилам Ultima.
- — в этой части книги рассказывается, как персонажи взаимодействуют с окружающим миром.
- — здесь размещены готовые примеры сюжетов для быстрого начала игры.

Анатомия марионетки

Персонажи в Ultima описываются , и с использованием двух ресурсов - , предназначенных для развития сюжета, и , описывающего возможности персонажа. Создание любого персонажа происходит следующим образом:

1. Определение количества дыхания и нитей
2. Определение значений атрибутов
3. Выбор способностей
4. Выбор недостатков
5. Описание пути

Дыхание и Нити

и - это два основных игровых ресурса. Материал, с помощью которого игроки создают своих персонажей.

- это энергия, пронизывающая и наполняющая всё живое. В широком смысле отражает суммарный жизненный опыт человека, его стремление к развитию и движению по жизненному пути. Изначальное количество персонажа задаётся . От этого количества, и от того, как игрок распорядится им, зависит, насколько персонаж силен, умён, успешен, чего он добился в жизни. распределяется между способностями, однако всегда должно оставаться определённое количество -

- ресурс, с помощью которого игроки влияют на сюжет. никак не зависят от характеристик персонажа, их количество определяется количеством игроков. Этот ресурс задаёт область и степень влияния на историю игроками. С помощью игроки могут вводить новые события, персонажей, ресурсы и т.д. Между игроками распределяются следующим образом:

1 игрок – имеет 45

2 игрока – каждый имеет по 22

3 игрока – каждый имеет по 15

4 и более игроков – каждый имеет по 12

Также, игроки могут получить дополнительные (по решению) если:

Заранее подготовились к игре (пришли с готовым персонажем, написали большую предысторию, нарисовали иллюстрацию и т.д.).

Обеспечили условия для комфортной игры (предоставили место, приготовили или принесли с собой еду и т.д.).

Обеспечили материалы для игры (карандаши, бумагу, листы персонажей).

В зависимости от количества персонажи делятся на пять типов: смертный, герой, полубог, аватара и бог.

– до 100 единиц

– от 100 до 250 единиц

– от 250 до 350 единиц

– от 350 до 500 единиц

– от 500 единиц и выше.

В зависимости от игры Мастер сам вправе задавать определённое значение , равное для всех участников игры. Нити и дыхание распределяются между атрибутами и способностями. Атрибуты позволяют игроку влиять на сюжет, а способности описывают возможности персонажа.

Атрибуты

Теперь пришло время задать границы возможностей наших героев. В игре существует шесть , описывающих персонажа: , , , , и . определяют возможность влияния игроков на сюжет и создают образ персонажа. Им задаются два значения: и .

– он состоит из одного или двух слов: физик, гора мышц, болен чумой, террорист и т.д. У каждого – свой . А должен раскрывать , не противоречить ему и плавно вытекать из истории персонажа. Именно благодаря и их игроки могут влиять на сюжет, используя для этого , вложенные в .

не задает рамок реальных возможностей персонажа влиять на мир, но подчеркивает его место в мире и определяет точки влияния на сюжет игры.

– как было сказано выше, требует вклада . –
расходуемое значение, восполняющееся по определенным правилам. В каждый
необходимо вложить минимум 1 , других ограничений по количеству нет. Используя
, можно добавлять в игру новые сцены, персонажей, предметы и т.д. , данные в
начале игры, распределяются между всеми без остатка.

Ниже приведено более подробное описание :

– описывает физическое состояние персонажа. С его помощью можно вводить в сюжет
события связанные с физическими достижениями, болезнями, влечением и т.д.

– описывают мудрость, нажитый опыт и общую эрудицию персонажа. С их помощью
можно вводить в сюжет события связанные с воспоминаниями, озарениями и кругозором.

– описывает чувствительность, интуицию, внимательность персонажа. С его помощью
можно вводить в сюжет события, связанные с внимательностью, предчувствиями, интуицией и т.д.

– описывают статус персонажа, его положение в обществе. С его помощью можно вводить в
сюжет события связанные со встречами, политикой, интригами и т.д.

– описывает материальное состояние персонажа. С его помощью можно вводить в сюжет
события связанные с деньгами, бизнесом, ценностями и т.д.

– описывает мистические способности персонажа. С её помощью можно вводить в сюжет
события связанные с мистикой, предвиденьем, чудесами и т.д.

:		
:	- 2	
:	- 3	
:	- 1	
:	- 2	
:	- 4	
:	- 3	

Значение атрибутов говорит о том, сколько раз и каким образом игрок может повлиять на сюжет с их помощью.

Способности

Придумав концепцию персонажа, мы подбираем способности соответствующие получившемуся образу. Для совершения любых сложных действий, нужно иметь соответствующую

- это умения и таланты, навыки и достоинства, склонности и специфические возможности, от которых зависит успех персонажей в конфликтах. — это преимущества, которые всегда с персонажем. Перечислять все бессмысленно, потому как их огромное количество: умение ремонтировать машины или газовые колонки, знание испанского языка, умение составить бизнес-план, умение стрелять из лука, возможность передвигать предметы на расстоянии или «взламывать» человеческий разум, и многие другие. Все зависит от жанра и игрового мира. Персонажи могут располагать любыми , которые допускает .
Как вариант, сам может составить список нужных для конкретной игры .

При подборе _____ должна быть чётко сформулирована область воздействия этой способности на игровой мир и сюжет. Количество способностей для одного персонажа не ограничено.

_____ - показывает, насколько хорошо персонаж владеет данной способностью.

Если герой иногда использует эту способность, не пытаясь ее активно развивать, то _____ будет не выше 1-2. Если к этим знаниям персонаж обращается регулярно, то _____ будет 2-3. Если эта способность используется в профессиональной деятельности, то _____ будет от 3 и выше.

_____ людей, которые добились небывалых высот в своей деятельности, будет около 6-7. Рейтинг выше 8 говорит о сверхчеловеческом потенциале.

Максимальное значение может быть ограничено Мастером.

Изначальный _____ равен 0. Для увеличения _____, требуется вложить в нее часть _____. Увеличение идет один к одному - сколько единиц _____ будет вложено в _____, настолько она и увеличится.

Все _____ тратятся - конечный расходуемый ресурс _____, потраченный в конфликте, не восстанавливается после броска, но может быть восстановлен за счет _____, но не сверх имеющегося максимума (1 единица из _____ восполняет 3 единицы рейтинга любой способности).

:

:

: 6

,

,

6,

в запасе.

В течение игры может выясниться, что персонаж не имеет необходимой ему сейчас способности. В этом случае, он может приобрести её прямо по ходу игры. Для этого нужно обязательно связать получаемую способность с историей персонажа и описать, как персонаж мог её получить. Также для этого потребуется потратить _____ с подходящего _____ получившейся способности будет равен единице. Его можно увеличить, вложив дополнительные _____ или взяв желаемое количество _____ из _____ (потраченное таким образом дыхание не восстанавливается).

:

,

.

),

,

.

(

),

« _____ » « _____ » (_____)

Недостатки

Человек без _____ так же ущербен, как человек без достоинств. Эта часть личности вытекает из личной истории персонажа. Каждый персонаж должен иметь изначально минимум два _____. Они бывают физическими (травмы, мутации), психическими (фобии, склонность к суициду), социальными (родители рабы, принадлежность к низшему классу) и т.д.

должны быть описаны как можно конкретнее. не являются
преимуществом или явным препятствием на пути персонажа, но являются ещё одним методом
регулирования сюжета. не должны противоречить .
Максимальное количество - пять.

могут использоваться в любой моменты игры, когда это уместно. позволяют
вводить любые события, которые связаны с их описанием. Недостатки можно использовать, даже
не затрагивая историю и персонажа. Если в какой-то ситуации, недостаток мешает персонажу
игрока, то этот персонаж получает одну дополнительную , которую игрок обязан сразу
вложить в один из

:

(,)

()

:

: «

».

: «

«

»: «

,

,

».

Путь

– это достаточно сложное, но очень важное понятие. В первую очередь, это принципы и
стимулы, которые движут персонажами. – абстрактен, не имеет конечного материального
воплощения, и не может быть достижимой целью. позволяет влиять на сюжет подобно
атрибутам или недостаткам, но является более гибким и многогранным инструментом. Игроки
сами придумывают своего персонажа либо его может определить . П следует
сформулировать (коротко, одним предложением). После этого стоит выбрать, каким образом
будет проявляться. Существует четыре метода проявления (следует выбрать один метод):

- проявляется в животном стремлении к чему-то.
- проявляется в слепой вере во что-то
- проявляется в критических ситуациях
- проявляется в гневе

Путь – единственный способ восстановить запас дыхания. Если в каких то действиях персонажа
ярко проявляется его путь, то этот персонаж восстанавливает . Количество
восстановленного равно результату, выпавшему на одном . По выбору
игрока, вместо дыхания можно получить такое же количество (об этом в главе "Путь и
карма")

:

:

:

: «

:

?»

: «

3

» (

).

Если игрок в ситуации использует путь персонажа, проявляя его. То он получает либо прибавку в виде _____ к запасу дыхания, либо _____ к карме любого атрибута.

Дёргая за нити

На протяжении игры, персонажи занимаются решением различных проблем, а игроки созданием этих проблем и их развитием в рамках сюжета. Для достижения целей внутри игры используется два вида конфликтов: преодоление и противостояние. Для внесения сюжетных изменений существует право Мастера. Процесс игры представляет собой повествование, основу которого закладывает Мастер – он описывает, что окружает персонажей, играет роли всех, кто встречается им на пути и создает разнообразные ситуации, продвигающие сюжет. Игроки реагируют на это описанием действий своих персонажей и введением новых ситуаций (для этого используется право Мастера). Именно постоянное использование игроками нитей и правильная реакция на это Мастера – основа игрового процесса. В моменты, когда персонажи игроков совершают сложное действие или вступают в конфронтацию друг с другом или с персонажами Мастера, игра приостанавливается для игромеханического определения результатов этих событий.

Игра в Мастера

Практически в любой момент, игроки вправе частично взять на себя роль Мастера. Это называется _____ . Именно для этого в _____ вкладываются _____ .

_____ являются расходуемым значением. Игроки вправе вносить в сюжет поправки, уточнения и даже новых персонажей, предметы или события. Для использования _____ , необходимо просто потратить одну _____ из значения _____ . Каждый _____ затрагивает разные аспекты влияния на сюжет. Например, что бы ввести в игру нового персонажа, необходимо использовать _____ связи, ценности и ресурсы – атрибут достаток, события связанные с физическим _____ преодолением каких то трудностей – _____ тело и т.д. Вариантов может быть огромное количество. Однако есть определенные ограничения. Игроки могут вводить только те события, которые отражены или поддерживают историю _____ используемого _____ . Все водимые игроками события должны логически вписываться в мир игры и текущий сюжет, и не должны противоречить друг другу. Действия игроков должны быть направлены в первую очередь на развитие общего сюжета, при помощи истории своего персонажа. Игроки могут воздействовать на других игроков и изменять их заявки, только если истории их персонажей каким-то образом пересекаются, или если игроки не против этого. Игроки могут вплетать свои заявки, в заявки других игроков, если это не противоречит логике и истории. Если в заявку на _____ вложено две _____ , такая заявка не может быть изменена другими игроками ни при каких условиях. Спор по первенству заявки решается броском кубиков. Мастер вправе внести изменения в любую заявку, если этого требует сюжет. Что именно можно вводить в игру с помощью каждого _____ , описано в главе «Атрибуты»

(,): « 1 :
, , .
, « ».
: « , :
, ».

Потратив одну , игрок вводит персонажа. Используя еще одну , игрок может добавить введенному им (или другим игроком, если нет возражений) персонажу одну , которой определяет . Дополнительные нити могут увеличить это значение на 2 за каждую потраченную нить. на ввод используются с соответствующего этой

Всеми вводимыми персонажами управляет , добавляя им и их значение, согласно нужде сюжета. Но игрок может получить контроль над любым вспомогательным персонажем на одну сцену, потратив 1 с соответствующего этому действию атрибута, только при том условии, что это не противоречит сюжету, что определяет . Управлять персонажами других игроков, можно потратив 2 , однако эту заявку, может аннулировать хозяин персонажа, потратив 1 нить с соответствующего атрибута. Персонажи, уже введенные Мастером не подлежат перехвату и изменению со стороны игроков (только через конфликт).

:
: « . ».
: « , : «
, 1 »
- 4

Так же на 1 , можно задать персонажу и его . для этого тратится с аналогичного . Это необходимо для придания более ясных очертаний образу персонажа.

Действия и запас дыхания

Распределив полученное в начале дыхание между способностями, обязательно необходимо оставить определенное количество, которое называется . Рекомендуется оставлять не менее пяти единиц дыхания. определяет, каков жизненный потенциал персонажа, и насколько долго он может действовать не уставая.

Во время игры, можно совершать любые действия, соответствующие образу персонажа. Когда игрок решает совершить какое-либо сложное или неоднозначное действие, он должен заявить на какую он будет опираться.

:
« ».
,
« ».

После определения , на которую будет опираться действие, определяется сложность этого действия. Сложность зависит от типа совершаемого действия.

Действия бывают двух типов, _____ и _____ :

_____ – сложность выполнения задачи устанавливается Мастером. Это происходит в тех случаях, когда цели персонажа входят в конфликт с текущим положением дел в игровом мире (взлом сейфа, езда на лошади, на автомобиле, прыжок с парашютом, и т.д.). Так же, в этот тип входят воздействия оказанные миром на персонажа. Важно отметить, что сложность действий определяется их важностью для сюжета. Если действие важно для истории, то сложность должна быть ниже (1 _____). И наоборот, если игроки пытаются предпринять действия выходящие за рамки истории, сложность должна быть выше (3 и более _____). Сложность измеряется в _____ . Один _____ – средняя сложность, характерная большинству задач, два _____ – высокая сложность, для таких действий нужен профессионализм или сверх усилия, три _____ – испытание для героя и т.д. Для персонажа, _____ которого явно влияет на исход действия, сложность увеличивается на один _____ . Для выяснения успешности совершаемого действия игрок и Мастер сравнивают результаты бросков, после определения всех модификаторов.

1. Изначально у игрока есть всего один _____ .
2. За трату _____ игрок добавляет _____ к броску (единица _____ – один _____). Количество _____ увеличивается только для данного броска.
3. Мастер задаёт сложность (например, 1-3 _____).
4. Игроки совершают броски, побеждает тот игрок чей результат оказался выше остальных.
5. Победитель в конфликте описывает результат конфликта.

Некоторые действия _____, персонажи могут попытаться выполнить сообща (например, вместе столкнуть огромный камень со склона). В этом случае, количество используемых этими игроками кубиков складывается, а результат описывает выбросивший наибольшее значение на своих кубиках.

_____ – столкновение интересов двух и более персонажей. Например, рукопашная схватка, перестрелка, погоня. Игроки заявляют, с помощью какой _____ они намеревается действовать, и чего хотят добиться.

:

(_____ « _____ »), _____ « _____ ».

Определившись со способностью, на которую опирается заявленное действие определить результат действия. Для этого каждый игрок совершает бросок одного _____ . Как и в случае с действием преодоления количество _____ можно увеличить, потратив единицу _____ способности.

:

_____ , _____ – _____ « _____ » _____ 5. _____ « _____ » _____ 3. _____ 2 _____ (_____ 3). _____ 4).

У кого сумма результатов броска оказалась выше, действия того персонажа считаются удачными, игрок получает 1 и с ее помощью может воздействовать на оппонента (об это более подробно в главе «Нити конфликта, триумфы и штрафы»).

:

– 5, – 7.

В случае с действием , игрок может решить воздействовать одной на несколько оппонентов. В этом случае защитные всех противников складываются. Далее всё происходит по правилам противостояния.

:

(« » 9)

« » 1.

(1)

7

8).

Если в действии участвует больше двух персонажей, то возникает условное разделение на стороны конфликта – группы из нескольких персонажей (в примере выше, Миямото Мусаси – одна сторона конфликта, крестьяне – другая).

В данной ситуации побеждает одна из сторон. Каждый участник победившей стороны получает по одной , и может использовать ее для описания своего успеха. Это описание происходит в порядке убывания сумм выпавших на кубиках - , при этом каждый следующий в очереди, обязательно учитывает описание предыдущего.

Помимо любой участник конфликта, в порядке своей инициативы, может с помощью простых , повлиять на ситуацию, если это не противоречит исходу конфликта.

:

:

« » 9, « » 7.

8, 6,

(,): « , , ».

(,): « , , »

: « (10) , , ».
 (II)): « « »
 (9)): « « ».
 : « « » (12) ».
 : , . () 9, () 14.
 : « , , »
 (« »),
 () 13, () 12.
 ()
 : « » (« »).
 : « », (« »).

Для Фиры и Блейз этот раунд прошел в ничью. Но схватка продолжается.

В начале конфликта игроки определяются со своими действиями. После определения успеха и получения , можно совершить одно из следующих действий: нанести , получить или добавить противнику .
 – описательное преимущество, дающее временно 1 ко всем броскам, связанным с ЭТИМ .
 – описательный недостаток, отнимающий один кубик у всех бросков связанных с ЭТИМ .

Полученные штрафы можно снять, затратив часть из . Чтобы снять один штраф требуется 5 единиц из .

– прямой урон противнику в конфликте. Его размер определяется следующим образом: количество в броске, плюс запас дыхания, потраченный персонажем, выигравшим конфликт. Повреждения вычитаются из жертвы.

Путь и карма

– это особый вид очков, начисляемых игрокам за развитие сюжета. Она предназначена для получения дополнительных

Использование

Каждый раз, используя , персонажи получают (одна – одна единица кармы). дается только тому с которого была использована . Так же Мастер может сам назначить количество получаемой (1-3 единицы), если игрок ввел неинтересное и ненужное событие, по мнению большинства (0,1 единицу), или напротив поразил всех окружающих (4,5 единиц). Накопив пять единиц персонаж получает одну . Накопленная обнуляется. Полученную необходимо сразу вложить в , с которым связана эта

Игра протекает 4-8 часов. Каждая такая встреча называется . В конце каждого игроки получают по пять . За каждые два часа игры дается еще по три кубика. Эти кубики распределяются по , и результат броска прибавляется к карме соответствующего . Мастер так же может наградить игрока дополнительными за хорошую игру (1-3). Игроки также могут отдать часть своих другим игрокам (не более 3), если их впечатлили их действия.

Движение по

Если игрок в ситуации использует путь персонажа, проявляя его. То он получает либо дополнительный к запасу дыхания, либо дополнительный к карме любого атрибута.

Догмы

Для более грамотного использования , игрокам нужна определенная информация об игре. Для формализации этой информации используется особое соглашение, достигнутое между Мастером и игроками.

Перед игрой, Мастер пишет на специальном листе, который будет доступен игрокам в течении всего процесса, главную информацию о будущей игре.

Это может быть всё что угодно, что Мастер сочтет нужным и полезным для игроков: завязка сюжета, основной конфликт, стороны участники сюжета, детали мира или места в котором будет происходить действие, организации, важные игровые персонажи и т.д. Эта информация должна быть составлена в виде независимых пунктов, и не должна раскрывать основной интриги и деталей сюжета. Каждый пункт называется . По началу может быть от 15 до 20, в процессе игры (и по ходу течения сюжета), Мастер и иногда игроки вправе дописать любую новую или вычеркнуть существующую.

Мастер и игроки заполняют лист вместе. Каждый участник игры может внести от 5 до 10 , однако Мастер контролирует и утверждает вносимые элементы. В этом случае игроки вносят и о деталях предстоящей истории. В процессе игры Мастер и игроки могут добавить новые или изменит/удалить существующие. Данный способ заполнения, подразумевается для чисто нарративных игр, где мастер лишь контролирует общее течение истории, а рассказчиками являются все участники игры.

С таким подходом, игра будет представлять собой совместное создание сюжета. Не игроки не Мастер не будут изначально обладать знаниями о сюжете, но будут его создавать прямо на ходу. Данный подход полностью раскрывает все возможности Ultima.

По ходу сюжета, и Мастер, и игроки могут изменять , только в согласовании с сюжетом. Нельзя просто взять и вычеркнуть , без сюжетного на то обоснования.

Основная цель – создание единого игрового и информационного пространства, внутри которого взаимодействуют игроки и Мастер. позволяют облегчить использование и снизить возможный шанс нарушений сюжета, являясь, по сути, наглядными смысловыми рамками для игроков.

Для большей функциональности стоит придерживаться следующей схемы (не важно какой вариант заполнения вы выбрали):

1. Задать обозначающую основную цель персонажей .
2. Задать , описывающую, как персонажи встретились и что их связывает.
3. Описать связи персонажей в прошлом.
4. Задать основные места действия/пункты пути.
5. Обозначить некоторых персонажей встречающихся в игре.
6. Создать интригу в отношениях персонажей.
7. Раскрыть важные детали игрового мира.

Данная схема позволит начать игру, даже без подготовки.

К игровым , так же могут быть дописаны регулирующие отношения между игроками: очередность заявок, манера обращения, тип повествования (например, только от первого лица), положение игроков за столом. Эти называются и их вправе вписать любой игрок и Мастер столько, сколько считает нужным. Необходимость той или иной , решается совместно.

Для каждого лучше составлять отдельный , перенося туда часть актуальных из предыдущей игры.

Хроники марионеток

- Призраки Селены
- Остров
- Крепость с желтыми стенами

В данной главе расположены примеры игровой среды для быстрого старта. Эти примеры содержат краткое описание игрового мира, догмы и готовых персонажей.

Игру можно начать, заранее подготовившись или сразу. В первом случае должен подготовить сюжет, где предложенные описания могут быть взяты за основу, записав его или любым другим удобным способом. Во втором случае, все участники игры дописывают дополнительные (от 3 до 5 каждый), для того, чтобы сюжет обогатился необходимыми деталями, и только после этого начинают игру. В каждом из трех представленных здесь приключений задействовано по пять персонажей. Минимальное количество – трое. Они берут на себя роль основных персонажей действия (отмечены как «основные»). Если больше, то можно использовать оставшихся двух или придумать новых.

Призраки Селены

Мир изменился 80 лет назад. Рождение города-поселения на Луне, нового искусственного пристанища человечества было предопределено. И те, кто мог - сделали всё, чтобы он не повторил путь Земли, избежал её ошибок. Экономика, производство, образование, экология - все мечты человечества, все их идеальные проекты нашли своё воплощение здесь, на Луне. Всё шло согласно лучшим предположениям фантастов, пока колония не объявила себя независимым государством. Это был ожидаемый ход, Земля давно готовила ответные меры, но "стариков" застали врасплох возможности колонистов.

50 лет назад ваши деды нашли нечто неземное, иное, под поверхностью спутника. И приняли историческое решение - не докладывать об этом на Землю. Был создан совет "Наследие", который теперь является нашим главным законодательным учреждением. В течении 40 лет "Наследие" изучало артефакты чужой цивилизации, эти 40 лет мы прогибались перед испорченными политиками Земли, жили подобно рабам, были лишены любых прав. Но 11 лет назад, 72-го числа 71 года от Основания Лунной Колонии (72-71ОЛК) мы предприняли ответный ход. Наши земные предки уважают лишь силу и мы показали её им. Джонатан Стоунскай, секретарь Наследия, приказал использовать геоморфы. В тот момент на планете под нами было 14 миллиардов людей и 6 материков. В течении суток принудительного терраформирования, Земля была поделена на 11 новых материков. В процессе погибло немногим менее 3 миллиардов землян.

Последующие 10 лет мы развивали науку непостижимыми для "стариков" темпами. Идеальный источник энергии, мыслепатия, сеть моментальной связи "Эгрегор", мгновенное перемещение... сейчас даже тяжело поверить, что всего лишь десятилетие назад всего этого не было.

"Эгрегор" - это был настоящий прорыв - объединение стремлений и желаний людей, почти что соединение сознаний, огромный потенциал. К сожалению, совет "Наследие", наши правители и священники, вынужден находится вне этой сети, работая с артефактами великих Внешних, которые позволили нам сбросить иго Земли. Но несмотря на все наши возможности, несмотря на наше единство, город-рай не находится в безопасности. И постоянная угроза со стороны Земли вынудила нас создать специальный отдел "Призраки Селены", не подключенный к единой мыслесети "Эгрегор", занимающийся вопросами внешней безопасности. С этого и начинается история...

Участники

- Джозеф Лайфстрим - бывший лейтенант полиции, ныне рядовой член Призраков.
- Лиза Лайфстрим - криминалист, майор, состоит в Призраках. Дочь Джозефа.
- Анатолий Громов - кличка «Глыба», помощник Лизы, киборг, пострадал от "Наследия".
- Геннадий Жуков – Призрак, конспиратор и дознаватель.
- Инга – Единственная из Призраков соединена «Эгрегором».

Догмы

1. Все персонажи знают друг друга и вместе служат в Призраках Селены.
2. Цель террористов – заражение водных ресурсов сектора «Русь».
3. На расследование и поиск противоядия всего 18 часов.
4. Майор Лиза Лайфстрим - заражена.
5. Если информация о заражении Лизы станет известна – ее изолируют.

Первая сцена

Все три персонажа находятся в офисе Призраков, ближайшем к сектору Русь. Начальник местной службы Зураб Альстор зачитывает им доклад комитету "Наследие", инструктируя о дальнейших действиях. В докладе сообщается об уже четвёртом теле, найденном в секторе Русь, рядом с центральными водохранилищами Луны, за последние 18 часов. Это мужчина монголоид, 27 лет. Прекрасная физическая форма. Криминалистическая экспертиза показала земное происхождение, наряду с профессиональным уровнем подготовки - удалены все возможности идентифицировать личность, глаза и зубы заменены имплантами, кисти рук очищены от индивидуальных особенностей. Причина смерти - кровоизлияние в мозг, вызванное деятельностью неизвестных паразитов. Эти организмы прекрасно адаптируются, очень быстро развиваются и размножаются. Нахождение их в теле практически невозможно зафиксировать, яйца паразитов передаются с пищей или водой. После заражения смерть наступает в течении 13 часов.

В секторе объявлен карантин, призракам даётся почти что полная свобода действий. Комитет предполагает попытку целенаправленного заражения водных ресурсов заповедника «Русь». Разрешено использовать экзоскелеты и гравитационное вооружение в случае нужды. Начальник отделения, откашлявшись, предлагает призракам немедленно выехать на место преступления.

Джозеф Лайфстрим

Рядовой член Призраков. Среднего возраста. Родом он из другого сектора Луны. В свое время Джозеф дослужился до звания Лейтенанта, но за взятки и нелегальную торговлю оружием был разжалован. Последние годы Джозеф много пьет и сидит на легких наркотиках. Его семейная жизнь разрушена. Имущество описано судом. Единственная ценность оставшаяся у него, это его дочь Лиза. Но даже она не желает знать отца опозорившего имя ее семьи. Несмотря на свое бедственное положение Джозеф сохранил некоторые старые связи.

Лиза Лайфстрим

Суровая и бескомпромиссная леди. Майор. Она старается не замечать своего отца, относясь к нему как к рядовому служащему, по которому плачет увольнение. Лиза прекрасно подготовлена физически, имеет обширные знания в области криминалистики, но в отличие от отца не обладает такой коммуникабельностью. Она всегда старалась быть лучшей, не задумываясь о семье и родных, отдавала всю себя работе. Призраки Селены это единственная ценность, которая существует в её жизни. В тело Лизы внедрены самые современные технологии, что позволяет ей во многом превосходить обычных людей.

Анатолий «Глыба» Громов

Сержант. Ближайший помощник Лизы Лайфстрим. Терпеть не может эту заносчивую и хладнокровную женщину. Тело Анатолия на 80% состоит из искусственных материалов. Он никогда не отличался умом или силой, поэтому решил пойти по пути наименьшего сопротивления. Анатолий может легко выломать железную дверь или перевернуть автомобиль. В его голове находится обширная база знаний по самым разным областям. В прошлом у Анатолия была невеста, которую правительство луны сослало на землю, за контрабанду фармацевтическими средствами. С тех пор личная жизнь Глыбы как-то не сложилась.

Остров

Эта история случилась в самом самом начале двадцатого века. Именно в эти годы появилась маленькая, неприметная, но очень богатая компания, занимающаяся продажей кофе - Blackpowde. Она предлагала любому желающему колоссальный заработок. И множество бродяг, безработных, неудачников устремились на плантации Blackpowde. Поначалу люди работали на фасовке и упаковке зёрен, но рано или поздно всем предлагалось уехать на сборку. Тем, кто соглашался, были обещаны баснословные деньги. Рабочих собирали, сажали в корабль и увозили. Только спустя многие годы, когда эта компания исчезла, многие заметили, что вместе с ней исчезли и люди улетевшие на плантации собирать кофейные зёрна.

Этих людей привозили на остров. И там действительно были кофейные плантации. Рабочим предлагалось жить в небольшом городке под охраной солдат. Только о том жаловании, которое им предлагалось, приходилось забыть. Как и о возможности вернуться. Каждый день из города забирали по одному человеку. Этот человек никогда больше не возвращался. По ночам из леса были слышны страшные вопли, бой барабанов и песни на неизвестном языке. А иногда среди белого дня из леса выходило что-то страшное и уносило рабочих с плантаций. Люди жили в постоянном страхе. Лишенные воли и возможности спастись.

Остров предположительно находится в Тихом океане. Он состоит из нескольких крупных частей:

- Военная база – находится на восточном побережье. Туда привозят вновь прибывших. Там есть посадочная полоса и корабли. Проникнуть туда чрезвычайно сложно. Там же находится научно-исследовательская лаборатория.
- Город – место жительства рабочих. Находится на западном побережье. Типичный исследовательский городок. Деревянные одноэтажные домики, минимум удобств. Рабочих доставляют с базы на самолёте.
- Плантации – прилегают к городу с севера и окружены джунглями, огромны.
- Джунгли – занимают центр острова. Туда не суются даже солдаты.

- Горы – расположены на севере острова. Даже издалека на них видны странные узоры и остатки построек. Над горами часто виден дым.
- Поселение в джунглях – пролетая на самолете его можно увидеть. По всей видимости, там обитает полудикое краснокожее племя.
- Заброшенный город – его останки видно у подножья гор. По всей видимости, когда-то это был такой же городок, в котором сейчас живут люди.
- Вулкан – одиноко стоит недалеко от горного массива, на севере острова, периодически выбрасывая клубы дыма.

В лесу обитают существа представляющие собой чудовищную смесь человека и нескольких животных. Люди называют этих тварей химерами. Как с ними уживается племя в джунглях остается загадкой. Эти существа нападают как на людей работающих, на плантации, так и на военных. Кое-кто рассказывает, что видел клетки с этими тварями на военной базе.

Участники

- Роберт - армейский дезертир, бандит
- Абрахам - бывший английский священник, алкоголик
- Эльза – проститутка. Отправилась на остров, чтобы забыть свое прошлое.
- Нами - дочь шамана, отшельница, изгнанница из племени
- Ур – воин племени обитающего на острове. Раб нами.

Догмы

1. Персонажи почти не знают друг друга.
2. На остров заманивали подставным рабочим, и не исключено что кто-то из персонажей - предатель
3. Ночью в джунглях свирепствуют духи, они боятся огня. Химеры - полу животные встречаются и днем.
4. Ученые и военные противостоят племени живущем в лесу, Химеры и духи подчиняются шаманам племени.
5. Единственный способ спастись - похитить катер с военной базы

Первая сцена

Иногда на острове происходят сильные землетрясения. Это страшное время для всех жителей этого клочка земли. И дело не только в разрушениях и обезумевших беснующихся тварях. В дни землетрясений многие люди теряют рассудок, начиная нападать, друг на друга и пожирать друг друга живьем. Это сложное испытание, но также - это один из тех шансов, когда можно спастись....

В глазах было темно. Еле передвигая ноги, борясь с жуткой болью, Роберт продолжал идти. Деревянные домики, в которых жили рабочие, сложились подобно детским игрушкам из картона. Откуда-то издалека, сквозь шум в ушах, доносились крики и чудовищный вой неведомых тварей. Люди вокруг сходили сума разрывая друг другу плоть, нападая подобно животным, убивая и пожирая друг друга. Все происходящее вокруг было похоже на бред. Словно во сне, сквозь темную, густую воду, Роберт двигался к кромке леса. Он не надеялся спастись, он хотел сбежать. Сбежать подальше от этого кошмара. Когда до зеленой стены остались считанные метры силы окончательно покинули его. Ноги подкосились, глаза стали медленно закрываться, земля с угрожающей скоростью двинулась навстречу, и Роберт погрузился в темноту. Сквозь черную завесу он еще слышал чьи-то голоса. Ощущал прикосновения.

Очнулся Роберт у костра. Была ночь. Оглядевшись он понял что находится в небольшой пещере. Полумрак.

Снаружи доносились звуки дождя и шума ночных джунглей, в какой-то момент ему показалось что из глубины леса доносится песня и бой барабанов

- Нас заметят... - прохрипел юноша.

- Не беспокойся, сегодня они не станут нас искать – ответил старик, сидевший напротив. Роберт помнил его, еще несколько дней назад, они оба были рабами.

- Огонь отгонит духов и химер, – послышался еще один голос. Роберт повернулся и увидел девушку с медной кожей в странной одежде. Ее тело было украшено татуировкой, а в волосах и на руках было множество простых украшений, – сегодня они придут за нами...

Персонажи

Роберт

Роберт никогда не думал о завтрашнем дне. Он пошел в армию США ради развлечения и дезертировал оттуда спустя две недели. Приехав в Чикаго, Роберт начал, с мелкого грабежа плавно перейдя к разбою. Возможно, он бы и не подумал о будущем, если бы его банду однажды не кинули. Чтобы остаться на свободе Роберт сдал своих подельников, оказавшись в черном списке многих влиятельных людей. Единственный выход, который у него остался – уехать из США. Армейский друг Роберта посоветовал ему кофейные плантации Blackpowde. Только оказавшись в ловушке острова, Роберт понял, что его предали, также как он предал своих друзей.

Абрахам

Английский священник. Его выгнали из аббатства за злоупотребление спиртным. Уже тогда он был зрелым, одиноким мужчиной. В жизни Абрахама не было ничего кроме веры. Ни семьи, ни родных. Он поработал в самых разных местах тратя заработанное на скудную еду и выпивку. Так и продолжалось бы до самой его смерти не сорви Абрахам однажды объявление о наборе людей на кофейные плантации. Попав на остров его жизнь, изменилась в корне. И дело было даже не в том, старому алкоголику негде было добыть выпивку. Однажды ночью Абрахаму ответил господь. Благодаря голосу бога он узнал о грядущей катастрофе, узнал, где ее переждать и как спастись...

Нами, дочь ягуара

Нами родилась на острове. Она младшая дочь верховного шамана племени - Белого змея. С детства она была рядом с теми ужасами, которые учиняют шаманы – повелители химер и духов. Но нами не была посвящена в тайны древних. Такова традиция, удел третьей дочери шамана – быть жертвой. С этим пониманием Нами воспитывали с раннего возраста. Для нее жизнь должна была окончиться в 13 лет, но судьба распорядилась иначе. В день жертвоприношения в деревню вторглись солдаты с большой земли, и жизнь острова навсегда изменилась. Дочь ягуара почти не помнит, что случилось тогда. Но последовавшие за этим 8 лет ей пришлось жить отшельницей. Она была проклята для своего народа, дикое животное для пришельцев. Последние три года, Нами мечтает покинуть остров.

Крепость с жёлтыми стенами

Это случилось не так давно, возможно пару поколений тому назад. В наш мир пришли Архоны - чудовищные монстры, скрывающиеся под тёмными балахонами и белыми масками с человеческими лицами. Они разрушили человечество, перекроив его по своим прихотям. Мужчины были отброшены в глубочайшее варварство, в эпоху феодализма и стали. Вся медицина, электроника, сложные механизмы, психология - всё это осталось в далёком прошлом. Женщины были собраны в один единственный город - жёлтую крепость на вершине неприступных гор. Увлечённо погружившись в самосовершенствование, предложенное им Архонтами, они забыли даже о существовании мужчин в этой вселенной. И их приятная и мирная жизнь резко контрастирует со всем остальным миром. Мужчины же вынуждены сражаться за редких последних представительниц прекрасного пола снаружи, или предпринимать безумные попытки проникнуть в Крепость. Что характерно, однополая любовь весьма распространена по обе стороны желтых стен.

Снаружи Крепость похожа на древнюю постройку в арабском стиле. Внутри - одноэтажные дома и огромные храмы, все в красных и желтых тонах. Постройки, возводимые машинами из плоти и металла, обычно просты снаружи, но роскошны изнутри. В каждом доме живёт одна семья - сёстры, матери, дочери. Их устои просты - служение Архонам и самим себе. Ради этого существуют касты, к которым женщины принадлежат по рождению:

- Тело - танцовщицы, акробатки, совершенствующие тело и развлекающие всех своим мастерством во владении им.
- Разум - учёные, изучающие космос, математику, физику и прочие науки, но не продвигающиеся далеко в своих изысканиях.
- Дух - религиозные служительницы Архонов, превозносящие своих хозяев как богов на земле, женщин - как избранниц божьих, а мужчин - как зло из преисподней. Только они знают о существовании "другого вида" людей.
- Кулак - воительницы, посвятившие жизнь защите города от "животных" и перемещающиеся на машинах из плоти и металла.
- Ладонь - ремесленницы, пишущие картины, плетущие гобелены, создающие украшения и вырезающие прекрасные статуи.

Мир мужчин разрушен, остались лишь руины древних городов, занесенные песком. Снаружи правит жестокость и сила, государства на очень раннем уровне развития. Процветает религиозный экстремизм и поклонение женщинам, как объектам культа и религиозному товару. Представители мужского пола регулярно предпринимают попытки проникнуть в Крепость, но обычно возвращаются ни с чем, если возвращаются вовсе. Малая численность и низкая сплочённость множества мелких феодалов не позволяет предпринять полномасштабную атаку на город женщин.

В странах, окружающих крепость, ходят слухи о могучих артефактах – масках Архонов. Их немного, но они обладают огромной мощью. Маски могут наделять жизнью неживое и создавать причудливых тварей из частей тел. Верхом искусства обладателя маски являются куклы - искусственные женщины сделанные из плоти мертвецов. Они не способны родить дитя, но могут служить для развлечений или для обрядов.

Участники

- Шарк Алый Волк - могучий воин из клана Алого Волка
- Тайде - юный аристократ, получивший от учителя Маску Архонта
- Унди - женщина-гомункул, верная Тайде
- Кирент Холодная Рука - воин-ученик, подопечный Шарка.
- Ингра - женщина из Крепости, из касты Кулака.

Догмы

1. Все персонажи знают друг друга и вместе служили в армии Торы
2. Место, где они оказались – сеть пещер, древних построек и канализаций
3. Девушки оказавшиеся замурованными вместе с героями знают некоторые части подземелья
4. Что выбраться на поверхность героям нужно пройти природные пещеры, фундамент храма Архон и городской коллектор
5. В пещере могут быть другие члены отряда, девушки или гомункулы Архонов

Первая сцена

Во время очередного набега мужчин на Крепость, произошло что-то новое и необычное. Земля, содрогнувшись, просела, разрушая часть горы, на которой стоял город. Пещера, в которой столкнулись женщины касты Кулака с мужчинами племени Тори, оказалась изолирована от остальной Крепости. А сдвиг пород раскрыл в этой же пещере подземную реку текущую прямо под Храм Архонов, если карты города у мужчин были верны.

Ситуация на данный момент находится в хрупком равновесии. Молодой гибкий парень Тайде лежит, придавленный к полу и удерживаемый юной и сильной жрицей Кулака Ингрой при помощи кинжала. Прямо за её спиной россыпью валяются камни, откатывающиеся от завала, погребшего под собой почти всех сражающихся. У противоположной стены лежат оглушённые девушки из касты Тела и Ладони, чуть было не ставшие пленницами мужчин подгорья. Шарк и Кирент замерли по разным сторонам от воительницы, ловя момент, чтобы набросится и обезоружить. Рядом с новообразовавшейся рекой видна напряжённая фигура Унди - женщины, пришедшей с мужчинами. Помимо прохлады от текущей воды она ощущает дрожание пород и слышит странный звук, доносящийся их разлома в западной стене пещеры. Единственном проходе, ведущем вниз в глубины скалы. В воздухе висит ощущение беды, которое ощущают все присутствующие. Единственный источник света - факелы, лежащие у завала скоро потухнут.

Персонажи

Шарк Алый Волк

Могучий воин. Лучший из клана Алого Волка. Незаконнорожденный наследник княжества Вермил, убивший своего отца и разоривший свою страну. Он был настолько жесток и опасен, что его предал собственный клан. Шарк один из немногих кто вернулся из Крепости с желтыми стенами. И один из тех кто познал плоть настоящих женщин. Ему удалось выжить после предательской западни и отомстить, вырезав всю верхушку Алых Волков. Шарк знал, что вернется в райский город, где он смог бы вволю насладиться милой женской плотью, и это всё ради чего он жил – это поиск подходящих для этого рискованного предприятия людей.

Тайде

Юноша, обладающий тайной Маски Архонов. Он получил это знание от своего престарелого учителя. И загадочный артефакт как наследство. Без этих знаний – маска просто ненужная вещь. Но Тайде потерявший учителя уже умеет создавать маленьких, но опасных тварей из тел мертвых. Он видел женщин, только на гравюрах и барельефах. Слышал о Желтой Крепости только в историях стариков. Его мечта – познать женскую любовь, увидеть тех прекрасных, божественных

созданий о которых поют в песнях. Тайде прошел обучение в лучшей академии Торы – сильнейшей из стран.

Унди

Женщина-гомункул. Её создал учитель Тайде, но мальчишка не знал о ней до тех пор пока обретшая разум кукла не нашла его сама. Жизнь в ее тело вдохнула Маска Архон. А отличие от своих бесчувственных собратьев Унди научилась испытывать эмоции. Она умела бояться, ненавидеть и любить. Унди бесшумна, скрытна, ее ловкость потрясает воображение, а в мастерстве владения ножом ее не превзойдет ни один мужчина. Всю свою жизнь она искала Тайде, идя за ним след в след но, найдя, она увидела не отзывчивого маленького мальчика, а целеустремленного, расчетливого юношу. Унди была отвергнута. У искусственного человека не было шансов обратить на себя и долю внимания честолюбивого аристократа. Тогда у куклы появилась новая цель. Унди захотела встретить настоящих женщин. Встретить и понять, почему они овладели разумом юноши.

