

Возрождение «Атланта»

Говорят, раньше мир был другим. Суши было больше, моря – меньше. Люди на летающих кораблях путешествовали к звездам и палили лучами красного света из глаз. Ныне же вся Ойкумена – это несколько островов. Каждый остров – независимый полис. Острова уже не одно поколение раздирает война. Люди гибнут за металл. Одни за серебро и золото, ведь те красивы и редки. Другие за медь и олово, ведь без бронзового сплава не будет ни меча, ни орала. Года проходят, и надежды на скорый мир тают. Правители каждого из полисов готовы использовать любой, пусть призрачный, шанс. Лучшие ученые мужи были призваны на поиски мифического города древности и вы среди них. Вам предстоит собрать обрывки старых легенд, устремится в бескрайний океан, найти и возродить наследие Древних.

Тема: возрождение

Ключевые слова: ученый, море, война

Основано на играх Джона Харпера

«Лазеры и чувства», «Леди Блэкберд»

Персонажи

Персонажи – ученые мужи, сведущие в философии, инженерии или науке войны. Любой человек – сочетание **тела** и **души**, пересекающихся в сердце. Каждый имеет **слабости**, что уводят от цели и осложняют путь. Каждый наделен **добродетелями**, дающими **решимость** для развития и преодоления трудностей. Каждого отличают уникальные **черты** – способности и навыки, позволяющие легче достигать успеха. И, к несчастью, каждый может получить **рану** – повреждение телесное или духовное. А большое количество **ран** порождает **слабости** и может убить.

Подробно о характеристиках

Для демонстрации гармонии между **телом** и **душой** используется **число сердца** (значение от 1 до 6). Чем оно выше, тем сильнее **тело** (сила, ловкость, умение сражаться). Чем оно ниже, тем сильнее **душа** (умения анализировать, убеждать, изобретать). Значения ниже **числа сердца** – интервал **тела**, значения выше – интервал **души**.

Слабости служат главным источником проблем персонажей. Когда персонаж сталкивается с последствиями своих действий, он поддается **слабости**. Также персонаж может добровольно поддаться **слабости** и получить пункт **решимости**, если это привело к неприятностям. За каждую **слабость** полученную после первой вычеркните одно значение на интервале **тела/души**, начиная с крайних (**число сердца** вычеркивается последним). Вычеркнутые значения создают **зону провала**. Если вычеркивается **число сердца** – персонаж погибает. Персонаж получает **слабости**, когда количество его **ран** становится равно трем (после этого все **раны** исчезают). Получив седьмую **слабость**, персонаж погибает.



Одно и то же качество может быть **слабостью** или **добродетелью** для разных персонажей. Приведем пример. Персонаж со **слабостью** «общительность», может предпочесть сплетни с библиотекарем изучению древних манускриптов и потеряет время. Персонаж с **добродетелью** «общительность», повысит **решимость**, расспрашивая сказителя о легендах прошлого.

Добродетели определяют стремления персонажа. Каждый раз, когда персонаж действует в соответствии с **добродетелью**, растет его **решимость** (на один пункт). Персонаж может иметь до семи **добродетелей**.

Решимость отражает готовность персонажа изменяться и изменять мир. Используя **решимость**, можно избавляться от **слабостей**, приобретать **добродетели** и **черты**. Чтобы избавиться от **слабостей**, потратьте пункты **решимости**: 10 минус количество **слабостей** (например: можно избежать смерти, потратив 3 пункта **решимости**, когда персонаж получил седьмую **слабость**), избавившись от **слабости**, персонаж возвращает одно значение на интервале **тела/души**. Чтобы приобрести **добродетель**, потратьте пункты **решимости**: 3 плюс количество **добродетелей**. Чтобы приобрести **черту** потратьте 5 пунктов **решимости**.

Проверки тела и души

Столкнувшись с препятствием, пройдите проверку **тела** или **души**, в зависимости от его природы. Для этого возьмите один кубик (d6), затем возьмите еще по одному за каждую подходящую к ситуации **черту**. Бросьте кубики и проверьте результат.

Результаты:

- **Триумф.** Если **числу сердца** равны значения на нескольких кубиках. Персонаж добился желаемого, и за каждое значение после первого выберите одно из списка триумфа.

- **Успех.** Если значение на одном из кубиков равно **числу сердца**. Персонаж добился желаемого, и гармония **тела** и **души** уберегла его от возможных последствий.

- **Частичный успех.** Если значения ни на одном из кубиков не равно **числу сердца**, но хотя бы одно попадает в интервал **тела/души**. Персонаж добился желаемого, но должен столкнуться с последствиями. Выберите одно из списка последствий.

- **Неудача.** Если ни одно из значений не попадает в интервал **тела/души**. Персонаж не добился желаемого, и должен столкнуться с последствиями. Выберите одно из списка последствий.

- **Провал.** Если значения на всех кубиках попадают в **зону провала**. Персонаж не добился желаемого, и должен столкнуться с катастрофическими последствиями. Выберите два из списка последствий.

Список триумфа:

- Ситуация улучшилась (ведущий скажет как).
- Вылечите одну **рану**.
- Получите один пункт **решимости**.

Для создания персонажа:

1. Выберите число от 1 до 6 – **число сердца**.
2. Выберите или придумайте одну **слабость**.
3. Выберите или придумайте одну **добродетель**.
4. Выберите или придумайте три **черты**.
5. Получите три пункта **решимости**.
6. Дайте персонажу имя.

Помощь

Ваш персонаж может помогать другим. Игрок, персонаж которого получил помощь, добавляет кубик к проверке за каждого помощника (до трех). Все помощники сталкиваются с результатом проверки, чтобы избежать этого потратьте один пункт **решимости** до броска кубиков.

Повторная проверка

Потратив один пункт **решимости**, можно перебросить все кубики, значение на которых не равно **числу сердца**.

Герой

Персонаж без **слабостей**, наделенный семью **добродетелями**, становится подобен героям древности. Потратив пункт **решимости**, он может повысить результат проверки.

Список последствий:

- Ситуация ухудшилась (ведущий скажет как).
- Поддайтесь **слабости**.
- Получите одну **рану**.

Ойкумена

Элефтерия

Элефтерия – гористый остров, знаменитый корабельным лесом и каменоломнями. Элефтерия славится, как обитель науки и искусства. Жизнь мыслителей и художников поддерживают сотни рабов. Полисом правит совет пяти геронтов, а все законы выносятся на голосование граждан. Войско Элефтерии малочисленно, но город защищают высокие каменные стены и осадные машины – чудо инженерной мысли.

Полемо́й

Полемой – вытянутый остров, одна оконечность которого – горы, полные залежей меди, другая – болота, где кишат чудовища. Борьба с монстрами закалила жителей и сформировала особую воинскую культуру полиса. Полемоем правят два царя-воина, один командует армией, другой – флотом. Войско Полемоя сильно в пешем строю, но ему не хватает кораблей для перевозки. Одним из символов полиса и мастерства его жителей является гигантская бронзовая статуя-маяк в полемойской гавани.

Фи́сы

Фисы – остров, покрытый густыми непроходимыми лесами. Жители Фис поклоняются природе и живут в гармонии с ней. Город Фисы построен в лесной чаще, стволы деревьев стали колоннами, на которых он вознесся над землей. Полисом управляют верховная жрица и совет из десяти жрецов. Обитатели Фис не воинственны, но всегда готовы защищать свой дом длинными луками и хитроумными ловушками.

Монстробои

Не все люди живут на суше, некоторые предпочитают свободу, даруемую морем. Когда мореходство стало образом жизни, а охота за морскими чудовищами его основой, появился народ монстробоев. Монстробои живут на кораблях, и высшей властью у них обладают потомственные капитаны. Изредка для борьбы с врагом или охоты на великого зверя корабли монстробоев объединяются во флотилии. Если море не дает всего необходимого, монстробои временно причаливают к одному из мелких островов.

История

Война Полемоя и Элефтерии длится несколько десятилетий и вредит всем на островах. Силы сторон равны, и ни одна из них не готова сдаться. В надежде изменить ход войны правители готовы обратиться даже к легендам о достижениях Древних: стреляющих копьях, живых механизмах, парящих городах. Тот, кто возродит достижения прошлого, станет править будущим. Отважные ученые мужи отправляются на поиски утерянного города Древних.

Приключение состоит из введения, заключения и трех основных этапов: сбор легенд, путешествие, возрождение древнего города.

Сбор легенд

Каждый народ знает что-то о наследии Древних или хранит их артефакты. Чтобы понять, где находится древний город, и какие опасности могут поджидать исследователей, персонажам предстоит посетить все четыре.

В запретной секции элефтерийской библиотеки можно найти чертежи парящего города Древних и карту его расположения не связанную с современностью.

В Фисах после обряда посвящения – испытания силы, ловкости и смекалки, можно войти в главный храм, где хранится карта древних гор (с пометками о высотах), в которых узнаются очертания островов.

Заслужить доверие монстробоев можно участием в великой охоте на Белого зверя – морское чудовище в сто локтей длинной. После охоты можно услышать легенду о хрустальной башне – символе неудачи и обманутых надежд. Хрустальная башня – постройка древних, выступающая из воды далеко на востоке, от чужаков она охраняется людьми из металла.

В гробнице Первого царя Полемоя, открытой для посещения, можно увидеть оружие сделанное Древними. А в хранилище под ней можно найти склад неработающих артефактов Древних: оружия и железных людей. Изучив их, можно лучше подготовиться к опасностям древнего города.

Путешествие

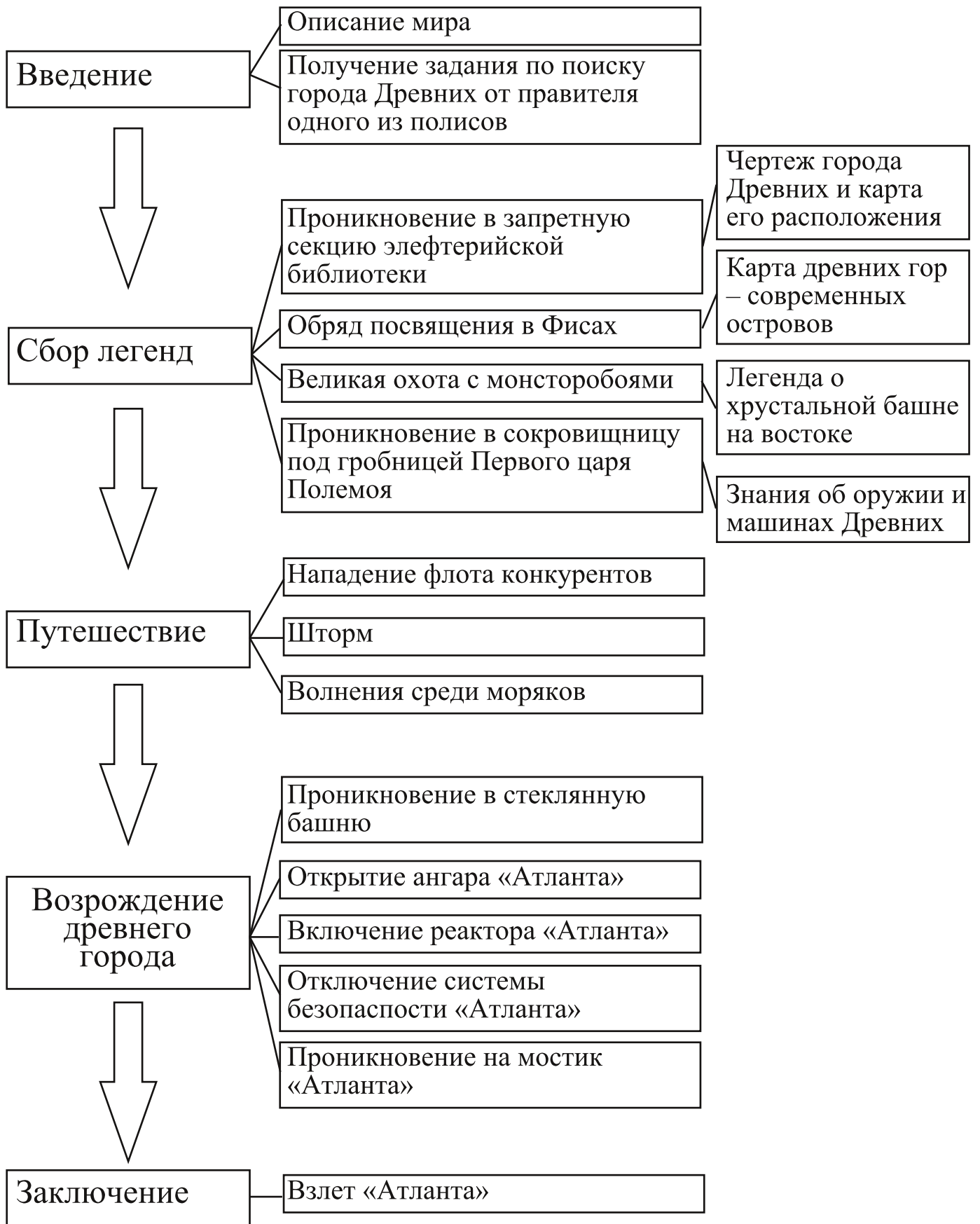
Плавание к древнему городу займет несколько недель, а в пути может случиться всякое. Например, нападение флота конкурентов, яростный шторм или волнения среди моряков, не привыкших долго не видеть землю. Но в конце ждет хрустальная башня, возвышающаяся в море.

Возрождение древнего города

Проникнув в хрустальную башню, персонажи столкнутся с сопротивлением древних машин. На вершине башни – рубка управления. Из рубки можно открыть скрытые водой ворота ангара. В ангаре – парящий город (древний космический корабль) в 1000 локтей, на одной из сторон которого выведена надпись «Атлант».

Попав на борт «Атланта», персонажи должны запустить основной реактор, отключить систему безопасности и проникнуть на мостик. На мостике персонажи запускают двигатели, и корабль взлетает. «Атлант» возродился, наследие Древних вернулось в мир.

Структура истории



Добродетели/Слабости

Альтруистичность
Беспечность
Вежливость
Воинственность
Грубость
Жадность
Лживость

Любознательность
Медлительность
Миролюбивость
Молчаливость
Общительность
Поспешность
Преданность

Предусмотрительность
Скрытность
Трусость
Храбрость
Честность
Щедрость
Эгоистичность

Черты

Атлет
Быстрый ум
Воин
Выносливость
Знарок легенд
Знарок текстов
Зоркий глаз

Изобретатель
Инженер
Историк
Картограф
Лекарь
Ловкач
Мастер скрытности

Мореход
Обманщик
Охотник
Переговорщик
Рассказчик
Силач
Тактик

Имена

Агамемнон
Андонис
Вазилис
Дамокльз
Деимос
Ериас
Зотикос

Клеитос
Линдрос
Нереус
Окинос
Памфилос
Сотирис
Теламон

Аглеа
Алкмена
Аурания
Гликерия
Дамалис
Зэкла
Иантина

Калисто
Кориннка
Леда
Медея
Наркисса
Пандора
Филомена

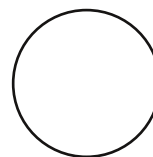
ИМЯ ПЕРСОНАЖА _____ ИМЯ ИГРОКА _____

ТЕЛО ⇨

1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---

⇨ ДУША

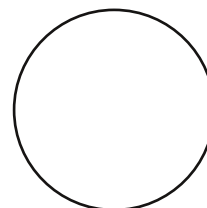
ЧИСЛО
СЕРДЦА



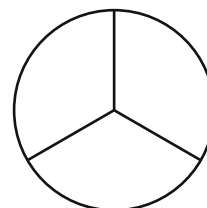
⇩ СЛАБОСТИ

	цена	
_____	9	_____
_____	8	_____
_____	7	_____
_____	6	_____
_____	5	_____
_____	4	_____
_____	3	_____

РЕШИМОСТЬ



РАНЫ



ЧЕРТЫ (цена: 5)

ДОБРОДЕТЕЛИ ⇧

_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

Проверки тела и души

Столкнувшись с препятствием, пройдите проверку тела или души, в зависимости от его природы. Для этого возьмите один кубик (d6), затем возьмите еще по одному за каждую подходящую к ситуации черту. Если персонажу помогают, возьмите d6 за каждого помощника (до трех). Бросьте кубики и проверьте результат.

Список триумфа:

- Ситуация улучшилась (ведущий скажет как).
- Вылечите одну рану.
- Получите один пункт решимости.

Список последствий:

- Ситуация ухудшилась (ведущий скажет как).
- Поддайтесь слабости.
- Получите одну рану.

Результаты проверок:

- **Триумф.** Несколько значений равны числу сердца. Все получилось, за каждое значение после первого выберите одно из списка триумфа.
- **Успех.** Одно значение равно числу сердца. Все получилось.
- **Частичный успех.** Значения не равны числу сердца, но попадают в интервал тела/души. Все получилось, но выберите одно из списка последствий.
- **Неудача.** Значения не попадают в интервал тела/души. Не получилось, выберите одно из списка последствий.
- **Провал.** Все значения попадают в зону провала. Не получилось, выберите два из списка последствий.