

# PLANESCAPE CRPG LAST RITES

## КОНЦЕПТУАЛЬНЫЙ ДОКУМЕНТ

### СОДЕРЖАНИЕ

7/12/07 20:25:39 ВЕРСИЯ 1.5

#### ВСТУПЛЕНИЕ [2]

*Готовимся к взлёту...*

#### ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ [4]

*Все наши надежды и мечты.*

#### ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ ДЛЯ КОМАНДЫ [16]

*Общая концепция для команды.*

#### ПАРШИВАЯ СВѢРА [18]

*Библия и некромикон персонажей Last Rites, проливающие свет на все отбросы человеческого и нечеловеческого общества, что проникли в нашу игру.*

#### ФАКТЫ УПРАВЛЕНИЯ И ПРОДВИЖЕНИЯ [31]

*Задействованные в разработке факты управления и продвижения проекта.*

#### РАЗРАБОТКА [35]

*Наш план разработки Last Rites.*

#### ОХРЕНЕННЫЙ СЮЖЕТ [43]

*Подробный сюжет Last Rites.*

#### ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА [56]

*Описание игровых механик Last Rites/AD&D.*

# PLANESCAPE CRPG LAST RITES

## ВСТУПЛЕНИЕ

7/12/07 20:25:39 ВЕРСИЯ 1.5

*«Только трусы умирают один раз»  
- Девиз Last Rites -*

### ⊕ ЧТО ЭТО ЗА ИГРА?

*Last Rites* - изометрическая ролевая игра в сеттинге *TSR Planescape*.

Она использует движок *Bioware Forgotten Realms*. Художественные дизайнеры *Interplay* воссоздают внешний вид и дух *Planescape*.

Игрок создаёт одного персонажа. По ходу игры можно выбирать союзников и любовников и создавать команду, что позволит зажигать ещё круче. Максимальный размер команды - пять человек.

### ⊕ «PLANESCAPE»? ЧТО ЭТО? КАКАЯ-ТО БОЛЕЗНЬ?

*Planescape* - это один из «миров» *TSR* (как *Forgotten Realms*), использующий систему правил *Advanced Dungeons and Dragons (AD&D)*.

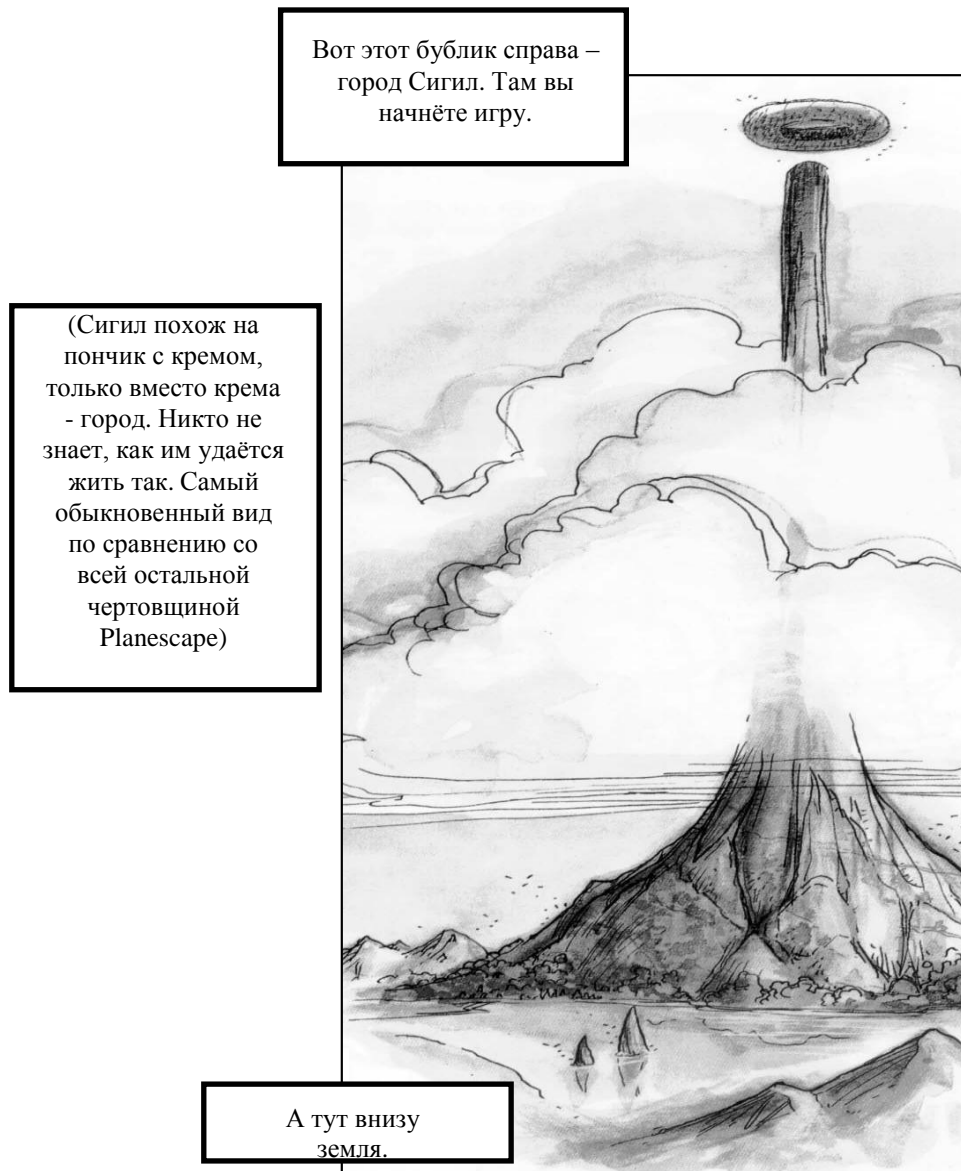
По сути *Planescape* нельзя назвать «миром». Сеттинг *Planescape* состоит из нескольких «планов» (других измерений), которые вращаются вокруг центрального города, Сигила, как спицы на колесе.

Город Сигил - центральная структура во вселенной *Planescape*. Он также известен как «Клетка» или «Город дверей». Сигил уникален тем, что в лабиринте его улиц удобно расположились или надёжно укрылись порталы, ведущие куда угодно в мироздании, нужен лишь подходящий ключ. Это нейтральная территория и место встреч всех рас множественной вселенной. За всем происходящим неусыпной тенью следит Леди Боли, загадочная правительница города.

В целом, Planescape более взрослый, серьезный фэнтези сеттинг по сравнению с другими мирами TSR. Архитектура, люди, существа – всё отличается грубостью и неотёсанностью. Убеждения, эмоции, вера и другие абстрактные понятия существенно влияют на реальность. В Planescape вера способна перестраивать миры, убивать и воскрешать силы (богов) и изменять законы физики.

## ⊕ ЖЕЛЕЗО: КАКАЯ ЦЕЛЕВАЯ СИСТЕМА?

Мы рассчитываем на 16МБ Pentium 90 с 2х/4х CD ROM приводом и 2 МБ видеокарткой. Игра будет выпускаться на нескольких дисках (3 CD).



# PLANESCAPE CRPG

# LAST RITES

## ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ

*Здесь всё, что мы надеемся воплотить в нашем проекте.*

## ОБЗОР

### О ЧТО ЭТО ЗА ИГРА?

*Last Rites* – жестокая, дерзкая, поразительно прекрасная RPG на перекрёстке множественной вселенной. Мы стремимся создать изумительно экстравагантное, умопомрачительное, разбивающее клише фэнтези, украшенное откровенными сценами беспощадной жестокости. О том, как мы собираемся этого добиться, и пойдёт речь ниже.

События игры разворачиваются в мире TSR *Planescape*. В основе *Last Rites* будет использован движок CRPG Bioware *Forgotten Realms*. Художники и дизайнеры Interplay воссоздадут атмосферу *Planescape*.

Ниже я кратко опишу сюжет и все крутые прибабасы, которые мы собираемся включить в игру.



«Черт. Парень, ты можешь больше писать? Я уже помер и разлагаюсь от скуки».

### ОСНОВНОЙ СЮЖЕТ

Вы – покрытый с ног до головы шрамами страдающий амнезией бессмертный в поиске своей сущности. По пути вам придётся убить многих... включая и самого себя.

В начале игры главный персонаж просыпается на холодной каменной плите Морга – огромной покойницкой города Сигила. Он не представляет себе, кто он, как умер и оказался здесь. Ему необходимо сбежать и исследовать странный мир за стенами Морга, чтобы постичь тайну своей смерти и перерождения.<sup>1</sup>

Мы ещё дадим краткое описание подробностей сюжета после общей концепции. А теперь время крутых прикамбасов:



«Дубина пытается сказать, что это будет крутая игра».

## КРУТАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ ХРЕНЬ

### ⊕ ЧТО ТАМ ПОД КАПОТОМ

**Потрясающий игровой движок.** В проекте BioWare детально описываются все крутые возможности игрового движка. Каждая карта выполнена в 16-битном цвете, предварительно отрендерена и неповторима. Когда персонажи выходят на свет или скрываются в тени, освещение меняется соответствующим образом. Действует система глобального освещения – чередуются утро, день и вечер. Новое оружие или броня, разные шмотки изменяют внешний вид персонажа. Интерфейс позволяет добраться до любой нужной опции в два клика. В магическом арсенале более двадцати качественных заклинаний и эффектов статуса. Доступно создание команды из пяти персонажей на выбор и написание скриптов для искусственного интеллекта NPC (гитцерай из вашей команды с пеной у рта бросится кромсать телепата, как только увидит его, трусливый вор смочится с места действия, едва прольётся первая кровь, своенравная изменница дождётся, пока у вас останется 25% здоровья, а все остальные союзники падут, и тогда воткнёт нож в спину). Всё это реализуемо при помощи движка.

### ⊕ ВЫКЛАДЫВАЙТЕ ПЛИТКЕЙ ВАННЫ, А НЕ ИГРЫ

**В этой игре нет повторяющихся плиток.** Это стоит особенно отметить. Игрок будет поражён с первых минут.

<sup>1</sup> По сюжету с самого начала главный персонаж ничего не знает о мире вокруг него. Игрок и персонаж вместе познают и исследуют мир, что позволяет игроку почувствовать себя одним целым с персонажем.

Представьте, что исследуете нарисованный ландшафт. В этой игре будет именно так.

Здесь нет стандартных подземелий из повторяющихся элементов, где вы уже наизусть знаете расположение всех секретных кнопок на соответствующих текстурах стен в построенных из одинаковых кубиков комнатах. В нашей игре каждый дюйм мира построен вручную художественным дизайнером. Конкуренты будут рыдать, увидев этот неповторимый игровой мир.



«Это *точно* крутая игра. В ней есть я».

## ⊕ КЛЁВАЯ АНИМАЦИЯ И ВЕСЁЛЫЕ ЗВУКОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

**Забавный художественный стиль.** Наши художественные ресурсы позволяют создать неповторимую анимацию для каждого существа в игре. Кроме того, у каждого существа или персонажа будет своё характерное звуковое оформление – шмыгающий гоблин-доносчик будет беспокойно вертеться и утирать нос. Ожидая указаний, подмастерье чародея разучивает заклинания – вокруг его рук вспыхивают искры, а глаза светятся. Амазонка разминается и принимает различные стойки. Самодовольный капитан стражи расчёсывает волосы или любит себя в зеркало. В начале игры к команде может присоединиться саркастичный летающий череп, Морте (он способен только кусать врагов или *провоцировать* их на атаку). В его арсенале более сотни оскорблений, и он готов воспользоваться ими в любой момент (с каждой новой открытой локацией оскорбления становятся ещё разнообразнее). Когда он чем-то взволнован или огорчён, черепушка летает по кругу, оживлённо подпрыгивая и вращая глазами. Оказавшись вблизи какой-нибудь зомби-девушки, он обязательно попытается с ней позаигрывать. Когда игрок ведёт серьёзную беседу с другими персонажами, череп кружится вокруг его головы, как нечто из «Изгоняющего дьявола», или плюётся в игрока зубами.

## ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

### ⊕ ИГРА СОЗДАЁТ ПЕРСОНАЖА

**Вы определяете свой образ поступками, а не набором значений на экране генератора персонажа.** Ваши действия в игре создают личность персонажа. Вы определяете уровень силы, карьерный путь, какие навыки изучить, способности развить и заклинания усвоить. Вся игра представляет собой генератор персонажа и позволяет создать образ, подходящий под *ваш*

стиль игры.

## ⊕ ПРИЧИНЯЙТЕ БОЛЬ БЕЗУМНЫМИ СПОСОБАМИ



«Тупые заголовки.  
„Причиняйте боль  
безумными способами“ Кех.  
Мне больно это читать».

**В топку скучные мечи, кинжалы и луки. Есть лучшие способы располосовать врагов на кровавые ленточки.** Втыкайте им в глаза скальпели, приправьте еду ядовитым формальдегидом, спихивайте их в плотоядные болота, затравите саркастичным кусачим черепом, заманите в заросли бритвенной лозы, заставьте мозг жертвы гнить, произнесите заклинание, и враги истекут кровью из всех отверстий, или измените их запах, чтобы они привлекали к себе толпы голодных крыс. Веселитесь, наказывая их.

## ⊕ ТАКОЕ ПРОКЛЯТИЕ ВРАГУ НЕ ПОЖЕЛАЕШЬ

«Файербол» будет дымить в сторонке, когда вы воспользуетесь своим арсеналом. Вонзите руку в грудь врага, вырвите душу и прикажите ей убить её обладателя. Одним жестом вызовите рой ползучих кусающихся насекомых и превратите врага в шведский стол. Отправьте противников на экскурсию в ад без виз и предоплат. Доведите их до инфаркта издевательствами. Вызовите самые тёмные тени со всех уголков мироздания и отправьте их в бой питаться физической силой соперников. Ваша суккуб-союзник подарит им смертельный поцелуй – они умрут с улыбкой на лице.

## ⊕ НИКАКИХ ПОДГУЗНИКОВ

**Мы не присматриваем за вами. Делайте что угодно с кем угодно и когда угодно.** Естественно, с самого начала перед вами будет определённая цель и путь, но у вас будет, где развернуться, изучить обстановку и выбрать свою судьбу. *Last Rites* не нянька, наставительно бьющая по голове ласковыми вступлениями и заверениями, и не добрый волшебник, ведущий за руку через все миссии. Она закинет вас в мир Planescape и заставит выживать во враждебной среде.

Не бойтесь умереть в первые минуты игры – этого не произойдёт. У вас будет достаточно времени исследовать мир вокруг и встать на ноги до того, как появится серьёзная опасность. Кроме того в *Last Rites* смерть является только временным состоянием для персонажа. Как вы обнаружите, важно то, что вы делаете *после* смерти – важно для вас и для всех остальных.

## ⊕ ПУГАЮЩИЕ ПРИЧИНАДЛЫ

Используйте экипировку, которой можно пугать маленьких детей. Вырежьте себе глаз и вставьте на его место кровавое око изуверски убитого мученика. Освежайте монстра и носите его шкуру как броню – никакие доспехи не сравнятся с панцирем костяного копыеносца, а из его рогов выйдут отличные метательные копья. Используйте бритвенные лозы как удавки. Заберитесь в пасть Канолета, вырвите его липкий, усыпанный шипами язык и сплетите из него сеть. Расчлените врага и дерите его конечностями. Вырежьте из старой шкуры гигантского ящера щит или носите усыпанный иглами мех Колючки как плащ.

## ⊕ ОБАЛДЕТЬ! ВО ЧТО Я ПРЕВРАТИЛСЯ?!

Персонаж переживёт ужасные, перекраивающие тело метаморфозы или даже умрёт. И ему станет от этого *лучше*. Всё, что случилось с монстрами в описании выше, может произойти и с персонажем – только он восстанет из мёртвых. Враги будут отрубать ему руки, отрывать ноги, освежают, а он снова будет в порядке. Понадобится только пара часов и, возможно, несколько новых стежков от Хранителей Праха. Иногда придётся самому отрубать себе конечности, чтобы использовать их как оружие (из рук получаются отличные дубинки!) или высвободиться из наручников – бессмертие поможет решить множество задач по ходу сюжета.

## ⊕ ИГРА, А НЕ СИМУЛЯТОР ЖАЖДЫ



«Лучшая особенность  
Ultima 7 – вы, ребята, были  
*всегда* голодны. Вы  
кормили своих персонажей  
по чайной ложке и  
чувствовали себя героями.  
*Вот это* веселье!»

Мы хотим, чтобы вы играли, а не подстраивались под игру. Это не авиасимулятор. Вы бессмертны, нет необходимости есть, спать, испражняться, беспокоиться о том, что можете умереть из-за любой мелочи. Нет показателей голода, жажды, обязательств, очков морали и навязчивого управления жизнью персонажа. Ничто не мешает вам забить соперника до смерти его же оторванной рукой или, произнеся заклинание, отправить его яйца перевариваться в желудок.



Но вам придётся управлять командой союзников – в их скриптах и отношениях будут свои хитрости, не позволяющие полностью просчитать их поведение (можно вооружить посудомойку Марту боевым топором, но так как она раньше уже сообщала, что не намерена проливать кровь, в схватке она им не воспользуется – и в то же время прибьёт любого, если у неё в руках окажется простая скалка). Тем не менее, у игрока будет возможность вести бой по своим правилам.

## ⊕ ХРЕНЕННЫЙ СЮЖЕТ

### ⊕ ИГРОВОМУ МИРУ НЕ РАВНЫХ



«Ля-ля-ля  
Planescape ля-ля-ля  
он такой особенный  
ля-ля-ля у нас такие  
амбиции ля-ля».

**НЕТ** другого игрового мира, способного сравниться с *Planescape*. Он врежется в мозг сверкающими острыми углами видами, странными способными убить *идеями* соперниками, и необычной магией, по-новому представляющей традиционные понятия физики и метафизики. Исследуйте Сигил – город магии и технологий, выросший, подобно морским ракушкам, на грязных стенах полого пончика. Там самые могущественные ангелы и ужаснейшие кошмары, когда-либо извергнутые Преисподней, предложат вам изменить свои взгляды на то, как смертность влияет на физические и эмоциональные отношения между полами.

Забудьте изящных эльфов, гномов-рудокопов, бесполезных хоббитов и отупляющую скуку любой выпущенной до этого RPG. *Planescape* заставит сражаться за надёжную опору. А когда вы, наконец, освоитесь, мир пнёт под зад и изменит правила игры, не давая времени разобраться в ситуации.

Не будет *скачу-по-долинам-спасаю-хороших-убивая-плохих-колдунов-волшебным-мечом* традиционной фэнтезийной хрени. В этой игре важны только вы, *ваша* жизнь на кону... и часики не перестают тикать.

## ⊕ ПАСТУРБАЦИЯ ЭГО



«Ооооо!!!  
Мастурбация.  
Этим дома так  
просто не  
займёшься».

**Тут у нас Золото, Слава, Сила и Обожествление.** Зачем спасать мир, когда ничего не знаешь о нём, и никак к нему не привязан? К чёрту. Мы знаем, что вы хотите на самом деле – свирепствовать в мире, где все считают вас *богом*. Вы хотите силой изменить мир вокруг вас, убить любого, кто стоит против вас, и стать легендарным героем для народа – всё, чего не добиться за бумажной волокитой или мучительным сидением в школе по сорок часов в неделю.

*Last Rites* развивается на основе мечтаний игроков о власти и на их эгоистичных мыслях. *Вы* и ваша судьба в центре игры. Вы не обязаны спасать мир, только себя. Если вы заодно и мир спасёте – славно, но вообще-то вас это не касается.

Сам Planescape не вертится вокруг одного персонажа, но вы можете заставить его вертеться вокруг вас, если захотите, ясно?

## ⊕ ДА, ЧТО ПОЖЕЛАЕТЕ, ГОСПОДИН

**Народ узнаёт персонажа и реагирует на него.** Игрок может создать себе репутацию. Люди будут дрожать в страхе у ног ужасного убийцы или приветствовать (или пытаться обдурить) доброжелательного персонажа. Они узнают его, если он уже общался с ними раньше, и припомнят, как он поступил в прошлый раз. Игровые персонажи научатся бояться и уважать игрока. Они будут потворствовать и угождать его желаниям. Женщины восхвалят персонажа и окружают его обожанием.

Толстый одинокий неудачник в реальной жизни станет в *Last Rites* уважаемым дамским угодником.

Слухи быстро распространяются в Сигиле. Любые действия игрока (как бы к ним ни относились) прославляют его, и люди будут соответствующе вести себя.

## ⊕ ПИР, А НЕ ПУТЬ В ОДИН КОНЕЦ

Всегда есть, куда пойти и чем заняться помимо сюжета. Приключения не закончатся, если вы не можете разгадать загадку – просто уйдите и займитесь чем-нибудь ещё, что вам по душе.

Такой подход соблюдается на всём протяжении игры, является частью сценария, проявляется в ловушках и хитростях – из любой ситуации есть как минимум два выхода, даже если вас съели. Оставив на время решение поставленной задачи, игрок всегда может исследовать другие пути и пуститься в иные приключения.



«Мы беспокоились, что игра с говорящей отрубленной головой не будет продаваться. А потом решили – “Interplay может себе это позволить”. Вот что получилось».

## ⊕ ☉☉ ПИР ЖИВЁТ И ДЫШИТ

У всех людей вокруг есть собственные жизни. Мир не прекращает существовать только потому, что персонаж перешёл в другую локацию и не может за всем наблюдать. У каждого жителя есть свои повседневные заботы, различные события происходят и без участия персонажа, что позволяет заново проходить локации по-новому. Мы постараемся вложить в игру глубокий смысл и сделать её похожей на живой мир.

## ⊕ ЗДЕСЬ КЛОУНАМ НЕ МЕСТО

У каждого человека в игре есть своя личность, у некоторых их даже несколько. Люди вокруг вас – не просто ходящие и говорящие однотипные деревянные болванчики, которых вы видели тысячу раз до этого, у них есть свои *нужды*, так же, как и у вас. Невозможно чётко разделить всех на соперников и союзников. По ходу игры один и тот же человек может действовать и за и против вас, в зависимости от *ваших* поступков. Вам придётся сотрудничать с союзниками, страдающими от раздвоения личности или шизофрении или с одержимыми демонами. Каждый действует в своих интересах – почему бы демону из преисподней не одарить вас нужными вещами или точной информацией, если это навредит его сопернику в Кровавой Войне? В таверне напротив дружелюбная девушка с копной огненно-рыжих волос, умеющая держать меч в руках и заставляющая кипеть кровь в жилах, на поверку оказывается не простой официанткой, а созданием Бездны, принявшим человеческую форму. Ваши друзья таят много секретов – их личности изменяются в зависимости от их убеждений и ваших действий. Кому-то не понравится, что вы снимаете вещи с трупов. Другие присоединятся к вам только из жадности. За улыбками прячутся острые клыки, как только враги прижмут к стенке, они вонзятся вам в спину.

С другой стороны, игрок может выстраивать отношения и добиваться дружбы. Он способен войти в доверие у скептиков, помочь нуждающимся, или соблазнить своих попутчиков. Мы приложим все усилия, чтобы в игре были правдоподобные дружеские отношения – такие, каких игрокам не хватает в реальной жизни, или о которых они мечтают, посмотревшись фильмов. Персонаж найдёт напарников, готовых отдать за него жизнь – скромницы и развратницы, умницы и простушки, борющиеся за его расположение, наставники, верные слуги и многие другие. Они отблагодарят за помощь или будут льстить, обращая на себя внимание и теша самолюбие игрока.



«Порой я  
задумываюсь, а  
почему у меня глаза  
не высыхают?»

## ⊕ ОБЪЮДАТРИЙ ШЕЧ ВЫБОРА

Сложный моральный выбор заставляет *думать* и имеет *последствия*. В большинстве фэнтезийных RPG есть «правильные» и «неправильные» решения, и, чаще всего, мораль *строга* определена. Боретесь за «правое» дело – получаете необходимую информацию в награду. Всё мило и прекрасно.

Предсказуемо и глупо. В *Last Rites*, живым (и немертвым) приходится куда как сложнее.

Нет «правильных» и «неправильных» решений – чаще всего выбор оказывается верен или ложен, как бы вы ни поступили, в любом случае *кто-то* пострадает. Чтобы выжить придётся воровать, обкрадывать трупы или убивать. Невинные пострадают ради общего блага. Освобождение якобы невиновного заключённого из Тюрьмы приведёт к вспышке серийных убийств, с которыми не справится и Гармониум. Спасая маленькую девочку от шпаны, вы провалите вступительное испытание в банду. Поделитесь куском хлеба с больным бездомным, и ещё двадцать человек умрут из-за чумы. Не всё, что говорят – правда, а действия не обязательно противоречат целям. У «добротого» волшебника свои интересы на уме и кинжал в рукаве. Доводы предателя могут быть полностью понятны и логичны, даже когда он уже щекочет ножиком по рёбрам. Торговец лошадьми стрясёт с вас всё до последней монеты за скакуна, зная, что тот и пяти минут не протянет на зачумлённых улицах Сигила. Поверив сладкозвучной песне ангела больше, чем грубой ругани дьявола, вы совершите самую большую ошибку в жизни.

## ⊕ НАДВИГАЕТСЯ ЧТО-ТО БОЛЬШОЕ



«И оно прямо  
здесь!»

**Главная задача – выжить самому, но последствия вашего существования в мире живых или мёртвых влияют на всё вокруг.** Вы только один из многих, но это ещё не значит, что вы мелкая рыбёшка в большом пруду. Скоро вы узнаете, что все хотят убить вас, подружиться с вами, боготворить вас, и у них есть отличный повод для этого, который, правда, не учитывает ваши желания и намерения. Ваш образ окутан легендами, вы обладаете силой и скрытым потенциалом, любое ваше действие всколыхнёт все планы. Всё зависит от вас, вас, вас.

## ⊕ ГАШЛЕТ ЗНАЛ ОТВЕТ

Представляем вам самую большую загадку в истории игр: это вы. Больше никаких переключателей, поисков красного/синего/жёлтого ключа, правильных последовательностей нажатия клавиш. Вам необходимо раскрыть крупнейшую тайну в мире. Чтобы выиграть, узнайте, *кто* вы, кто вас *убил* и *зачем*. Не найдёте все ответы – станете рабом Сил до конца своего немёртвого существования.

## ⊕ РАЗГОВАРИВАЮЩАЯ ЭКИПИРОВКА

**У снаряжения есть своё мнение:** Вещи – не простые инструменты. У каждой из них есть собственный образ, история, имя – исследуя своё оружие, игрок обнаружит, что оно скрывает больше возможностей, чем кажется на первый взгляд.

Оружие может завывать, завидовать или даже бояться боя, стоит его вынуть из ножен. С одним нужна строгость, с другим – грубость, а третье вообще сгодится только как хороший собеседник, когда непонятно, куда идти дальше.

## ⊕ «ДЕВУШКИ» - «ТЫСЯЧИ ИХ»



«Я хожу без штанов! Вот *настоящее* развлечение».

**Тонны потрясающих телок:** От количества девушек у игрока захватит дух. Демонические девушки, человеческие девушки, ангельские девушки, азиатские девушки и даже зомби-девушки. Простите, парни, никаких голых сисек, все девушки будут вести себя чётко по Этическому Кодексу TSR.

## ⊕ ЗАБЕЙ НА ЗВЕНЕЛКИ. ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ, БОЛВАН?

**В приключениях важна информация:** в этой игре по Planescape звенелки – не главная «валюта». Игрок обнаружит, что его знания и информация – основной ходовой товар в мире. Звенелками можно расплатиться за арборейский сладкий сок, а зная тёмные планы Мародёра Шемска – проникнуть туда, куда звенелкам путь заказан.

## ⊕ ДУЖАСА ЖИВОЙ ИНТЕРФЕЙС

**Одушевлённый интерфейс:** Интерфейс украшают живые анимированные иконки и панели. Панели изменяются в зависимости от вашей силы и экипировки.

## ⊕ И ЕЩЁ ⊕ ДЕВУШКАХ

**Девушки:** думайте о девушках. О *толпах* девушек.

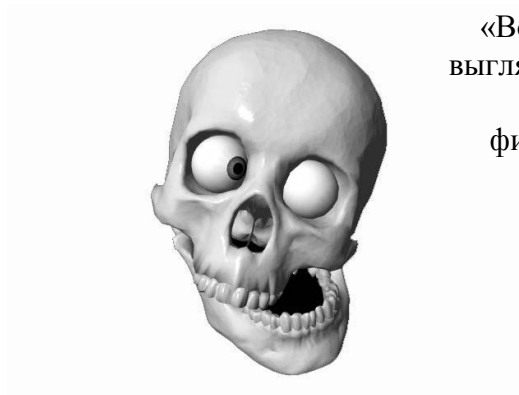
## ⊕ ШИР НЕ ⊕ГРАНИЧЕН ИГРОЙ

**Добро пожаловать в Planescape... располагайтесь поудобнее:** *Last Rites* разрабатывается как введение с *погружением* в Planescape. Игрок и персонаж оказываются в странном мире, и оба должны изучить странные культуры, народы и законы, управляющие их жизнью (и смертью). Игрок и персонаж исследуют мир *вместе* по ходу игры. Игроку не надо примерять на себя роль персонажа, привязанного к своему миру и народу, как происходит во многих ролевых играх (*Anvil of Dawn*, *Thunderscape*, *Lands of Lore*). Игрок и персонаж вместе встречают новых монстров, исследуют местности,

узнают исторические факты и приобретают опыт, отчего ролевая игра становится намного увлекательнее и интереснее.

Мы надеемся к концу игры создать для игрока всеобъемлющий образ Planescape и его движущих сил, не исследуя каждый уголок мира. Хотелось бы, чтобы сама игра, местность и люди, её населяющие, послужили основой для новых игр и привлекли игроков к материалам для настольных игр и новеллам, раскрывающим суть сюжетных линий и фактов игры (лидеры фракций, Кровавая Война, силы и области Внешних Земель – всё, о чём было упомянуто, но не присутствовало в игре).

Игра затронет как можно больше аспектов Planescape, показывая, насколько хорошо составлена эта вселенная, но детально будут описаны только определённые сферы жизни. Мы надеемся, что все затронутые детали станут основой для новых игр и разожгут интерес игроков к новым играм в этом мире и материалам TSR.



«Вот так я буду  
выглядеть, если мне  
дадут по  
физиономии».

# PLANESCAPE CRPG LAST RITES

## ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ ДЛЯ КОМАНДЫ

*Здесь описывается концепция для команды.*

### ⊕ ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ ДЛЯ КОМАНДЫ

#### ⊕ НЕ ИЗОБРЕДАЙТЕ ВЕЛОСИПЕД.

Если идея вам уже знакома, воспользуйтесь ей эффективнее, чем кто-либо до вас, или не занимайтесь ей вообще. Ещё лучше – найдите совершенно новый, необычный способ воплотить эту идею.

#### ⊕ PLANESCAPE, А НЕ КЛАССИЧЕСКОЕ ФЭНТЕЗИ

Мы создаём не классическое фэнтези, а *авангардное* фэнтези. Это должно быть заметно в любом объекте и рисунке.

#### ⊕ ГРУБЫЙ И НЕОЖИДАННЫЙ ПИР...

Planescape щетинится иглами и сверкает острыми краями. Никто не сочтёт его приятным, удобным местом для жизни. Забудьте о городах и феодальных усадьбах *Ultima* – создавая архитектуру, представляйте острые зубы акулы или иглы дикобраза.

#### ⊕ ...ПОЛНЫЙ ГРУБЫХ И НЕОЖИДАННЫХ ЛЮДЕЙ

Люди Planescape способны и наколоть и зарезать. Они не похожи на мирных крестьян.

#### ⊕ ПЕРЕОСМЫСЛИТЕ СВОИ ИНСТИНКТЫ

Если вы хотите создать что-нибудь, *не поддавайтесь первому порыву*. Остановитесь, обдумайте, и придайте образу новые грани. Например, не рисуйте «парусник» так, как его представляют все вокруг. Замените паруса паучьими сетями, деревянный корпус – грудной клеткой демонического монстра, пусть корабль плавает под водой в пузыре воздуха и так далее.



## ⊕ БЕЗУЩЕВУЙТЕ

Сходите с ума. Если вам не интересна идея, сделайте её интересной. Задайтесь целью, ради которой стоит бороться, а не просто штампуйте материал, как вы делали миллион раз до этого.

# PLANESCAPE CRPG LAST RITES

## БИБЛИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

7/12/07 20:25:39 ВЕРСИЯ 1.5

*«Хорошие. Плохие. Мы. Они»*

*- о чём это всё -*

### В.0 ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ

Данный раздел посвящён внешнему виду и характерам «хороших парней» (или, по крайней мере, менее плохих, чем те, с кем вы сражаетесь), которые должны появиться в нашей игре.

### В.1 СОДЕРЖАНИЕ БИБЛИИ

Данная библия содержит концептуальные наброски Эрика Кампанеллы и Джеймса Лима.

**«БРОДИТЬ ПО ЭТОМУ  
ПОКОРЁЖЕННОМУ ПИРУ -  
БУДТО ОДНОВРЕМЕННО  
СТРАДАТЬ ОТ АМНЕЗИИ И  
ИСПЫТЫВАТЬ ДЕЖАВЮ...  
ПРЕСЛЕДУЕТ ПРОКЛЯТОЕ  
ОЩУЩЕНИЕ, ЧТО Я УЖЕ  
ЗАБЫВАЛ ВСЁ ЭТО РАНЬШЕ»**

**- БЕЗЫЯННЫЙ -**

**«ГЕРОЙ» ДНЯ:  
ТАКЖЕ ИЗВЕСТЕН КАК «БЕЗЫПЯННЫЙ»,  
«БЕСПОКОЙНЫЙ», «БЕССМЕРТНЫЙ», «ПОТЕРЯННЫЙ»,  
«ПОГАНЬ ХОДЯЧАЯ»**

Наш предположительно бессмертный, ужасно израненный (физически и эмоционально) страдающий амнезией протагонист. Это покрытая страшными шрамами марионетка, с помощью которой игрок взаимодействует с миром Planescape. Ходячая погань не в силах умереть, обеспечивая долгие часы бессмертного (но не безболезненного) игрового веселья. Его ключевые черты – покрытое шрамами, больше похожее на труп тело, способность с лёгкостью переносить все травмы вплоть до обезглавливания, и неспособность вспомнить, кто или что он такое.



**«ЕСЛИ ШОЕЙ СУДЬБОЙ УПРАВЛЯЕТ  
КАКОЙ-ТО ВЫСШИЙ РАЗУМ, Я ХОЧУ  
ВСТРЕТИТЬСЯ С НИМ И ПОЖАТЬ ЕМУ  
РУКУ, А ПОТОМ РАЗОРВАТЬ ГРУДНЮЮ  
КЛЕТКУ И ВЫРВАТЬ ЕГО СЕРДЦЕ»**

# ШӨРТИШЕР “ШӨРТЁ” ЗҮБӨСКАЛ

**Морте** – летающий острый на язык череп. Настолько невыносимый, что от него ушло его собственное тело. Морте - первый союзник игрока в *Last Rites*. Летающий саркастичный череп помогает главному персонажу, рассказывая о вселенной Planescape, оскорбляя других NPC и приударя за девушками-зомби. Извечный язвительный, грубый собеседник (и советчик) главного персонажа. Имеет привычку кусать тех, кто ему не нравится.



**«Я И ТЫ, ДУБИНА - МЫ ВМЕСТЕ В ЭТОМ ДЕЛЕ. Я  
НЕ ОТЦЕПЛЮСЬ ОТ ТЕБЯ ДО САМОГО КОНЦА,  
БУДУ ВИСЕТЬ, КАК ТРЕТЬЯ НОГА».**

**- ШӨРТЁ -**

# АННА

Анна – вспыльчивая молодая тифлинг. Говорит с ирландским акцентом.

Дерзкая, задиристая и невыразимо привязанная к главному персонажу.

Тифлинг Анна выросла на улицах Сигила. Она во многом похожа на других сирот из Улья. Тёртая уличной жизнью, крайне нетерпеливая в большинстве ситуаций, она теряет, когда дело касается романтических отношений.

Любые чувства помимо простой враждебности ужасно смущают и пугают её, заставляя сомневаться на каждом шагу.



**«ТЫ, БЕСПОЛКОВЫЙ ДЕБИЛ! ШЕВЕЛИ ШОЗГАПИ ДО  
ТОГО, КАК ОТКРЫТЬ ХЛЕБАЛО. ШОЖЕТ, ТОГДА  
КАЖДЫЙ ПЕРВЫЙ НЕ БУДЕТ ВТЫКАТЬ ТЕБЕ НОЖ  
ПОД РЁБРА!»**

**- АННА ВЫРАЖАЕТ СВОИ ЧУВСТВА -**

# ДАК'КОН ИЗГӨЙ

**Изгнанник из расы изгнанников.**

Как и большинство гитцераев, он похож на опустившегося эльфа – одет в серые и коричневые цвета, его жёлтая кожа абсолютно лишена растительности и покрыта коричневыми пятнами, как будто он искупался в горчице. Мрачный, благородный Дак'кон безусловно предан главному герою. Он пройдёт с ним через любые перипетии сюжета и сделает всё, чтобы защитить его.



**«КУДА БЫ ТЫ НИ ПОШЁЛ, Я ПОСЛЕДУЮ ЗА  
ТӨБӨЙ. ТВОЙ ВРАГ – ШӨЙ ВРАГ. ТВОЯ БИТВА – ШӨЯ  
БИТВА. ЗНАЙ, КОГДА ВСЕ ПАДУТ, Я ПРОДОЛЖУ  
СРАЖАТЬСЯ С ТӨБӨЙ ПЛЕЧӨМ К ПЛЕЧУ, ПОКА  
КРОВЬ НЕ ЗАСТЫНЕТ В ШӨИХ ЖИЛАХ».**

**- ДАК'КОН ИЗГӨЙ -**

# ПАДШАЯ ГРЕЙС

**Крайне благочестивый суккуб. Она пережила всё, что только можно пережить.** Обитающая в бездне мать Падшей Грейс продала её в рабство. Она столетиями служила разным хозяевам на всех Планах. Выиграв состязание в хитрости, она получила свободу и вскоре отправилась в Сигил, где стала хозяйкой Борделя Интеллектуальной Страсти. Из глубокого отвращения к своей матери-суккубу Падшая Грейс отказалась от любых сексуальных связей и отношений, рассматривая их как презренные наклонности.

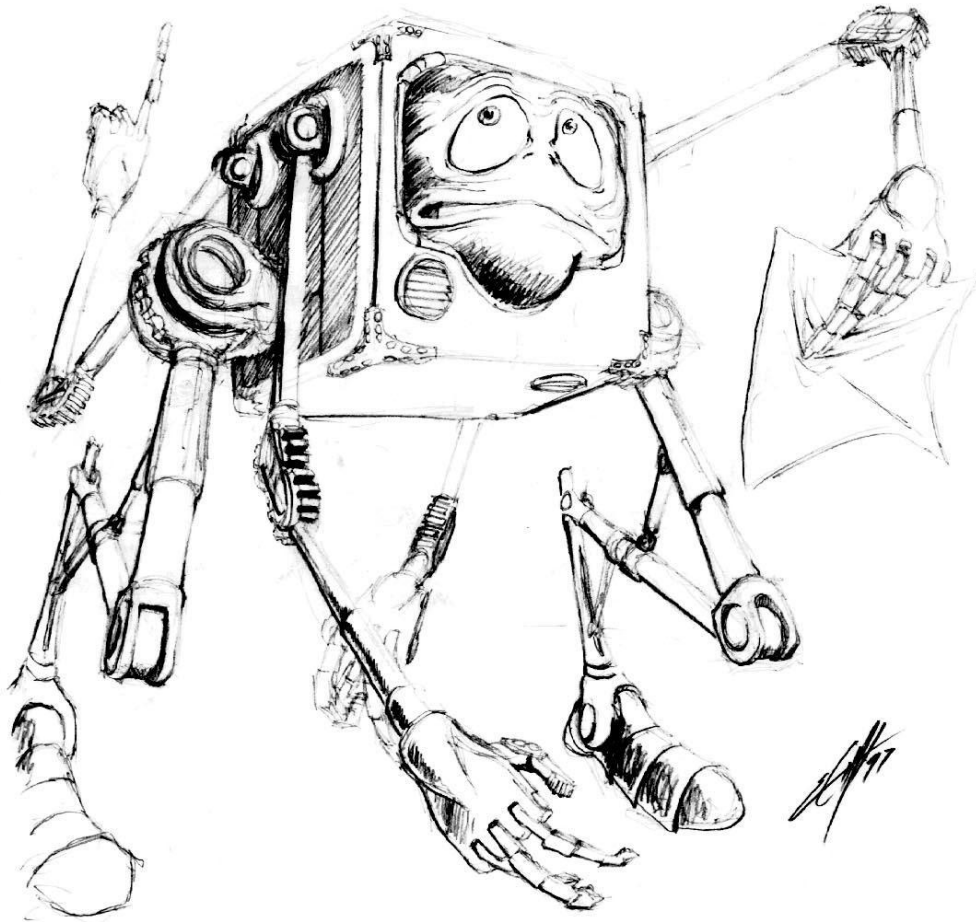


**«ЕЁ ГЛАЗА КАК ДВА ОКНА В АД. НО РАДИ ЕЁ  
ТЕЛА Я БЫ ПОСТУЧАЛСЯ ВО ВРАТА  
ПРЕИСПОДНЕЙ».**

**- ШОРТЕ -**

# НОРДОМ СВИС+ЩЁЛК

Феноменально умный металлический куб на ножках. Также обладает несколькими руками, большими глазами и голосом как у обкурившегося синтезатора речи. Нордом выглядит как громоздкий металлический куб с руками, ногами, большими выразительными глазами (обычно выражающими только растерянность). Он – беглый модрон с Механуса. Будучи простодушным и честным, он оказывается объектом для множества шуток и может найти ответ на любую загадку, с которой встречается игрок. По поведению его можно описать как кубического R2D2, разговаривающего на плохом английском.



**«НОРДОМ. РИФШУЕТСЯ С «ДУРДОМ». В  
СЛЕДУЮЩИЙ РАЗ ЛУЧШЕ ВОЗЬМЁМ В НАПАРНИКИ  
КАССОВЫЙ АППАРАТ ИЛИ +ОС+ЕР».**

**- ШОР+Е -**



## ВЭЙЛОР

Доспехи Убийцы Милосердия, с живущим внутри духом копа из Сигила. Возьмите Назгула, обрядите его в танковую броню, добавьте глубокий, как будто исходящий из парового котла голос – получится Вэйлор. Он - сложный (и устрашающий) доспех, управляемый духом своего почившего обладателя. Его приверженность правосудию настолько сильна, что он отказался умирать пока не увидит исполнение всех приговоров над преступниками, осуждёнными за его жизнь. Доспех удерживает в мире живых только приверженность к правосудию, и он будет помогать главному персонажу достичь его целей, если эти цели не противоречат мировоззрению самого Вэйлора.



**«Я ЖДАЛ МИЛЛИОН ЛЕТ, ЧТОБЫ ОСУЩЕСТВИТЬ ПРАВОСУДИЕ. Я ПОДОЖДУ ЕЩЁ МИЛЛИОН ЛЕТ, ЧТОБЫ УВИДЕТЬ, КАК ВСЕ ПРИГОВОРЫ ПРИВЕДУТ В ИСПОЛНЕНИЕ».**

**- ВЭЙЛОР -**

# PLANESCAPE CRPG LAST RITES

**НЕКРОНОШИКОН**  
7/12/07 20:25:39 ВЕРСИЯ 1.5

*Здесь собраны все отрицательные персонажи игры Planescape специально для тех, кто не хочет помереть от скуки, читая дурацкие длинные описания персонажей.*

## В.0 ОБЩАЯ КОНЦЕПЦИЯ

Данный документ описывает в общих чертах характеры и внешний вид подонков (противостоящих персонажу подонков).

## В.1 СОДЕРЖАНИЕ НЕКРОНОШИКОНА

В нашей игре есть плохие ребята. Плохие люди. Всё усложняется тем, что некоторые из них ничем не отличаются от союзников. Кому можно доверять?

**ОН ПРИДЁТ.**

**ОН ПРИВЕДЁТ СОЮЗНИКОВ.**

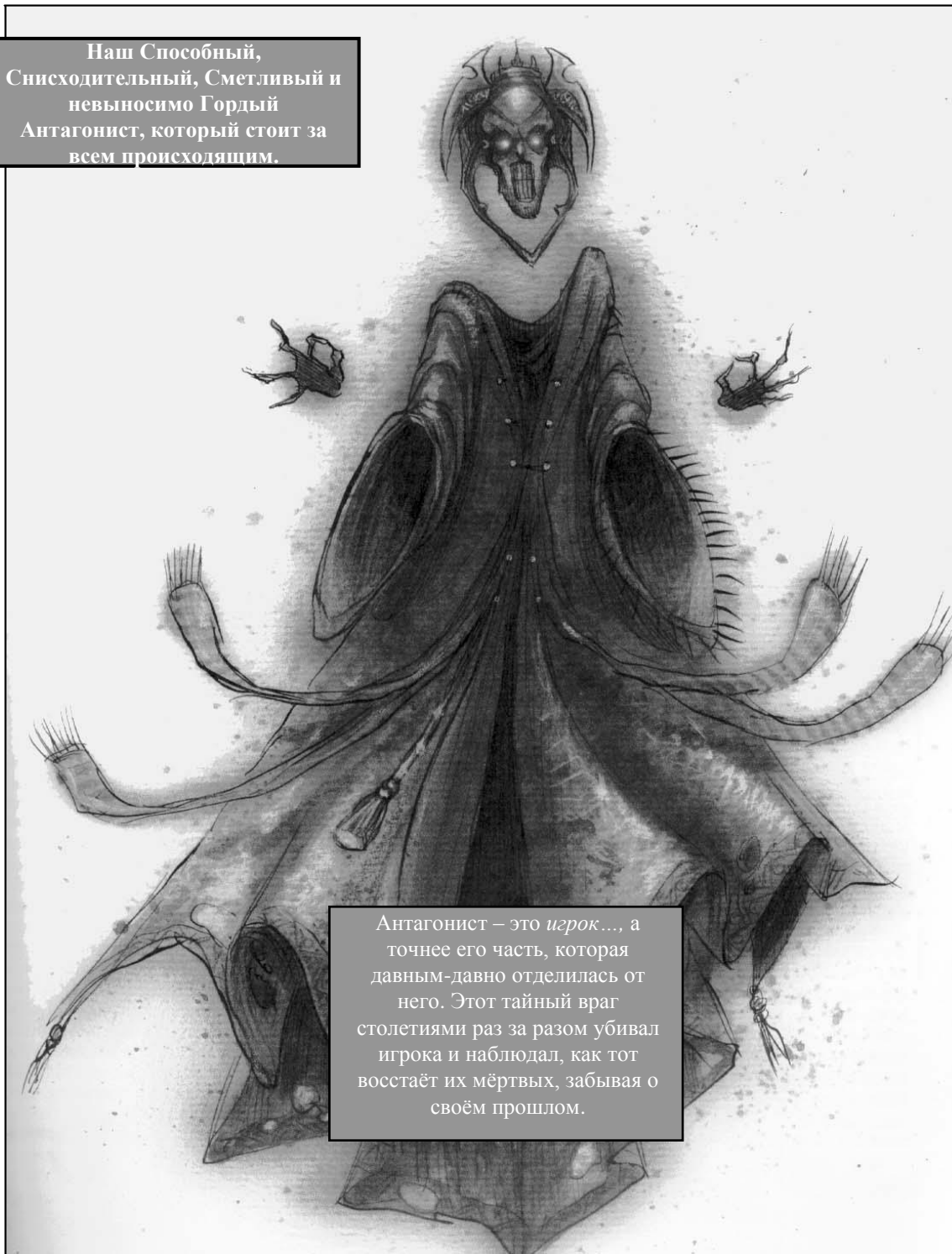
**ОН СРАЗИТСЯ СО ШНОЙ,  
ОСӨЗНАЁТ БЕССМЫСЛЕННОСТЬ  
СВОЕГО ПУТИ И УПРЁТ.**

**А ЗАТЕМ  
ЦИКЛ НАЧНЁТСЯ ЗАНОВО.**

**- ПРЕВОСХОДЯЩИЙ -**

# ПРЕВОСХОДЯЩИЙ

Наш Способный,  
Снисходительный, Сметливый и  
невыносимо Гордый  
Антагонист, который стоит за  
всем происходящим.



Антагонист – это *игрок*..., а точнее его часть, которая давным-давно отделилась от него. Этот тайный враг столетиями раз за разом убивал игрока и наблюдал, как тот восстаёт их мёртвых, забывая о своём прошлом.

# ШАН+УК

## «ГӨЛӨС ШНӨГИХ»

Веркрыса волшебник-законник, изъявляет волю общего разума черепных крыс. Возьмите Голлума и/или Гнилоуста из Властелина Колец, добавьте такую занятную черту, как ликантропия, позволяющую ему превращаться в гигантскую человекоподобную крысу – получится Мантук. Слюнявый заискивающий представитель стаи черепных крыс, живущих в катакомбах Плачущей Скалы. Мантук компенсирует все свои физические недостатки магическим мастерством и искусным вероломством.



«ЗАЧЕШ +Ы ПРИШЁЛ В НАШЕ КӨРӨЛЕВС+ВО,  
ЧЕЛӨВЕК? Э+Ө ШЕС+Ө НЕ ДЛЯ ЛЮДЕЙ...  
ЛЮДЯШ ЗДЕСЬ НЕ ШЕС+Ө».

ШАН+УК, ГӨЛӨС ШНӨГИХ

# Рэйвел Загадка

**Чокнутая распутная ведьма, играющая с колдовскими материями.** Рэйвел заключена в экстрапланарный чёрный лабиринт из колючек за колдовской эксперимент, поставивший под угрозу Сигил. Рэйвел была одержима мыслью, что Леди Боли является пленницей Сигила, но её саму упекли в тюрьму за попытку «освободить» несчастную. Рэйвел одарена талантом создавать артефакты, обладающие загадочными колдовскими силами. Именно она лишила игрока смертности, превратив его в бессмертного калеку. Рэйвел невероятно сильна, и её сложно вывести из себя ...игроку придётся найти способ вежливо уйти от её похотливых заигрываний, выжав при этом максимум информации.



**«КРАСАВЧИК, Я ШОГУ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ  
ПО ПЛАНУ, НО НЕ ШОГУ ИЗМЕНИТЬ  
ПРИРОДУ ЧЕЛОВЕКА».**

**- РЭЙВЕЛ, ПОСЫКИВАЯ НОГЯМИ,  
ПОХОЖИМИ НА ЖВАЛЫ НАСЕКШОГО -**

# ТРИАС ПРЕДАТЕЛЬ

Дэв, предавший Высшие Планы Кровавой Войне. Триас – политический «мыслитель», стремившийся активно вовлечь Высшие Планы (рай) в Кровавую Войну, помогая легионам демонов напасть на Элизиум. По его плану атака демонов прямо у сердца Элизиума заставит других дэвов отказаться от скрытого управления Кровавой Войной и открыто напасть на Нижние Планы.

Игрок встречается с Триасом в городе-тюрьме Кёрст, где тот пытается набрать добровольцев для своего дела.



**«ЕСЛИ ТЫ ПО-НАСТОЯЩЕМУ ВЕРИШЬ В СВОЮ ПЕЧАТУ, ТЫ ДОЛЖЕН БЫТЬ ГОТОВ ПРЕДАТЬ ЕЁ».**

**- ТРИАС ПРЕДАТЕЛЬ -**

# PLANESCAPE CRPG LAST RITES

## ФАКТЫ УПРАВЛЕНИЯ И ПРОДВИЖЕНИЯ

7/12/07 20:25:39

*Здесь собраны факты управления, продвижения и графика проекта.*

### СУРОВЫЕ ФАКТЫ

---

Выдрав ломом всё лишнее из общей концепции, мы представляем здесь следующие очевидные ключевые моменты игры (в произвольном порядке):

- ❖ **Это первая компьютерная игра в сеттинге TSR Planescape.**

Преимущества этого мира, если их ещё кто-нибудь не знает:

*Серьёзное взрослое фэнтези.* Игра использует правила AD&D, и всё вокруг скалится острыми зубами и скребёт когтями – от архитектуры до местного населения, монстров и заклинаний. Собственный ярко выраженный стиль.

*Целый мир бесконечных измерений и существ.* Любой другой игровой мир в жанре фэнтези не более чем капля в море по сравнению с размерами Planescape. Идите куда хотите и делайте что хотите.

*Только Interplay обладает лицензией на использование этого мира.* Такое исключительное право несомненно приглянется критикам и журналам.

- ❖ **Особенности.** На данном этапе мы рассчитываем на 40 различных существ (некоторые из них люди, хотя не стоит это упоминать), около 20-ти зрелищных заклинаний и 70+ единиц оружия и доспехов, которые можно улучшать... что обеспечивает практически бесконечный выбор используемых предметов.
- ❖ **Окружение не состоит из плиток.** От вида игровых местностей захватывает дух... надеемся, обзор продукта сегодня наглядно продемонстрирует данный пункт.

- ❖ **Тени и красочное освещение.** Когда игрок заходит в тень или на ярко освещённый участок местности, внешность персонажа меняется в соответствии с освещением. Проходя через помещение, украшенное витражами, игрок будет похож на человекоподобную радугу.
- ❖ **Технология захвата движения.** Плавность движений персонажей будет очевидна с первых секунд игры.
- ❖ **Персонаж бессмертен и обладает силами, которыми не владел ни один герой ролевых игр.** Вы никогда не играли за подобного персонажа. Ваш персонаж бессмертен. Он способен регенерировать. Он может терять конечности. Разговаривать с мёртвыми. Вырезать свои органы и заменять их другими, найденными по пути. Он – более суровая версия Франкенштейна.
- ❖ **У ваших вещей есть свои личности. Некоторые даже разговаривают с вами.** Порой игрок может найти новых членов команды прямо в своём инвентаре. Трусливые мечи, переполненные ненавистью топоры, медленно соображающие воюющие молоты – все способны общаться с игроком, и добавят свои пять копеек, когда им есть, что сказать.
- ❖ **Ваши компаньоны в игре.** Уникальностью персонажей, с которыми игрок встречается по ходу сюжета, тоже можно воспользоваться, выделяя этот проект среди других компьютерных игр – хитрожопый саркастичный летающий череп, демоническая стегающая хвостом девушка-подросток, благочестивый суккуб, говорящий как синтезатор речи куб, отправившийся в добровольное изгнание самурай, маг-пироман, обречённый на участь живого портала в элементальный план огня, живой доспех – все могут присоединиться к игроку.



«Из всех компаньонов игрока летающий череп, Морте, самый лучший».



PLANESCAPE CRPG  
LAST RITES  
ОХРЕНЕННЫЙ СЮЖЕТ  
7/12/07 20:25:39

*«То есть я должен пройти через всю эту чертовщину, чтобы добраться до конца? Грёбанные разработчики! Да лучше умереть тысячью смертей, чем...»  
- Наш герой, Безмянный, наконец, догадался -*

## В ЧЁМ СМЫСЛ ИГРЫ?

**Вы – огромная мясистая шкатулка с секретом и несколькими замками. Найдите ключи.**

Вы возвращаетесь из мира мёртвых и обнаруживаете, что страдаете от амнезии.<sup>2</sup> Цель игры – выяснить, где вы, кто вы, как вы умерли, и что для вас припасло будущее. Если для этого необходимо записать в мертвецы толпу людей, то так тому и быть.

В основе своей *Last Rites* – детектив, а персонаж – главная загадка. По ходу игры любопытство, алчность, страх, выживание, самозащита и месть будут поочередно направлять игрока к грандиозному финалу, но, в конце концов, все эти мотивы связаны с ответами на следующие вопросы:

*Кто я?*

*Кто постоянно старается меня убить?*<sup>3</sup>

*Почему я бессмертен?*

Отвечив на эти вопросы, игрок получит огромную власть над своей судьбой. Придётся часто умирать. Но судьба такая ветреная особа...

<sup>2</sup> Амнезия предназначена и для идентификации персонажа с игроком. Шок от Сигила и внешних планов был бы сильно подпорчен, зная главный персонаж об устройстве множественной вселенной. Амнезия главного персонажа также используется для создания загадок, основанных на его личности (больше загадок в стиле «кто я/что я», чем «что я должен делать»).

<sup>3</sup> И почему они так плохо справляются?

## СТРАНИЦА 34 РЕИНКАРНАЦИИ И АМНЕЗИИ

---

**Что можно сказать об игре с такими ключевыми элементами сюжета, как реинкарнация и амнезия?**

Игрок быстро обнаружит, что практически не способен умереть.<sup>4</sup> На нём заживают все травмы, он с лёгкостью переносит колотые раны и дружит с коростой и волдырями, которые быстро растут, затвердевают и отпадают в течение нескольких минут.

Проблема в том, что после каждой смерти игрок «забывает» всё, что знала его предыдущая инкарнация. Или думала, что знала. Это чрезвычайно раздражает.<sup>5</sup>

Когда амнезия персонажа объединяется с его способностью восставать из мёртвых, возникает великое множество вопросов. Что он делал в предыдущих инкарнациях, и как это повлияло на настоящее? За какие произошедшие благоприятные и неблагоприятные события в Сигиле и внешних планах он несёт ответственность? И самый важный вопрос: что довело его до подобного состояния? Как это произошло? (Многих других также интересует этот вопрос).

Игрок обнаружит, что многих затронули его действия в прошлом, настоящем и будущем. Он об этом забыл, но другие всё помнят.

### НАЧАЛО: ПОРГ

---

Игрок просыпается на холодной каменной плите в помещении, наполненном трупами. Он не помнит, кто он и как здесь оказался.

Как только игрок слезит с плиты, к нему обращается череп<sup>6</sup> на ближайшем столе. Череп, **Морте**, спокойно сообщает, что игрок находится в «Морге», огромной покойницей в городе Сигил. Также он намекает, что если Хранители Праха (смотрители Морга) обнаружат, что игрок «проснулся», побывав на том свете, они, скорее всего, бросят его в крематорий. Не самая приятная перспектива.

Морте поможет игроку..., если игрок поможет ему (игрок не сможет покинуть Морг без Морте). После этого саркастичный летающий череп станет практически неразлучным скабрёжным спутником персонажа.

---

<sup>4</sup> Ещё один сюжетный ход. Этот позволяет персонажу регенерировать на ходу и исследовать Сигил и внешние планы со страховкой (страховка не защищена от дураков – стоит опасаться и избегать кремации/дизинтеграции, пленения и Леди Боли). С точки зрения сюжета бессмертие порождает ряд загадок, касающихся предыдущих инкарнаций персонажа и их действий.

<sup>5</sup> Однако, персонаж не будет терять память после каждой смерти в *Last Rites*. Предыдущая инкарнация нашла способ временно предотвратить амнезию, чтобы дать игроку шанс найти своего врага.

<sup>6</sup> Череп станет первым «союзником» игрока. Это тот самый **Моргимер «Морте» Зубоскал**. Большую часть времени он летает рядом с персонажем, беспрекословно подкальвает и болтает скабрёжности персонажу и другим напарникам.

## ТРУЩОБЫ СИГИЛА: УЛЕЙ

---

Игрок убегает из Морга и оказывается в трущобах Сигила (Улье) после захода солнца... не лучшее место. Выбравшийся вместе с ним Морте сообщает, что игроку могут пригодиться «инструкции», вытатуированные на его спине.

**Набитые на спине персонажа татуировки ставят перед ним три цели:**

- ❖ Найти кого-то по имени «Фарод», который что-то знает о состоянии персонажа.
- ❖ Найти «журнал», который должен был быть на теле (но, похоже, отсутствует).
- ❖ Узнать причину своей смерти/найти убийцу.



«На протяжении всей игры я щедро раздаю советы, оскорбления и даже подсказки, стоит игроку только спросить. Я запоминаю всё, чему научился игрок, и что он забыл. Я череп, компас, энциклопедия и лучший друг игрока».



«Площадью» назывался горный кряж из мусора и тряпья, склеенных голубиним дерьмом. Сборщики построили платформы на горах и угнездились в мусоре. Они роились на горах отбросов, как мухи, и оживлённо жужжали, когда находили многообещающий кусок хлама.

Безымянный,  
Глава Пыли

## ФАРОД: НА ПЛОЩАДИ МУСОРЩИКОВ И НИЖЕ

Игрок отправляется на поиски «Фарода», который должен что-то знать о нём. Фарод – хрипящий, страдающий астмой глава банды Сборщиков. Его логово находится в районе города, погребённом под горой мусора, называемой «Площадь Мусорщиков».

Игрок должен найти Площадь Мусорщиков, откопать вход в погребённую деревню Фарода и догадаться, как обхитрить/победить стражников Фарода, чтобы встретиться с ним самим.

Фарод обещает помочь игроку, если тот выполнит его задание – обыщет один из склепов *Катакомб Плачущей Скалы*. Если игрок проговорится, что «забыл себя», Фарод выжмет из него все деньги и одолжения, какие только можно.

## КАТАКОМБЫ ПЛАЧУЩЕЙ СКАЛЫ

Игрок входит в Катакомбы Плачущей Скалы, «оказывая услугу» Фароду. Игрок входит в катакомбы под Сигилом. Там он находит цивилизацию живых мертвецов и стаю разумных крыс, поддерживающих шаткое перемирие...которое может быть нарушено появлением игрока, если он не будет осторожен.

Игрок может воевать со всеми обитателями катакомб, сражаться на стороне одной из групп или по-тихому пробраться через катакомбы, забрать необходимое и смыться.<sup>7</sup>

Выясняется, что Фарод послал игрока обыскать *гробницу самого героя игры*.<sup>8</sup> Если он сможет избежать смертельных ловушек, расставленных его предыдущей инкарнацией, герой вернёт Фароду необходимую вещь, получит информацию, оружие и подсказки о природе его бессмертия. Он обнаружит, что его неудачливый убийца – какой-то идиот по имени **Превосходящий**, который охотился за игроком на протяжении нескольких столетий.

Как только игрок возвращается к Фароду с находкой, Фарод, впечатлённый его поступком, рассказывает, где изначально нашли тело игрока (населённая призраками «Аллея Тяжких Вздохов», см. ниже).

## **АЛЛЕЯ ТЯЖКИХ ВЗДОХОВ**

---

Следуя указаниям Фарода, игрок выходит на аллею, где был найден его «труп». Оказывается, что аллея живая и беременная. Аллея ведёт себя как отстающий в развитии ребёнок, но может сообщить игроку *некоторые* подробности его смерти. Также аллея упоминает, что она «беременна». Она боится, что Гармониум (копы Сигила) узнают об этом и уничтожат её до того, как она успеет родить.

К сожалению, по причине недавнего убийства персонажа на место прибыла группа стражников из Гармониума, чтобы расследовать преступление. Если персонаж защитит (спрячет) аллею от Гармониума (отвлекая или убивая стражников), у неё будет время разродиться. В результате появится несколько новых улиц, фонарных столбов и портал, которым можно воспользоваться, чтобы перейти к следующей локации.

## **БОРДЕЛЬ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ СТРАСТИ**

---

Выйдя из живой аллеи, игрок попадает в обеспеченный район Сигила – и натывается на бордель, предлагающий все виды удовольствий, кроме секса. В Округе Клерков игрок наткнётся на бордель, предлагающий все виды интеллектуальных удовольствий. Справившись со всеми интеллектуальными испытаниями от привлекательных дам дома словестных непотребностей, игрок сможет пригласить хозяйку борделя, прекрасного суккуба, Падшую Грейс, присоединиться к его команде.

---

<sup>7</sup> Действия игрока могут привлечь к проблемам в будущем, ... игроку придётся вернуться в катакомбы по ходу других приключений и снова иметь дело с местными обитателями.

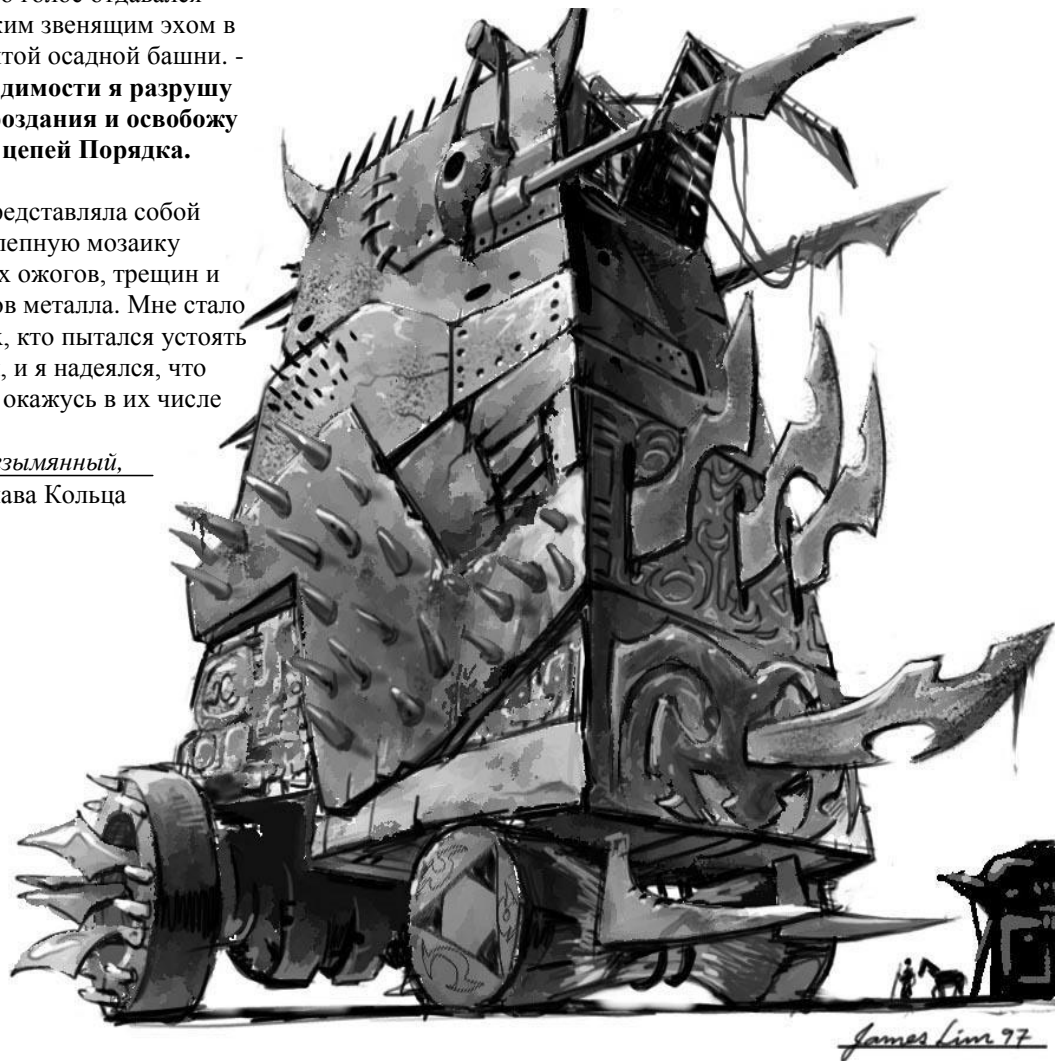
<sup>8</sup> Одна из предыдущих инкарнаций игрока построила склеп, чтобы подловить убийцу (или в случае неудачи сбить его со следа). Не сработало.

# СТАЛЬНОЙ ЭШЕЛОН

- Я защищаю право энтропии на существование, - провозгласил голем. Его голос отдавался металлическим звенящим эхом в пустоте побитой осадной башни. - При необходимости я разрушу столпы мироздания и освобожу Хаос из цепей Порядка.

Башня представляла собой великолепную мозаику химических ожогов, трещин и рваных кусков металла. Мне стало жаль всех тех, кто пытался устоять перед ней, и я надеялся, что никогда не окажусь в их числе

*Безымянный,*  
Глава Кольца



## ОСАДНАЯ БАШНЯ: СТАЛЬНОЙ ЭШЕЛОН

Покорёженная осадная башня в центре обеспеченного района города скрывает в себе эксклюзивную оружейную лавку. «Стальной Эшелон» представляет собой огромную осадную башню, расположившуюся в Рыночном Округе. По сути это оружейная лавка, которой управляет стальной голем, созданный исключительно для проектирования и улучшения вооружения. Игрок может купить у него странные орудия убийства, определить свойства своего оружия или попросить улучшить оружие.

*Данное место предназначено для улучшения оружия и экипировки. Здесь игроки могут изменить понравившееся оружие, придавая ему свойства, более подходящие под их стиль игры.*

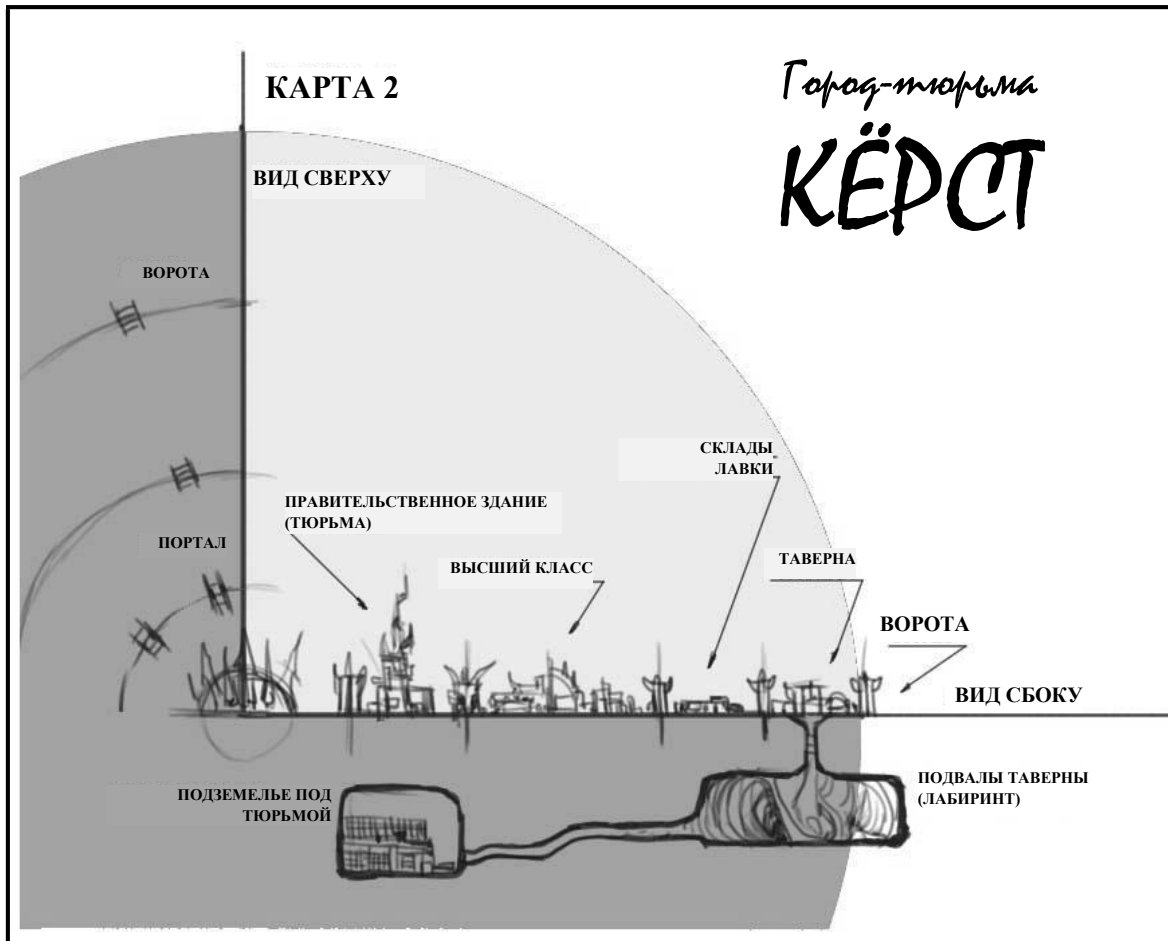


## ЛАБИРИНТ ЧЁРНЫХ ШИПОВ

В обеспеченном районе города игрок наткнётся на портал в Лабиринт Чёрных Шипов, в котором обитает старая любвеобильная карга, похожая на пухлого, страдающего астмой Доходягу Дугана. После всех приключений в борделе и других заведениях обеспеченного района Сигила игрок переносится в Лабиринт Чёрных Шипов – лабиринт из покореженных чёрных деревьев. В лабиринте скрывается всего один обитатель: страшная старая карга, Рэйвел, которая, по слухам, что-то знает о прошлом и будущем персонажа. Игрок должен выследить Рэйвел и вытянуть из этой карги всю информацию, попутно защищаясь от её похотливых заигрываний.

Рэйвел сообщает игроку, что он стал бессмертным после того, как у него забрали смертность (если уж на то пошло, именно Рэйвел провела ритуал). Она утверждает, что его смертность находится в заключении, и советует игроку поискать в городе-тюрьме Кёрст.

Рэйвел не помнит, почему у игрока отобрали смертность. Она утверждает, что тому была причина, но не может сказать, какая именно.



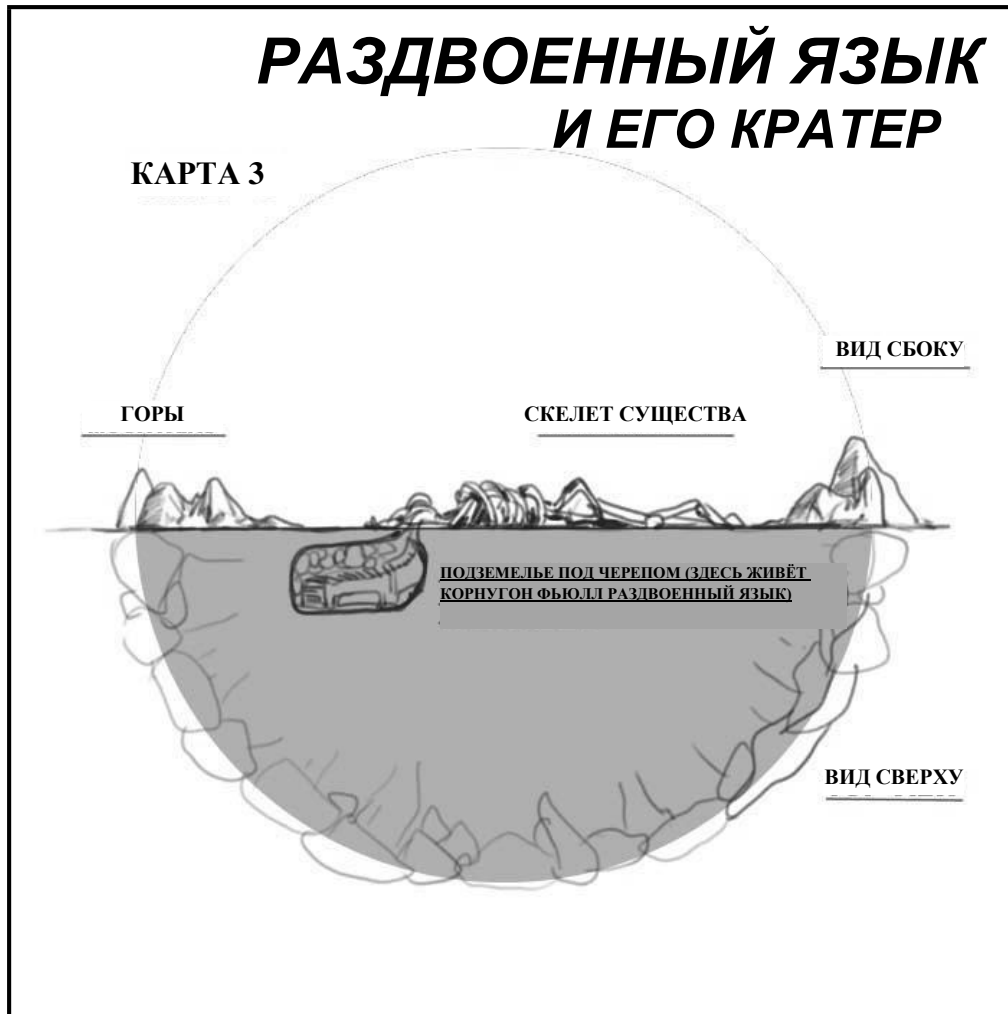
## ВРАТА В ТЮРЬМУ - ГОРОД КЁРСТ

Добро пожаловать в город-тюрьму Кёрст. Как только вы прошли через ворота – вы заключённый. Игрок прибывает в Кёрст в поисках информации. Между делом он знакомится с местной шайкой преступников, политиков и предателей. В глубине темниц Кёрста, он обнаруживает **Триаса Приговорённого**, дэва<sup>9</sup>, заключённого под стражу правителями Кёрста. Если игрок освободит его, Триас расскажет, что в Чужеземье есть демон, который может привести к Баатору (Раздвоенный Язык, ниже).

Пока игрок отсутствует, Триас (настоящий ублюдок, несмотря на ангельскую ауру), не теряя времени, устраивает всевозможные пакости, в результате которых город бесследно исчезает со своего плана. Когда игрок вернется в Кёрст, на месте города будет пустое место.

<sup>9</sup> Дэва – эквивалент ангелов на Planescape.





## КРАТЕР РАЗДВОЕННОГО ЯЗЫКА

С помощью Триаса игрок находит жилище добродетельного демона. Игрок посещает дом Раздвоенного Языка, отшельника-Баатезу<sup>10</sup>, живущего в огромном кратере посреди Чужеземья. Много веков назад Триас обманом склонил Раздвоенного Языка подписать контракт, по которому тот должен говорить только правду и заниматься благотворительностью всю оставшуюся жизнь. Подобный контракт был смерти подобен для кипящего ненавистью демона. Поэтому он покинул Баатор и скрылся в логове посреди Чужеземья.

Раздвоенный Язык (скрипя зубами от злости, так как даром отдаёт ценный товар) снабжает игрока информацией о нахождении портала, а также ключом к portalу, который доставит его к Столбу Черепов. Там игрок *наконец-то* получит все ответы на вопросы о его состоянии.

<sup>10</sup> «Баатезу» - эквивалент дьяволов на Planescape. Почему не говорится просто «ангелы, демоны, рай» и «ад»? Так у разнообразных религиозных групп не будет (лишнего) повода обратиться в суд или начать крестовый поход.



## БААТОР: РАЗГОВОР СО СТОЛБОМ ЧЕРЕПОВ

Игрок проходит через портал в Баатор («ад») и разговаривает со столбом хитрых живых голов. Столб представляет собой огромную шумную конструкцию из живых голов всех советчиков, мудрецов и информаторов, которые лгали при жизни. В качестве наказания из них слепили огромный столб и заставили говорить только правду всем, кто потребует ответов.

После продолжительного подтрунивания и угроз игрок узнаёт от столба следующую информацию:

- ❖ **Расположение места, где заключена его смертность.** Оно находится в Плана Негативной Материи (плане, состоящем из злой оживляющей мёртвых энергии), в непреступном летающем строении под названием **Крепость Сожалений**.
- ❖ **Имя и расположение его «убийцы» - Превосходящего.** Столб сообщает игроку, что Превосходящий находится в Крепости Сожалений.
- ❖ **Каждая смерть персонажа «бросает тень на мироздание».** Столб, усмехаясь, говорит, что каждый раз, когда персонажа «убивают», за него умирает кто-то другой во множественной вселенной. Жертва становится ищущей отмщения тенью, запертой в Крепости Сожалений.
- ❖ **Скрытый саркастичный намёк на то, что ожидает персонажа в конце его путешествия.**
- ❖ **Имя того, кто может сообщить игроку, где находится портал в Крепость Сожалений, и ключ к порталу: Триас, дэв, который и послал игрока к столбу.** Столб говорит, что Триас нарочно солгал, игрок сам узнает, почему.

После непродолжительной борьбы с местными демонами игрок сбегает с плана и возвращается в Кёрст.

## **КАРЦЕРИ: ИСЧЕЗНУВШИЙ ГОРОД**

---

**Игрок возвращается в город-тюрьму Кёрст... только его больше нет.** После того, как игрок освободил Триаса и направился к Столбу Черепов, Триас добился «перемещения» всего города на другой план (тюремный план Карцери). Игроку придётся пройти через портал, куда проскользнул город, и изменить ситуацию. Итак, игрок должен:

- ❖ Найти исчезнувший город Кёрст в суровом окружении Карцери.
- ❖ Защитить Кёрст от злобных тварей Карцери, охочих до свежего мяса.
- ❖ Спасти город, перенеся его обратно на правильный план. Для этого понадобится убить всех предателей, кто затеял перемещение.<sup>11</sup>

На этом плане игрок находит Триаса и узнаёт всю оставшуюся информацию для завершения путешествия: какого рода ключ проведёт на финальную локацию игры

<sup>11</sup> В интересах игрока вернуть исчезнувший город на родной план... на плане нет иного портала, ведущего назад.

(**Крепость Сожалений**) и расположение портала к Крепости (портал расположен в маленькой нише в Морге).<sup>12</sup> Триас использует эту информацию против персонажа игрока, чтобы остаться в живых.

Идёт крутое видео – город возвращается на свой план, игрок стоит, вытянув руки, волна энергии из портала омывает его и город (вспомните, как Сорен вызвал Нексус в «Звёздном пути: Поколения»).

Как только Кёрст снова оказывается в Чужеземье, игрок возвращается в Сигил и идёт в Морг.

## ГРАНДИОЗНЫЙ ФИНАЛ: КРЕПОСТЬ СОЖАЛЕНИЙ

Круг замкнулся. Игрок возвращается туда, где началось его путешествие: Морг. Теперь у него есть ключ, и игрок использует его на одном из порталов Морга, чтобы попасть в **Крепость Сожалений**. Там он должен:

- ❖ **Сражаться:** Победить орду жаждущих отмщения теней, таящихся в коридорах Крепости.
- ❖ **Разгадывать загадки:** Пережить три испытания (схваткой, иллюзией и духовным просвещением).
- ❖ **Победить в финальной битве:** игрок встречается со своим главным врагом, Превосходящим, и узнаёт правду: его «враг» – это отнятая у него смертность, превратившаяся в самостоятельную личность. Образ Превосходящего зависит от всех действий игрока в *Last Rites*.<sup>13</sup>

Узнав правду, игрок может:

- ❖ (**«Плохая» концовка**) **Уйти и не оглядываться.** Игрок не обязан становиться смертным, если он этого не хочет (бессмертие, даже приправленное амнезией, обладает очевидными преимуществами). Концовка так себе, но игрок может выбрать её по желанию. Если игрок выбирает эту концовку, игра просто начинается сначала – игрок просыпается в Морге, забыв о произошедшем, и его снова приветствует (погрустневший) Морте.
- ❖ (**«Не слишком хорошая» концовка**) **Провести «Последний Обряд» - игрок проклянет себя, но спасёт всё мироздание, став смертным и восстановив круговорот жизни и смерти.** Если игрок убедит смертность вернуться к нему (смертность совсем не жаждет этого – ей не по вкусу персонаж, и она наслаждается самостоятельным существованием), он узнает, почему их когда-то разделили – чтобы избежать наказания за целую жизнь злодеяний.

<sup>12</sup> Ирония в том, что это место в паре шагов от начала игры.

<sup>13</sup> Простыми словами, если игрок злобный гад, его враг будет чрезвычайно хорошим и ханжеским. Если игрок вёл себя пайнкой на протяжении всей истории, его враг будет сочтись ядом. Если игрок вёл себя нейтрально, враг не заинтересован в его судьбе.

- ❖ **(Лучшая концовка) Это игра. Я хочу получить всё и сразу.** Игрок узнаёт, почему у него отобрали смертность, но не становится смертным, а набрасывается на врага, убивает или загоняет того в ловушку, не оставляя шанса дальше вмешиваться в его жизнь (то есть, снова убивать персонажа). Покончив с этим, счастливый бессмертный игрок уходит гулять по планам.

PLANESCAPE CRPG  
LAST RITES  
ЭЛЕМЕНТЫ ИГРОВОГО  
ПРОЦЕССА

7/12/07 20:25:39

«Огонь, вода, земля, воздух, игра ...»

- Пять элементов -

## НАША ИГРА НЕ ПОХОЖА НА «НОРМАЛЬНЫЙ» AD&D

*Last Rites* отходит от некоторых правил, чтобы вдохнуть новую жизнь в систему AD&D для опытных игроков и сделать её доступной для новичков.

Одни аспекты AD&D очень заманчивы... а другие уже затёрты до дыр и способны довести игроков до слёз отчаяния. К счастью, мир Planescape позволяет поиграться с системой правил AD&D, выделяя менее изученные аспекты системы и видоизменяя другие.

### ⊕ ВАШИ ДЕЙСТВИЯ СОЗДАЮТ ПЕРСОНАЖА

**Ваши *действия* в игре определяют образ персонажа.**

Игрок не привязан ни к какому классу с самого начала. Вам не навешивают никаких ярлыков (воин, маг, вор, клирик), личность персонажа зависит от ваших действий.

За тысячу или больше инкарнаций персонаж освоил любую доступную в игре профессию и по максимуму развил все способности. Необходимо лишь вспомнить их. По ходу путешествия к персонажу вернутся воспоминания (или он повстречает своих учителей), и он *вспомнит* навыки, способности и получит характеристики всех классов, к которым когда-то относился. Это позволяет дать персонажу дополнительные преимущества, способности и особые умения, отсутствующие в стандартной схеме развития AD&D.

## ⊕ ТАКИМИ СИЛАМИ НЕ ОБЛАДАЛ НИКТО В AD&D

Игрок начинает путешествие, обладая силами, которые и не снились другим персонажам AD&D.

Он бессмертен. У него есть иммунитет к магии. Он может разговаривать с мёртвыми. Он может регенерировать. Он может пришивать отрубленные конечности. Несмотря на свою внешность, он обладает диким, необузданным животным магнетизмом, очаровывая всех девушек в округе.

## ⊕ ВЫ НАЧИНАЕТЕ НЕ С ПЕРВЫМ УРОВНЕМ

По ходу всего путешествия игрок вспоминает свои способности.

Игрок начинает путешествие как «чистая доска» (эквивалент персонажа третьего уровня) с тоннами дополнительных способностей (перечислены выше) и большим запасом очков здоровья.

В прошлых инкарнациях игрок достигал 25 уровня всех возможных классов AD&D. По ходу приключений он может вспомнить способности, относящиеся ко всем этим классам. Он способен использовать заклинания, превышающие его уровень (такие как, *Желание*), применять боевые навыки, доступные только на высших уровнях, и получать различные способности воров и жрецов раньше, чем положено.

*Перевод: Никита Осколков.*

*Редактирование: Татьяна Синяева.*

*Специально для C.O.R.E. | Codex of RPG Elucidation.*