

Модуль для игры по правилам Дневника авантюриста, рассчитанный на 4 персонажей ранга Закаленный
Авторы: Юрий "Owl Consular" Алексеев, Александр Лопачёв

Аннотация

Над торговым городом Талессборгом нависла таинственная угроза. В окрестных водах пропадают суда - торговые корабли, рыбаловные ботики, шхуны снабжения. Моряки боятся выйти в море, купцы считают убытки, горожане готовы удариться в панику. Над городом нависла угроза голода.

Представителям Совета капитанов и Торгового Синдиката предстоит найти причину исчезновений и устранить ужасную угрозу, нависшую над городом.

Особенности мира

Действие модуля происходит в Нимвердене - фэнтезийном мире, затронутом древним катаклизмом в божественных мирах. После этого катаклизма в мире появилось множество "осколков богов" - духов, дающих носителю магическую силу и в то же время ежесекундно подвергающих его разум и волю тяжкому испытанию.

Основное население мира - люди.

Большая часть людей поклоняется Единому Создателю, но отдельные племена или культурные группы верят в языческих богов.

Предыстория

Место действия

Талессборг - вольный портовый город, расположенный на одноименном скалистом острове в архипелаге Сагони. В составе архипелага - более сотни островов, большая часть из которых имеет площадь не более гектара. Остров

Талессборг самый крупный - 9 км в длину и 5 в ширину.

Город живет и процветает благодаря оживленной морской торговле.

К северу от архипелага лежит обширный материк Таленмор, поделенный между клерикальным Боренским Королевством и декадентствующей Альбарской Империей.

К югу от архипелага расположен изувеченный древней магической войной и заброшенный материк Скаталам, населенный пустынными кочевниками и искаженными черной магией Риффедольцами, живущими в проклятых землях под руководством чудовищный темных духов.

Торговый Синдикат Талессборга ведет дела с людьми Королевства, Империи и пустыни и хорошо зарабатывает на этом. В то же время город всегда настороже, и имеет хорошую продуманную оборону и никогда не забывает, что в любой момент со Скаталама может обрушиться жуткий враг всех людей.

Острова архипелага нельзя назвать плодородными, поэтому сельское хозяйство здесь почти не развито. Население обеспечивается едой благодаря рыболовству и поставкам с севера.

Для игроков

Морское сообщение Талессборга с континентом нарушается таинственными исчезновениями кораблей. Некоторые суда потом находят пустыми, без команды и мелких товаров.

Пропадают и торговые, и рыбацкие, и даже военные суда, но особенно сильно страдают корабли с продовольствием. Городу Талессборгу грозит голод.

Торговый Синдикат и Совет Капитанов ставят перед героями задачу - найти

причину исчезновения кораблей и обеспечить безопасность на торговых путях.

Для ведущего - хронология событий

- Пять лет назад ростовщик Апист Токоглифос, движимый алчностью и жадной мощью, заключил пакт с темным духом Тиарнаненом. В обмен на дар оборотничества и власть над птицами Токоглифос поклялся служить демону верой и правдой. Чтобы усилить способности последователя, темный дух дал ему "божественный осколок" (хотя правильнее назвать его демоническим).

Токоглифос желает для себя быстрого богатства и упоения властью над чужими жизнями.

Тиарнанен стремится посеять хаос на судовых путях и нарушить торговые сообщения между людскими государствами. Также демон собирается вволю попиловать на страхе, который посеет среди жителей архипелага набеги Токоглифоса и стаи.

Тайный план демона - подготовить себе тело для вселения, чтобы принести больше бед людям. Таким вместительным суждено стать соблазвившемуся быстрым могуществом ростовщику. Тиарнанен сразу стал незаметно менять характер последователя и подтачивать его рассудок, чтобы облегчить себе захват тела.

Токоглифос обустроил тайное логово и святилище в честь своего темного покровителя на острове Лестница Глароса, в пещере. Некогда остров был пиратским оплотом с крепостью. Свое нынешнее название он получил в честь предводителя пиратов Атри Глароса, основавшего крепость и в течении десяти лет совершавшего из нее набеги на королевских и имперских торговцев.

Позже пиратов вывели, а крепость основательно разрушили. Сейчас отвесные скалы вздымаются над морем на 15-20 метров, и попасть в руины крепости и пещеру можно только по воздуху, через тайный подводный туннель или карабкаясь по отвесной каменной стене.

Как только убежище было готово, Токоглифос стал нападать на корабли честных торговцев. В облике альбатроса он вел стаю чаек и фрегатов в атаку на суда. Одурманенные птицы убивали людей и пожирали трупы, а после несли мелкие ценности вроде денег и драгоценностей на Лестницу Глароса.

Драгоценности под видом заложенных ростовщик продавал, а деньги пускал в развитие своего бизнеса.

- Два года назад популяция птиц разрослась, и Токоглифос позволил им нападать на одиноких рыбаков, чтобы они могли ими питаться.

- Год назад безумие ростовщика стало выраженным - он стал более жестоким и несдержанным, хотя очень умело это прятал от окружающих. Атаке птиц стали подвергаться даже патрульные корабли.

- Два месяца назад Токоглифос решил, что его многочисленным питомцам нужно больше корма, и позволил им нападать на суда снабжения, привозящие продовольствие в Талессборг. Сразу же перед горожанами встала угроза голода. На настоящий момент Токоглифос очень важная персона - он имеет вес в Торговом Синдикате и является компаньоном Имперского банка.

Розовым цветом выделен текст, предназначенный для ведущего - с советами и пояснениями.

Голубым цветом выделен текст, который нужно зачитать или пересказать игрокам.

Места:

1. Талессборг

Приключение начинается со встречи с работодателями в здании Торгового Синдиката Талессборга в одной из приемных. Герои беседуют с представителем Синдиката Эко Прозопосом и капитаном Фиделио дель Ралле. Обоим лет под 50 и одеваются они по последней моде - камзолы, кружевные рубашки, аккуратные туфли. Прозопос толст и лыс, а дель Ралле в противоположность ему жилист и щеголяет длинными седыми волосами, заплетенными в косичку. Они рассказывают героям о проблеме с кораблями.

Дель Ралле говорит следующее:

“Корабли пропадают всегда, ведь мореходство - рискованное дело. Но пять лет назад кораблистали пропадать чаще, при странных обстоятельствах. Поначалу мы подозревали пиратов, и Совет капитанов взялся за искоренение разбойников. Наши действия возымели успех - пираты покинули эти воды. Однако лучше не стало. И недавно эта напасть коснулась не только торговых судов и простых рыбаков, но и военных кораблей. За год мы потеряли шесть патрульных шхун.”

Эко Прозопос добавляет:

“Два месяца назад стали пропадать суда снабжения, доставляющие продукты в Талессборг. Сейчас ощущается нехватка продовольствия. Если так пойдет и дальше, то очень скоро начнется голод.”

Представитель Торгового Синдиката и капитан готовы предоставить героям любую информацию, которая потребуется для расследования.

Когда герои завершают беседу с работодателями, в приемную входит Токоглифос.

Дверь без стука отворяется и в приемную быстрым шагом входит аккуратно одетый худощавый мужчина лет сорока с черными волосами и бородой. Он кидает на стол перед представителем и капитаном пухлую книгу и стопку свитков и начинает поправлять кружевные манжеты белой рубашки. При этом он начинает тараторить:

- Господин Прозопос, господин дель Ралле, так нельзя! Вы мне предлагаете серьезный вклад, но каких людей предлагаете? Нанимать этих капитанов - значит выбрасывать деньги в море, помяните мое слово!..

- Одну минутку, господин Токоглифос, - прерывает его представитель, и обращаясь к вам, говорит: - Господа, я вас более не задерживаю. Как только ваша работа даст какие-либо плоды, обращайтесь.

На этом аудиенция для группы заканчивается.

Выйти на Токоглифоса будет непросто, ведь тот целых пять лет скрывал свою сущность от окружения. Герои должны проделать серьезную работу, чтобы обнаружить зацепки, ведущие к ростовщику.

Поиск информации - это прежде всего социальное взаимодействие. Сделайте персонажей, с которыми будет контактировать группа, яркими,

1. а. Примечательные места города:

Совет капитанов - двухэтажное деревянное здание в порту, украшенное носовыми фигурами, якорями и цепями. Здесь герои могут получить доступ к архивам, в которых содержатся

портовые журналы, списки погибших и пропавших кораблей, а также списки сделок о покупке-продаже судов.

Торговый Синдикат Талессборга - капитальное каменное здание в центре города в два этажа с кариатидами и барельефами, изображающими сцены из торговли. Здесь герои могут ознакомиться с записями о ссудах, долгах и их погашении, а также о всех крупных сделках Синдиката.

Рынок - занимает площадь возле торгового синдиката. Сейчас выглядит запустевшим - половина рядов пустует, а торговцы не могут похвастаться большим ассортиментом.

Филиал Имперского банка - небольшое одноэтажное здание напротив Торгового Синдиката. Толстые стены, узкие окна-бойницы и массивные двери производят отталкивающее впечатление. Сотрудники банка откажутся давать сведения об операциях клиентов, какие бы аргументы герои не приводили.

Порт:

Город укрыт туманом. Он глушит звуки, скрадывает цвета и притупляет обчные для портовых городов запахи водорослей и рыбы.

В порту не видно обычной суеты. Грузчики работают с усталым видом, и больше переругиваются, чем таскают тюки и ящики. Случайные прохожие стремятся как можно быстрее и незаметнее пройти этот район. Половина пирсов пустует.

1.6. Поиск причастных к исчезновению кораблей

Когда пропадают корабли, люди в первую очередь подозревают либо пиратов, либо чудовищ. Получить приведенные ниже сведения герои могут от Фиделио дель

Ралле или вызнать сами с помощью успешных проверок *Уличного Чутья*:

1. На острове Ностерат есть жрецы морских богов. Они живут затворниками и приносят жертвы покровителям морей. Некоторые моряки обращаются к ним в надежде на покровительство в предстоящих рискованных делах.
2. Синдикат и Совет капитанов отправляли посыльных к служителям морских богов, но ни один не вернулся
3. В Талессборге проживает бывший пиратский осведомитель - старый Бак Борода, отошедший от дел четыре года назад. От Бака можно узнать, что последний пираты покинули воды архипелага около года назад, когда их корабли тоже стали пропадать, а Совет капитанов взялся за их искоренение.

Параметры Бака соответствуют параметрам матроса в приложении. Также добавьте ему *Запугивание* и *Уличное чутье* со значением *дб*.

1.в. Сбор слухов

Герои могут собирать слухи для получения дополнительной информации. За успешную проверку Уличного чутья за каждый подъем герои узнают один слух:

1. Капитаны обсуждают займ на ремонт корабля. Говорят, что Токоглифос дает деньги судовладельцам под очень маленькие проценты, не боясь разориться.
2. После того, как пропажи кораблей участились, Токоглифос сильно улучшил свое материальное положение - вошел в Торговый

Синдикат, купил усадьбу в 3-х милях от города и стал компаньоном Имперского Банка.

3. Больше месяца назад рыбаки, живущие вместе с семьями на небольших островах.поблизости от Лестницы Глароса перестали появляться в городе..
4. Пара торговцев обсуждает покупку драгоценностей у Токоглифоса по весьма выгодным ценам.

Достоверную информацию следует чередовать с совсем безумными слухами в духе кракенов, заглатывающих целиком целые эскадры, спаривающихся морских змеев, в порыве страсти разбивающих суда в щепу, и кораблях-призраках.

1.г. Расследование

Важную часть информации герои смогут подчерпнуть из архивов Совета Капитанов и Торгового Синдиката:

1. Сопоставив список пропавших кораблей и записи Торгового Синдиката о займах, герои могут выяснить, что корабли судовладельцев, получивших займы у Токоглифоса, не пропадали минимум год. Это исследование требует *проверки Расследования* и занимает 10 часов.

Токоглифос еще не настолько обезумел. чтобы атаковать корабли, в которые он вложил деньги. Вначале он дает получившим займы капитанам наладить торговлю, а только потом “снимает сливки”.

2. Изучив записи Совета капитанов о пиратах (*проверка Расследования*, 10 часов), герои обнаруживают, что у морских разбойников 70 лет назад была цитадель на острове

Лестница Глароса. Схему пиратского замка можно найти там же в архивах с помощью еще одной *проверки Расследования*. В схеме указано устройство руин замка, а также подводный тоннель, через который можно проникнуть на остров и подняться наверх, к руинам.

Возможно герои, услышав много подозрительного о Токоглифосе, захотят его расспросить.

Ростовщик расскажет, что дает в долг кораблевладельцам, основываясь на их репутации. Те, кто нанимает квалифицированный персонал и слынут опытными торговцами, получают займ под небольшие проценты.

Про пропажи кораблей Токоглифос скажет, что эти происшествия сильно вредят его делу и попросит героев приложить все усилия для решения проблемы.

Расспросив ростовщика, герои привлекут к себе его внимание и быстро подвергнутся нападению птичьей стаи.

2. Святилище морских богов

Остров Ностерат имеет всего полкилометра в диаметре и представляет собой сплошную скалу с большой, более 100 метров в поперечнике, бухтой. В бухте герои видят следующую картину:

Напротив входа в бухту на галечном пляжу сложен большой алтарь из камней, плавника и раковин. Его окружают какие-то блестящие вещи, кости людей и морских тварей. Несколько куликов деловито ковыряются в водорослях. Пара чаек расклевываю вздувшуюся тушу трехметрового спрута, выброшенную на берег. Птицы совершенно не обращают внимание на старика в лохмотьях,

изрыгающего в их сторону проклятья и грозящего кулаком.

Старик совершенно безумен. Он почти не обращает внимания на героев, изрыгая проклятья птицам и бормоча бессвязные фразы. От старика можно услышать фразы:

- “Белый исполин! Какой огромный!”
- “Смерть из синевы”
- “Сверху! Сверху!”
- “Морская твердыня! Я видел, видел!”

Возле алтаря лежат несколько горнов из больших раковин, заржавевшие ножи и ожерелья из ракушек каури. Кости людей и животных начисто обклеваны птицами. Вокруг людских костей валяются очень большие, почти полметра в длину, грязные перья. Один скелет сохранил остатки кожаных доспехов и шпагу.

Кости принадлежат жрецам морских богов и некоторым посланникам Совета капитанов, убитых и съеденных птицами. Безумный старик - единственный выживший жрец, сошедший с ума во время нападения стаи.

Параметры безумного жреца соответствуют параметрам матроса в *Приложении*, но *Смеклака* и *Характер* имеют значения *d4*.

Успешная проверка *Внимания* позволяет героям заметить, что птицы пристально за ними наблюдают:

Вы видите, что птицы периодически пристально глядят на вас. В их глазах видна голодная жадность. Так смотрят стервятники на умирающее животное.

Токоглифос способен видеть и слышать то, что видят и слышат подчиненные ему птицы. После разговора героев с безумным жрецом ростовщику становится известно о том, что представители

властей Талессборга ищут причину пропаж кораблей.

3. Пустые суда

Во время своего путешествия по архипелагу герои видят пустые рыбацьи ботики, сиротливо качающиеся на волнах или посаженные на мель.

Пустой ботик сиротливо качается на волнах. Одно весло торчит в уключине. Второго не видно. Сети разворожены и порваны. Корма и борта ботика отмечены пятнами птичьего помета.

Также группе может встретиться опустевший патрульный бриг.

Туман расступается, и навстречу вам выныривает бриг с обвисшими парусами. Рулевой направляет ваш корабль в сторону, чтобы пройти на безопасном расстоянии. Вам чудится какое-то движение на палубе морского скитальца, но когда расстояние между судами сокращается, вы видите, что палуба пуста.

На палубе расброшено оружие - арбалет, пара багров и абордажных сабель. На мокром дереве с трудом можно заметить несколько кровавых разводов. Кроме этого нет никаких следов пребывания людей.

Тишину нарушает лишь поскрипывание такелажа и перекрикивание двух чаек, сидящих на фок-мачте.

Если герои решат обследовать бриг, то обнаружат, что вещи моряков разворочены и раскидан по кубрику. Нигде нет ни денег, ни запасов продовольствия. Оружие не тронуто. В тесной кают-компании можно найти бортовой журнал, последняя запись в котором сделана месяц назад. Из него же можно узнать название судна - это был бриг береговой охраны “Периполий”.

4. Жилища рыбаков

Хижины на островах возле Лестницы Глароса пусты. Герои видят следующую картину:

Хижины выглядят давно покинутыми. Инструменты, невода, детские игрушки лежат так, словно их бросили, от чего-то спасаясь. Возле некоторых хижин лежат лодки, вытасщенные на берег от прилива. Сейчас многие вещи испорчены и запятнаны птичьим пометом. Тишину нарушают илшь поскрипывания дверей на ветру да крики чаек.

Подробное изучение хижин не дает никаких новых результатов. Люди будто сквозь землю провалились.

Если герои методично прочесывают рыбацьи острова или просто зашли в тупик, ведущий может дать им небольшую подсказку в виде расклеванного птицами человеческого скелета.

5. Нападение стаи

Токоглифос с помощью птиц наблюдает за действиями героев. Он начинает воспринимать их как серьезную угрозу после одного из следующих событий:

- После того, как персонажи расспрашивают его о пропажах кораблей
- После случайного визита героев на Лестницу Глароса
- После общения персонажей с обезумевшим жрецом морских богов

Разумеется, ростовщик постарается как можно скорее устранить не в меру любопытных героев. Лучше всего организовать нападение птиц после того, как игроки догадаются о том, что пропавших людей убивали птицы.

Герои замечают на горизонте стремительно приближающуюся стаю

птиц, во главе которой летит огромный альбатрос.

Птицы стремительно налетают на героев. Стая атакует героев вблизи, в то время как Токоглифос кидается в них своими твердыми как сталь перьями. В первую очередь птицы атакуют заклинателей и стрелков. Получив две раны, альбатрос улетает в свое логово на лестницу Глароса.

Параметры птичьей стаи и Токоглифоса можно найти в *Приложении*.

Герои могут преследовать его, используя правило *погони* из «Дневника авантюриста» (стр. 94). Погоня за Токоглифосом считается долгой.

Если герои упустили альбатроса, они могут постараться вычислить его возможное логово. Для этого герои-моряки должны пройти *проверку Общедоступных знаний*. При успехе они понимают, что для взлета такой крупной птице нужна довольно высокая скала, иначе она раньше просто упадет в воду. Высоких скал в архипелаге всего две - это Лестница Глароса и Ностерат.

6. Лестница Глароса

Когда герои первый раз видят остров, опишите им картину:

Скала волчьим клыком вздымается над морем на два десятка метров. В диаметре Лестница Глароса едва достигает 50 метров. Вокруг нее снуют чайки бесчисленное количество. Их пронзительные крики режут вам уши.

На верхушке скалы видны руины замка, от которых вдоль обрыва спускается вырубленная в породе лестница в метр шириной. Она обрывается в шести метрах над водой.

Возле острова заклинатели могут совершить *проверку Внимания* со штрафом -2 - при успехе они чувствуют

присутствие некой темной силы на острове.

Чтобы исследовать остров, героям надо найти способ преодолеть шестиметровый обрыв.

6. а. Путь наверх

Наверх ведут два пути:

1. Можно забраться наверх по скале до лестницы - требуется *проверка Лазания* со штрафом -2. Первый герой может натянуть веревку для облегчения задачи остальным (+2 к последующим *проверкам Лазания*).

* **Результат 1 или меньше** - герой срывается и получает 2d6 урона.

* **Провал** - персонаж получает уровень усталости

* **Успех** - герой преодолевает обрыв и залезает на нижний пролет лестницы в скале. Подъем по лестнице осложнен птицами, которые носятся вокруг героев. Для успешного подъема требуется *проверка Ловкости* со штрафом -2. При выпадении 1 герой срывается и получает 3d6 урона.

2. Можно проплыть десяток метров по подводному туннелю. Для это требуются *проверки Плавания и Выносливости* (для задержки дыхания). Первый герой может натянуть веревку для облегчения задачи остальным (+2 к последующим *проверкам Плавания*).

* **Результат 1 или меньше** - получает два уровня усталости.

* **Провал** - персонаж получает уровень усталости.

* **Успех** - герой проплывает

затопленный тоннель.

Если герой оказывается при смерти в подводном тоннеле, он начинает тонуть. См правила по *водным опасностям* (стр. 91 “Дневника авантюриста”).

6. б. Святилище Тиарнанена

На вершине среди руин замка - святилище, посвященное темному духу Тиарнанену, Властителю птиц.

От пиратской крепости осталась лишь угловая башня с провалившимися перекрытиями и двумя прилегающими стенами. Бывший дворик завален битым камнем и зарос бурьяном. На стенах и камнях следы долгого пребывания птиц.

В основании уцелевшей башни небольшая площадка очищена от каменного крошева и зарослей. Ее окаймляют три гранитных блока, некогда лежавших в основании стен. В центре площадки расположено кострище. Стену башни и поверхности блоков покрывают красные и синие замысловатые узоры и зловещие знаки.

Чтобы разгадать значение символов, герои должны пройти *проверку Знания (магия)* или *Знания (религия)* со штрафом -2.

* **Результат 1 или меньше** - герой считает, что эти знаки относятся к местному религиозному течению, почитающему Единого Создателя.

* **Провал** - персонаж думает, что что символы обозначают морских богов, которым поклоняются некоторые местные жители.

* **Успех** - герой опознает базовое значение символов - знаки привлекают силу темных духов и направляют ее в это место.

* **Успех с подъемом** - персонаж понимает, что знаки обращаются к

Темному духу Тиарнанену, Властителю птиц.

6. в. Случайный визит

Если герои проникают на остров до того, как они привлекли внимание Токоглифоса своими поисками, они сталкиваются только с недовольной птичьей стаей. Птицы стараются выпроводить незваных гостей, но всей стаей нападают только после агрессии со стороны героев.

Параметры птичьей стаи можно найти в *Приложении*.

6. г. Столкновение

Когда герои являются на остров в поисках гигантского альбатроса, они обнаруживают в святилище Токоглифоса в окружении стаи птиц. Ростовщик находится в возбужденном состоянии, нервно жестикулирует и громко разговаривает с кем-то невидимым.

Вы видите нервно жестикулирующего и говорящего с самим собой мужчину. Его длинный светло-серый плащ и матросскую робу покрывают пятна крови. Лицо неизвестного скрывает низко натянутый капюшон. Сквозь птичий гвалт доносятся отдельные слова незнакомца:

- ... да, Хозяин!...исхас... Тиарн... мне силы!... не подведу!...

Мужчина скидывает руки вверх в молитвенном жесте, и сотни птиц срываются со своих скальных насестов, присоединяясь к пернатому хороводу вокруг святилища. Порыв ветра скидывает капюшон с неизвестного, и вы опознаете в нем Аписта Токоглифоса.

Герои воочию видят власть ростовщика над пернатыми - следуя его зову, птицы собираются в стаю.

Когда начинается бой, героям противостоит Токоглифос в облике

человека и стая птиц. Параметры птичьей стаи и Токоглифоса можно найти в *Приложении*, но стая занимает *большой шаблон* и имеет *Стойкость 9 (11 против оружия)*.

Атаковать ростовщика в лоб довольно бесполезное занятие - святилище подпитывает его магической силой. Находясь здесь, Токоглифос получает *свойства Быстрая регенерация* (стр 138 «Дневника авантюриста») и *Ужас* (стр 139 «Дневника авантюриста»).

Быстру регенерацию получает и стая птиц за счет того, что каждый раунд новые особи слетаются на зов последователя темного духа.

Герои-заклинатели, обладающие любым *Мистическим даром*, могут разорвать связь святилища с темным духом и лишиться ростовщика части его способностей. Для этого требуется предварительно успешно разгадать значение символов святилища.

Бросивший вызов: Герои-заклинатели (с любым Мистическим даром) должны выбрать одного, который бросит вызов судьбе, попытавшись разорвать канал темной силы. Используйте *правила Вызова судьбе* (страница 86 «Дневника авантюриста») с такими особенностями:

* **Ключевой навык:** Сверхъестественный навык героя

* **Сложность (-2):** попытка разорвать связь между могучим сверхъестественным существом и посвященным ему святилищем - задача очень сложная и очень опасная.

* **Нет провала:** игрок-заклинатель совершает проверки до тех пор, пока, не наберёт 5 успехов. Но каждый раунд, который он терпит неудачу, приближает группу к смерти.

* **Совместные проверки:** игрок получает бонус от совместной проверки

от других заклинателей (если они есть). Если помогающий герой имеет другой мистический дар, он получает -2 к совместной проверке.

Успех: когда герой набирает 5 успехов, канал силы оказывается разорванным. **Узоры на камнях вспыхивают молочным пламенем. Над островом проносится дружный птичий крик, полный ненависти и страха.**

Стая и Токоглифос сразу же лишаются регенерации. и представляют собой более простую цель.

Победа:

Когда Токоглифос убит, стая перестает атаковать героев и разлетается в разные стороны.

Залитый кровью Токоглифос безжизненно падает на камни. Сила, удерживающая птиц в в одном месте и направлявшая в атаку, исчезла. С криками ужаса чайки и фрегаты кидаются врассыпную, прочь от ужасного места.

Перевязав раны, герои могут возвращаться на корабль и отправляться в Талессборг за щедрой наградой.

Неигровые персонажи

Апист Токоглифос, ростовщик

Апист Токоглифос - худощавый высокорослый мужчина лет сорока, смуглый и черноволосый. У него клочковатая борода, длинный острый нос с горбинкой и темные глаза. В общении он вежлив, и тщательно подбирает слова, но его резкий каркающий голос производит неприятное впечатление.

В городе он носит белую свободную рубашку, алый парчовый жилет, черные обтягивающие штаны с завязками по бокам и остроносые башмаки с мельхиоровыми пряжками.

Во время атак на корабли он облачается в кожаные штаны и сапоги, грубую робу и длинный светло-серый плащ с капюшоном.

Человеческая форма

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d10, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Внимание d6, Драка d8, Запугивание d10, Пактовая магия d10, Убеждение d10;*

Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5 ;

Изъяны: *Жажда крови, Заносчивость;*

Черты: *Мистический дар (пактовая магия, без пунктов силы), Уклонение;*

Силы: *Друг зверей (только птицы), Оглушение (громкий хлопок), Превращение (огромный альбатрос), Сокрушение (Птичий Коготь вспыхивает молочным пламенем)*

Снаряжение: Птичий Коготь (боевой серп. Сила+d6+2, персонажи с Мистическим Даром (пактовая магия) получают +1 к проверкам Драки и повреждения).

Особенности:

- **Птичий осколок:** С помощью этого божественного осколка Токоглифос может поддерживать мысленную связь с птицами на огромном расстоянии - до 200 миль. Также он может видеть и слышать то, что видят и слышат связанные с ним птицы. Кроме того, осколок помогает ростовщику превращаться в альбатроса.

Форма альбатроса

В форме альбатроса Токоглифос имеет размах крыльев 5 метров, белое

оперение с черным окаймлением крыльев и хвоста.

Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d8, Характер d10, Сила d8, Выносливость d8;*

Навыки: *Внимание d6, Драка d8, Пактовая магия d10;*

Харизма: +2; **Шаг:** 4; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6 ;

Черты: *Мистический дар (пактовая магия, без пунктов силы);*

Силы: *Друг зверей (только птицы), Оглушение (громкий клекот), Превращение (огромный альбатрос), Стрела (твердые, как сталь, перья);*

Особенности:

- **Клюв:** *Сила +d6.*
- **Полёт:** *Шаг в полёте равен 20 клеткам, вертикальная манёвренность 0.*

Стая птиц

Это стая птиц, подконтрольных Токоглифосу. Она состоит из чаек и фрегатов. Стая занимает область, соответствующую *среднему шаблону*, и атакует каждого, кто находится в его пределах каждый раунд.

Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d4 (Ж), Характер d12, Сила d8, Выносливость d10;*

Навыки: *Внимание d6;*

Шаг: 10; **Защита:** 4; **Стойкость:** 7 (9 против оружия).

Особенности:

- **Клювы:** стая наносят сотни чувствительных ран своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и нанося 2d6 урона каждому, кто оказывается в пределах шаблона. Урон приходится в наименее защищённую область тела,

поэтому эффективную защиту дает только полный доспех.

- **Защита +2:** поскольку стая состоит из сотен особей, обычное оружие не очень эффективно. Оружие площадного действия работает согласно правилам. Персонаж также может попытаться растоптать своих противников, нанося им урон, равный значению его *Силы*, в течение каждого раунда. От стаи обычно можно уйти, прыгнув в воду.
- **Разделение:** стая птиц может разделиться на две стаи меньшего размера (*малый шаблон*), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. *Стойкость* этих стай сокращается на 2 (до 5 у каждой).
- **Полёт:** *Шаг в полёте равен 20 клеткам, вертикальная манёвренность 0.*

Матрос

К этой категории относятся матросы и рыбаки.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Внимание d6, Драка d6, Плавание d8, Судовождение d8;*

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5;

Снаряжение: кинжал (*сила+d4*) или дубинка (*сила+d6*), 10 монет.

Примеры персонажей

Капитан Себастьян де Сильва

Уроженец империи 33-х лет от роду. Торговец, сорвиголова, бретер и отличный парень, Пять лет водит свою шхуну “Малышка ферро” по опасным маршрутам и берется за самые безумные заказы.

Капитан может быть неигровым персонажем, готовым отвезти игроков куда надо за умеренную плату.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d8, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Драка d4, Плавание d8, Провокация d8, Судовождение d8, Убеждение d6, Уличное чутье d8;*

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 4; **Стойкость:** 6 (1);

Изъяны: *Боязнь (мелкий, высота), Заносчивость, Причуда (очень витиевато изъясняется);*

Черты: *Держать строй!, Командный голос, Сила личности, Прирожденный лидер;*

Снаряжение: кожаный доспех, шпага, кинжал, шхуна “Малышка Ферро”.

Железан Лисохвост, охотник на чудовищ

Родился далеко на севере, в Земле Длиннобородых 46 лет назад. В 19 лет был завербован в Имперскую армию. Большую часть службы ходил в составе экспедиций на северо-восток империи, где очень часто имел дело с чудовищами. В 32 года был отправлен в составе экспедиции на восток Скаталама. Из экспедиции вернулись трое, включая его. По возвращении ушел из армии и стал подрабатывать охотником на тварей и чудовищ.

Характеристики: *Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;*

Навыки: *Внимание d8, Выслеживание d6, Драка d8, Лазание d6, Маскировка d8, Стрельба d8;*

Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 6 (1);

Изъяны: *Верный друг, Герой, Уродство (шрамы на лице);*

Черты: *Амбидекстер, Атака с двух рук, Разрыв дистанции, Разрыв дистанции+, Уклонение;*

Снаряжение: 2 коротких меча (Сила + d6), кожаный доспех, лук (2d6, 12/24/48), колчан (20 стрел), 15 монет.

Рихард Рюйген, морской волшебник

Сухощавый старик, за свои 58 лет объездивший почти весь мир. Родился в Боренском королевстве, где и начал обучаться магии. Не завершив обучение, связался с магами-отступниками, затем, спасаясь от преследования со стороны церкви, бежал в Альбарскую империю. Разорвав отношения с чернокнижниками, отправился к морю, о котором мечтал с самого детства. С тех пор скитался по портам и подрабатывал сопровождением кораблей через опасные районы.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d10, Характер d6, Сила d4, Выносливость d4;*

Навыки: *Внимание d6, Драка d6, Знание (магия) d10, Колдовство d10, Плавание d6, Провокация d6, Расследование d10;*

Харизма: 0; **Шаг:** 5; **Защита:** 5; **Стойкость:** 4;

Изъяны: *Верный друг, Перестраховщик, Старость, ;*

Черты: *Мистический дар (магия), Чародей, Пункты силы, Новая сила*2, Восстановление силы;*

Силы: *Ослепление (вспышка молнии), Стрела (молния), Ужас (глухой рокот моря), Управление элементами, Щит (вихрь вокруг персонажа)*

15 пунктов силы

Снаряжение: посох, матросская роба, плащ, кинжал, 625 монет,

Тиро Гладиус, наемник

Уроженец вольного протового города 38-ми лет от роду. В юности был матросом на торговом судне пока не попал в стычку с пиратами, в бою был примечен командиром охраны судна. С тех пор охранял торговые суда, затем перестал наниматься надолго на одно судно и стал брать короткие задания.

Характеристики: *Ловкость d10, Смекалка d4, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;*

Навыки: *Внимание d6, Драка d10, Запугивание d6, Маскировка d6, Метание d8, Стрельба d10;*

Харизма: -2; **Шаг:** 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 7 (2);

Изъяны: *Дурной характер, Жадность (мелкий), Мстительность (крупный);*

Черты: *Боевая ярость, Бугай, Круговой удар, Упреждающий удар;*

Снаряжение: Кольчуга, длинный меч, средний щит, лук (2d6, 12/24/48), колчан (20 стрел), 15 монет.

Брат Йорга Моргензонг

Родился в западной части Империи в семье выходцев из Королевства. Его отец был набожным человеком и талантливым лекарем, и сумел передать эти качества сыну. Во время войны Империи и Королевства отец был казнен за помощь королевскому разведчику. После этого Йорга сбежал в Королевство, где ушел в монастырь. За годы своего послушничества он обучился магическим

словам, способным влиять на само мироздание. В 24 года он покинул монастырь чтобы помогать страждущим и нести свет истинной веры заблуждающимся. Два года назад он осел Талессборге в надежде обратить местных язычников в истинную веру.

Характеристики: *Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8;*

Навыки: *Внимание d6 Драка d6, Знание (магия) d6, Знание (религия) d6, Инкантация d10, Лечение d6, Провокация d4, Убеждение d8;*

Харизма: 0; **Шаг:** 4; **Защита:** 25; **Стойкость:** 8 (2);

Изъяны: *Длинный язык, Упрямство, Хромота;*

Черты: *Мистический дар (Слова Силы), Пункты силы, Новая сила, Восстановление силы;*

Силы: *Оглушение, Поток (громкий крик), Усилить/ослабить парпметр*

Снаряжение: посох, кольчуга, святое писание, святой символ, 290 монет.

Шхуна “Малышка Ферро”

“Малышка Ферро” - двухмачтовая шхуна, принадлежащая Себастьяну де Сильве. Это быстроходное судно с низкой осадкой, способное взять до 36 тонн груза. Длина шхуны 20м, ширина - 4м. Экипаж 4 человека помимо капитана.

Новые черты:

Мистический дар (Слова Силы)

Требования: *Новичок, Выносливость d6+*

Сверхъестественный навык: Инкантация (Выносливость)

Пункты силы: 10

Силы: 2

Герой обладает знанием таинственных слов силы и умением произносить их без вреда для себя.

Доступные силы: Друг зверей, Взрыв, Волна, Лечение, Обнаружение, Оглушение, Ослепление, Поток, Смятение, Сон, Стрела, Ужас, Усилить/ослабить параметр.

Аспекты: основаны на звуке/резонансе

Искаженные Слова: если герой получает 1 при проверке Инкантации на игральной кости, соответствующей сверхъестественному навыку (не зависимо от того, что выпало на диком кубике), он оказывается в шоке. При критическом провале герой произносит искаженную версию Слова Силы, которая вводит и его самого, и всех его союзников (если они провалят проверку Характера) в пределах большого шаблона в состояние шока. Это может повлечь за собой ранение.