

Старт:

Персонаж каждого игрока начинает в комнате, обставленной под привычки этого персонажа. В ней должно быть множество всяких классовых/расовых/видовых/специалитетных предметов.

Каждый персонаж может собрать всё, что пожелает и обмотаться любым обмундированием. После выхода из комнат - состыковываются все игроки и происходит первая встреча.

При попытке дозвониться куда-либо, кроме сопартийцев - "номер не доступен"/"астропат не отвечает"/"магическое зеркало рябит и не показывает".

В окне виднеется небо, отвесная стена и бесконечный океан. Какой-либо живности нет, созвездия непривычны и едва узнаваемы. При хороших научных знаниях выдаётся информация, что это место - родная земля, но на миллиарды лет раньше привычного времени.

Первая встреча:

Когда все персонажи выходят из своих комнаты, которые расположены по кругу большой залы. В центре залы располагается изломанное отвратительное существо. Оно поднимает ложноголову, осматривает игроков и бросается инициатива.

С учетом уровня монстра(см. ниже), он наверняка будет уничтожен за один ход. Приключенцы могут осмотреть аморфное нечто, оставшейся от монстра и получить какой-то не особо полезный лут.

Брождение по коридорам:

Когда игроки закончат копаться в труппе, напомните, что тут полно комнат кроме тех, из которых игроки вышли. В них находится труппы предыдущих персонажей и куча соответствующих им предметов.

В некоторых комнатах можно найти записки про то, что тварь принципиально не убиваема - восстановится; что существуют телепорты, но их не смогли заставить работать.

Также в одной из каждых десяти комнат содержится какой-то вариант телепорта.

Каждый реальные полчаса монстр восстанавливается из того труппа. Даже если его дезинтегрировали. Его восстановлению сопровождается громкой репликой самой твари: "Хм, а эти не такие хлюпики", "Какая интересная и активная протоплазма", "Давно не было жестких тренировок", "Добрая охота делает мясо жертв мягче и сочнее"

Выхода наружу нигде нет - все двери и переходы ведут внутри здания. Попытка выйти наружу приводит в холодное место, где персонажи загнуться сами по себе без еды/воды/возможности сна. Тварь там не появится.

Телепорты:

Сами телепорты маскируются под какие-то обыденные и привычные вещи, т.е. надо ещё как-то их опознать. При осмотре телепортов выясняется, что в них не хватает деталей и в текущем варианте для их использования нужна жертва.

Телепорты можно починить с помощью кучи деталей в комнатах. Поощрять починку телепорта с помощью нестандартных запчастей(типа елочных игрушек/еды/табакерки). После починки телепорт перестаёт требовать кровавую жертву, но сработает всего один раз.

Привычные для приключенцев способы телепортации имеют те же самые ограничения, что и стационарные телепорты.

Уровень монстра:

На первой встрече характеристики монстра подбираются таким образом, чтобы любой персонаж забивал в одиночку пятерых таких.

Дальше, каждая следующая встреча усиливает монстра - он получает бонусы/защиты/измененное поведение в соответствии с последним способом его убийства.

Характеристики/уровень монстра также повышаются так, чтобы соответствовать нормальному вызову для одного приключенца -> одной группы -> утроенной группе -> и т.д.

Убить монстра окончательно нельзя - он всегда восстанавливается и апгрейдится для следующей встречи.

Игрокам при встрече надо сообщать о его радикальном изменении в виде "стал резче/жестче/когти вылезли"

Истинная причина:

Персонажей вытащили из их привычного образа жизни какое-то божество/высшая инопланетная раса и отдали в качестве еды/игрушки своему питомцу/ребенку.

Комнаты завалены предыдущими кормежками. Телепорты - это наспех собранные кем-то из предыдущих приключенцев, кто смог сбежать. К сожалению большая часть приключенцев была злая и использовали друг-друга как материал для переноса.

Замечания:

Хорошим подспорьем будет заготовить двойной список персонажей. Игрокам выдать по одному персонажу, а на основе вторых - сделать комнаты с уже мертвыми персонажами (см. Брождение по коридорам)