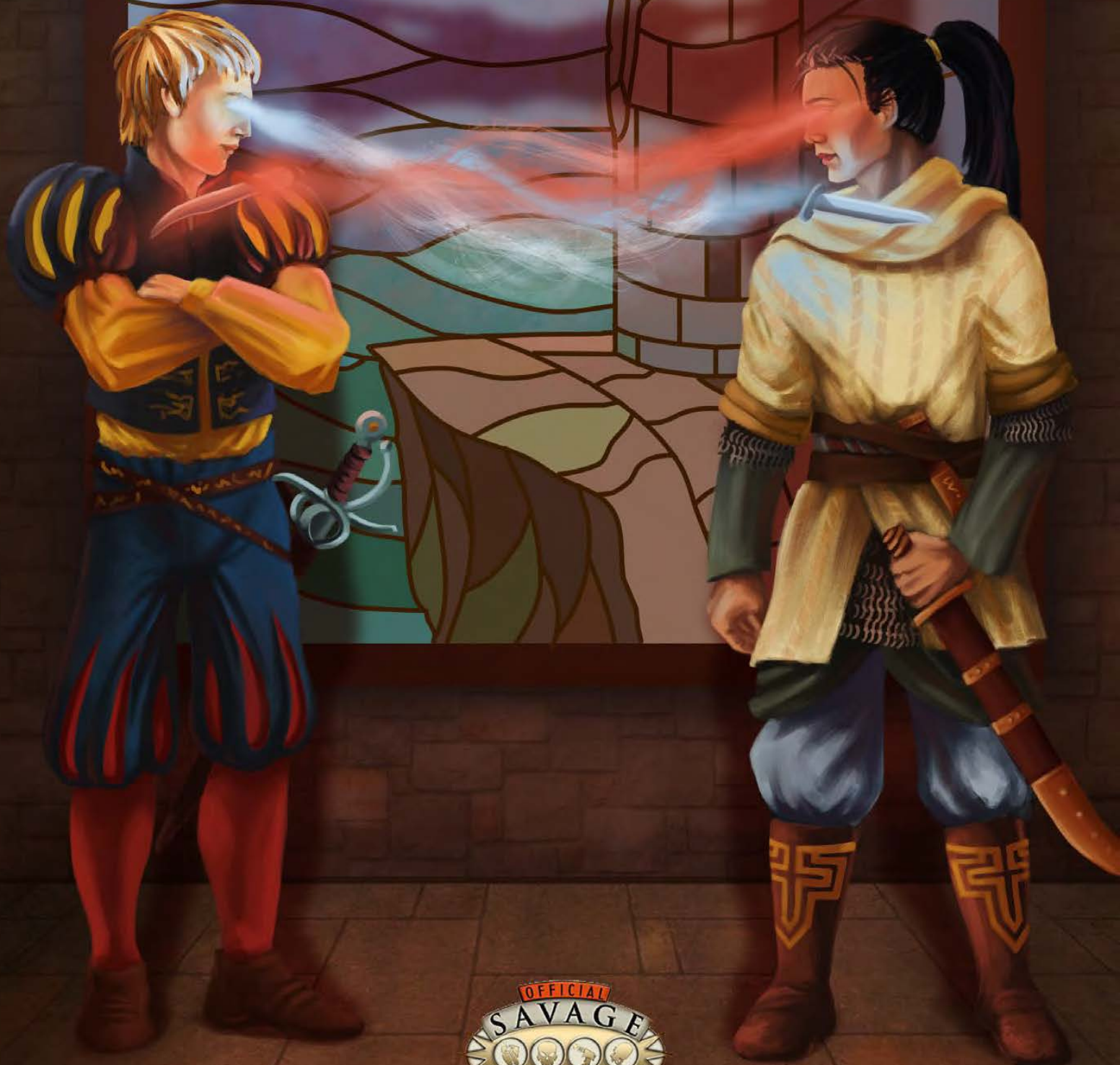


Александр Стрепетиков и Данил Зайнуллин

RIDO INCARNUM



Тюрьма, которую боялись все куатайские шпионы, подверглась нападению и, судя по всему, успешно. Посланникам лорда предстоит разобраться в происходящем и принять участие в схватке разумов.

Правила мира: Без пунктов силы, эпическое приключение.

Персонажи: Воины, заклинатели, стражники, состоящие на службе у лорда *Маркуса*. Хотя бы один персонаж должен обладать чертой *Мистический дар (псионика)*.

На заметку Ведущему

Здесь и далее по тексту будут встречаться советы Ведущему, которые призваны помочь начинающим провести по-настоящему захватывающее приключение. Спросите ваших игроков, какие концепции персонажей им интересны, но исходите из того, что будет происходить в модуле — в основном это сражения разных масштабов. Также расскажите про то, какие правила мира включены — возможно, что «Без пунктов силы» подтолкнёт многих сыграть заклинателями.

Мир: фэнтезийное королевство *Элотар*, граничащее с восточной страной *Куатай*. В этом мире не очень распространены маги и колдуны, их «нишу» заняли псионики — мастера по телепатическому и телекинетическому воздействию. Основное население этих двух стран — люди.

Введение: Герои — посланцы лорда Маркуса, феодала этих земель. Сюзерен приказывает персонажам отправиться к границе с Куатаем, в поселение *Локмарт*, встретить там *Эвальда Ясновидящего*, который введёт их в курс дела. Это задание — испытание героев лордом на готовность к серьёзным заданиям и должностям.

Локмарт — небольшое поселение, состоящее всего из пары десятков домов. Главная «достопримечательность» этого городка — тюрьма, основная часть которой находится глубоко под землёй.

Сегодняшней ночью на тюрьму было совершено нападение. Угроза может оказаться больше, чем предполагается — находясь рядом с границей Куатая, преступники могут спровоцировать конфликт между странами — и это в лучшем случае.

На самом деле (для Ведущего)

Пару дней назад в тюрьму Локмарта был доставлен мастер-псионик *Кои Истено*, который шпионил в пользу Куатая. На должность начальника тюрьмы временно был назначен *Ридо* — молодой псионик, кандидат на должность будущего мастера. Его задачей было охранять заключённого до прибытия конвоя из столицы, однако сегодняшней ночью в тюрьму проник отряд куатайцев, которые явились спасти *Кои*. Сделав из стражников марионеток, куатайцы проникли на нижние уровни тюрьмы. Там они освобождают *Кои* и начинают ритуал, который поможет убраться из тюрьмы. Однако вскоре они встречают сопротивление *Ридо*, который прерывает чары.

Изначально героям не сообщают о преступнике-псионике, потому что есть основания полагать, что это не экстренная ситуация (так как *Ридо* просто

не успел известить об обратном). Вы можете раскрывать истину потихоньку, увеличивая масштаб происходящего. Игроки начнут осознавать важность последствий своих решений и вовлеченности.

Прибытие

Приключение начинается, когда героев в Локмарте встречает *Эвальд Ясновидящий*. Это пожилой человек лет пятидесяти с усталыми глазами голубого цвета, сединой на висках и в простой серой мантии. Он работал учителем по теории телепатии, но так и не смог стать мастером, о чём порой до сих пор жалеет. Сейчас он — единственный псионик в Локмарте.

Эвальд рассказывает персонажам следующее:

«Такое ощущение, что и не было никакого нападения — тюрьма снаружи абсолютно безмолвна, только нет патрулей. Через холодные камни как будто пытается проникнуть сюда что-то злое. Вы можете начать расследование, но будьте осторожны — я чувствую ментальный заслон на самой глубине. Попробуйте сначала осмотреть тюрьму снаружи»

Сам Эвальд стар и не может пройти внутрь, однако он может отправить свою пси-проекцию, которая будет следить за героями и помогать советами.

На заметку Ведущему

Начало приключения даёт игрокам возможность социального взаимодействия. Не будьте скупы, опишите им Эвальда, наделите его характером. Может быть, старик стал понемногу сходить с ума или же наоборот, сохранил ясный рассудок? То же верно и для других — пусть у вас не будет «проходных» персонажей и в будущем вам это сыграет на руку. Не стесняйтесь говорить разными голосами за разных персонажей — так ваши игроки смогут сразу распознать, кто есть кто во время разговора.

Тюрьма: когда герои впервые увидят здание тюрьмы в Локмарте, зачитайте или перескажите игрокам следующее:

«Это невысокое, но монументальное здание сделано из невзрачного серого камня. Ветра словно отшлифовали его. Само строение — это всего лишь два этажа, практически без окон, а те, что здесь есть — зарешечены. Вам даже не хочется думать о тех подземельях, которые здесь находятся. Эвальд был прав, и эта безжизненность действительно выглядит пугающей.»

Разведка: герои начинают собирать информацию, не вторгаясь в саму тюрьму. За успешные проверки навыков они могут получить разные зацепки, которые в целом дадут общую картину. Каждый навык можно использовать лишь один раз (эффект критического провала определите сами):

† **Уличное чутьё.** За успех герои узнают у жителей, что в местную тюрьму был конвоирован опасный преступник. Вроде как иностранный шпион. За подъём героям расскажут, что новым тюремщиком был назначен какой-то мастер *Ридо*.

† **Выслеживание.** *Успех* даст понять, что здесь совсем недавно (меньше часа назад) убежало двое, судя по всему, стражников. За *подъём* герои выяснят, что здесь проходил отряд из восьми человек примерно полдня назад. И скорее всего, судя по обуви, они не из этих мест.

† **Внимание.** *Успех* позволит узнать, что герои обнаружили место, где пряталось примерно с десяток человек в лесу неподалёку. Также там можно найти оборванный лоскут плаща куатайского покроя. *Подъём* же покажет героям на секретный вход в тюрьму среди камней.

† **Знание (магия) или Псионика.** *Успех* даст понять, что внутри придётся иметь дело со стражникам и заключёнными, чьи головы были задурманены. На *подъёме* же герой увидит, что третий уровень тюрьмы как будто находится в псионической куполе.

На заметку Ведущему

Если вы не хотите ждать догадок игроков, их прямых заявок или они у вас просто заскучали, то объявите, чтобы игроки совершили проверки вышеуказанных навыков и опишите, как персонажи собрали какие-то улики. Неплохим приёмом будет использовать проекцию Эвальда, чтобы косвенно помочь игрокам.

Беглый стражник: После того, как персонажи делают нужные броски и, возможно, узнают информацию о тюрьме, они смогут стать свидетелями странной картины:

«Вы замечаете силуэт человека, который появился около стен тюрьмы. Его плащ истрёпан, а доспехи в следах крови. Внимательно оглядевшись, он пускается бежать куда-то в сторону леса, держась за голову.»

Этого стражника зовут *Эрни*. Он один из тех людей, которые подверглись магическому воздействию куатайцев. *Эрни* чудом удаётся спастись, однако его разум помутнён и повсюду кажутся враги. Именно поэтому он пускается в бегство.

Пси-проекция Эвальда сообщает игрокам, что разум этого человека под контролем, но хорошая «встряска» может помочь ему прийти в себя и рассказать о происходящем. Однако это нужно сделать достаточно быстро.

Погоня!

Героям нужно догнать и вырубить стражника, иначе станет слишком поздно. У игроков есть 5 раундов, каждый из которых равен одной игровой минуте. Используйте правила *погони* из «Дневника авантюриста» (стр. 94) со следующими параметрами:

† **Пересечённая местность:** *Эрни* пытается скрыться в лесу, поэтому проверки параметров персонажей (и *Эрни* тоже) совершаются со штрафом -2.

† **Несмертельный урон:** Учтите, что персонажам достаточно «вырубить» *Эрни*, тем самым приведя его разум в более стабильное состояние, поэтому герои должны использовать для этого какое-либо несмертельное оружие или же бить плашмя режущим, совершая *проверку Драки* со штрафом -1.

Эрни

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

Навыки: Драка d8, Внимание d6, Метание d8, Маскировка d4;

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Стойкость:** 7 (2); **Защита:** 5;

Черты: Упреждающий удар, Круговой удар

Инвентарь: Длинный меч (Сила+d8), связка из пяти кинжалов (Сила+d4; 3/6/12), кольчуга (+2 Стойкость), ключ от тюрьмы.

Если персонажи не смогут вовремя разобраться с *Эрни*, то они увидят, как тот резко остановится и упадёт навзничь. Его пустой взгляд будет свидетельствовать о том, что надежда узнать хоть что-нибудь потеряна (однако ничего не стоит сорвать ключ с его пояса). А если герои преуспевают, то *Эрни* расскажет примерно следующее:

«Их было несколько человек... Судя поговору и по розам — куатайцы... Я даже не помню толком, что произошло, но мои приятели остались там под их магией. На первом этаже эти куатайские ублюдки держат освобождённых заключённых, которым совсем сломали волю — не меньше дюжины. Сами псионики заперлись на втором, забрав ключи — их там пятеро примерно, может шестеро, а этаж патрулируется оставшимися стражниками, кто ещё сохранил разум, но всё равно под контролем. На счёт третьего я ничего не знаю. Во имя богов Элantara, разберитесь с этой чумой! (Эрни считает этажи с первого наземного и дальше вниз — здесь и далее будет использоваться тот же счёт).»

Также *Эрни* поведает героям об одном проходе, благодаря которому можно миновать бойцов второго этажа и ударить псионикам в спину. Подробнее смотрите в столкновении «Второй этаж».

На заметку Ведущему

Отметьте у себя на полях, если герои получили доступ к секретному входу в тюрьму среди завала и/или к проходу на второй этаж (используя обходные пути, персонажи могут избежать неприятностей, а во втором случае даже спасут жизни стражников).

Эрни даст героям ключ, который откроет главные двери в тюрьму. На этом он с ними попрощается и отправится к Эвальду.

Первый этаж

Первый этаж представляет собой несколько жилых комнат и тюремных помещений (см. карту 1). Зелёные стрелки — это возможные входы (нижняя — это обычный вход, а правая — тайный). Красные стрелки — это возможные спуски вниз (по лестнице в столовой и за шкафом в комнате стражи). «С» — это безвольные заключённые. Разумеется, что карта представляет собой не весь этаж, а только ту часть, что пригодится в игре. Когда игроки зайдут внутрь (любым способом), считайте им примерно следующее:

«Холодный камень словно сжимает вас в этой клетке. Присмотревшись получше, вы замечаете блуждающие тени и слышите шаркающие шаги. Вы понимаете, что это заключённые, но с ними словно что-то не так. Внутри почти нет источников света, лишь внешние стены как будто сияют фиолетовым отблеском.»

Эвальд сообщает героям, что первый этаж защищён барьерным полем, которое влияет только на пси-зомби. Они не могут вырваться за его пределы — ни спуститься вниз, ни уйти наружу.

Сломленные: на первом этаже персонажи сталкиваются в полутьме (расценивайте освещение как сумерки, которое предоставляет штраф -1 к атакам и проверкам Внимания, но +1 к Маскировке) с толпой бездушных существ, которым было приказано защищать эту область. Как только пси-зомби замечают любого чужака на расстоянии 6 клеток (12 метров), то сразу же нападают. Медленные и неуклюжие, они будут использовать импровизированное оружие в ближнем и дальнем бою. Героям не обязательно сражаться со всеми пси-зомби — нужно лишь найти проход на нижний этаж.

Пси-зомби

Их разум был уничтожен после подчинения. К сожалению, теперь этих людей уже невозможно спасти — они вынуждены слоняться по первому этажу, выполняя отданную им команду.

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

Навыки: Драка d6, Внимание d4, Метание d6;

Харизма: — ; **Шаг:** 4 (нет бега); **Защита:** 5; **Стойкость:** 6;

Инвентарь: нет доспехов, а сражаются лишь самым простым доступным оружием, которое определяется случайным образом: кинжал (Сила+d4; 3/6/12), топорик (Сила+d6; 3/6/12), импровизированное оружие (Сила+d4; 3/6/12; — 1 атака и Защита), или просто рукопашная атака.

Особенности:

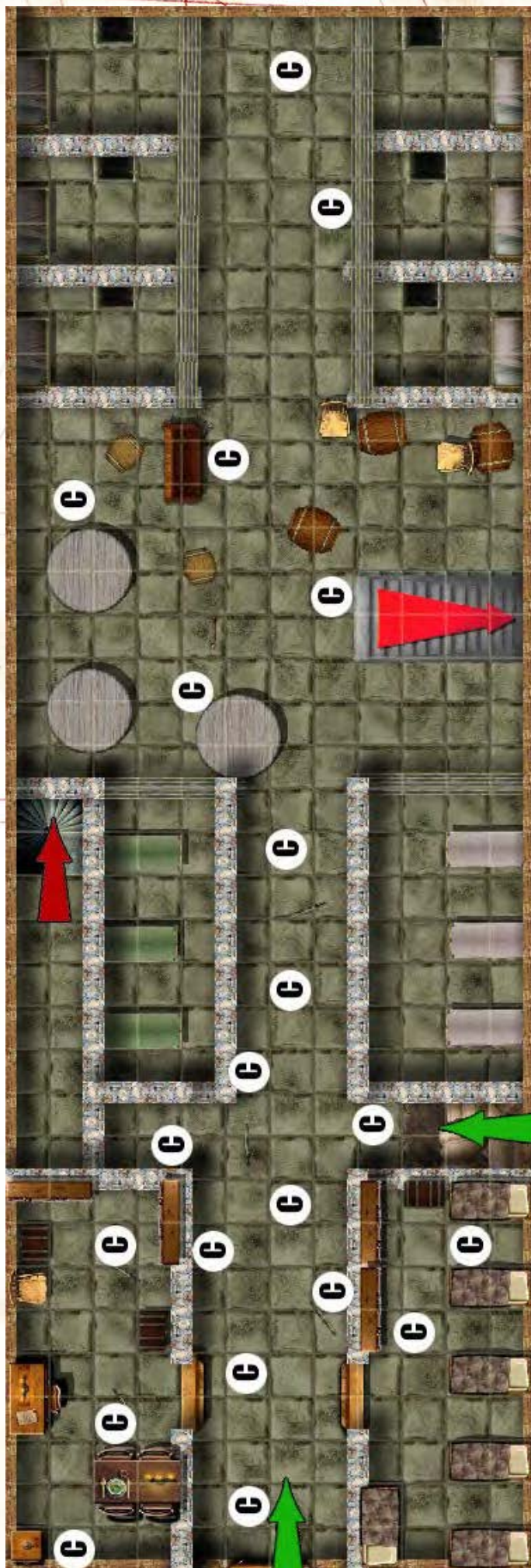
† **Выносливость марионетки:** пси-зомби стараются не обращать внимания на боль, поэтому получают +1 к Стойкости.

† **Тактика пси-зомби:** максимальный бонус от эффекта толпы к атаке поднимается до +5 вместо +4. Пси-зомби всегда используют Яростную атаку в бою.

† **Мутный разум:** после «промывки мозгов» пси-зомби не могут совершать какие-либо сложные действия. Они не могут бегать и нормально сражаться, поэтому всегда считаются невооружёнными.

На заметку Ведущему

На первом этаже действительно много врагов. Намекните своим игрокам, что их главная задача не перерубить всех противников, а пробраться вниз. Силовое поле всё равно не позволит пси-зомби преследовать героев.



Второй этаж

Действие, развернувшееся на втором этаже, будет происходить в складских помещениях, откуда есть выход к тюремным камерам с заключёнными (которые ещё не стали рабами псиоников). Эти камеры заперты сложным механизмом и возможность открыть их есть только у начальника тюрьмы. Герои могут попасть сюда через лестницу (зелёная стрелка внизу слева) и через тайный проход (зелёная стрелка по центру). «С» на карте — это стражники, а «П» — засевшие внутри псионики.

Покорённые: капитаны стражи, сержанты и прочие бойцы ещё сохранили остатки разума и патрулируют по внешнему периметру по двое. Если куатайцы будут убиты, то оставшиеся в живых стражники освободятся от ментальных цепей. Из-за сильного распределения псионической силы реакция стражников несколько заторможена. Они начинают реагировать на персонажей только на третий раунд после их появления.

Подчинённые стражники

Находящиеся в шатком равновесии между безумием и свободой, они служат марионетками в руках могучих псиоников-кукловодов.

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

Навыки: Драка d8, Внимание d6, Метание d8, Уличное чутьё d4;

Харизма: — 1; **Шаг:** 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 8 (2);

Черты: Защита от сверхъестественного (даровано псионической силой), Упреждающий удар, Круговой удар

Инвентарь: Кольчуга (+2 Броня), длинный меч (Сила+d8), Средний щит (+1 Защита, +2 Броня против дистанционных атак), связка кинжалов (x5, Сила+d4, 3/6/12).

Особенности:

† **Выносливость марионетки:** подчинённые стражники также стараются не обращать внимания на боль, поэтому получают +1 к Стойкости.

Псионики

Ученики куатайской школы телепатии, эти адепты научились подчинять сознание людей и делать из них послушных марионеток.

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d8,

Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;

Навыки: Псионика d10, Внимание d8, Метание d6, Убеждение d6, Знание (окультизм) d10;

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 6 (1);

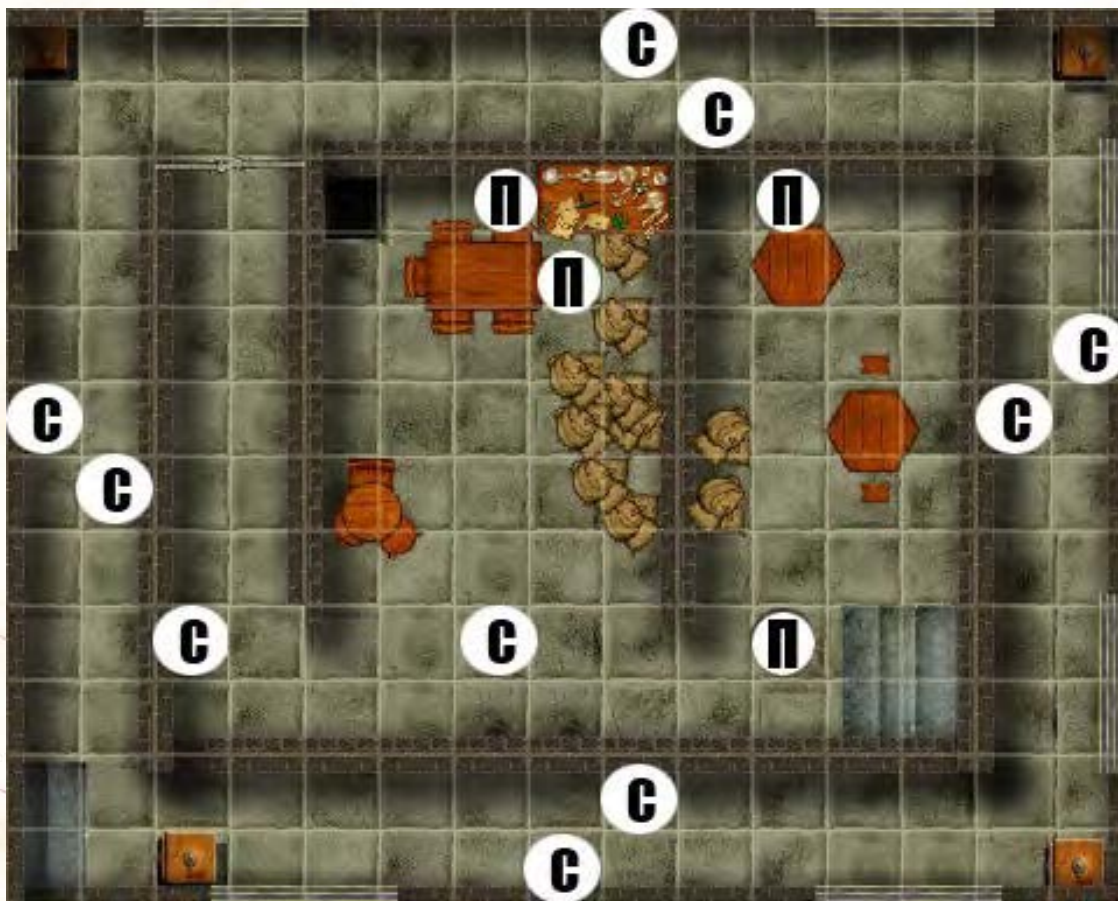
Черты: Мистический дар (псионика), Пункты силы, НСх2

Инвентарь: Кожаный доспех (+1 Броня), связка кинжалов (x5, Сила+d4, 3/6/12), и готовый свиток с заклинанием «Кукла»

Силы: Стрела, Оглушение, Ослепление, Чтение мыслей, Телекинез

На заметку Ведущему

Этот бой может стать для персонажей (даже тех, что ударили псионикам в спину) действительно опасным. Если героям удастся свалить хотя бы одного псионика, то пусть к месту боя в тот же раунд ворвётся хотя бы пара стражников, вышедших из-под контроля, и помогут героям. Остальные начнут приходить в себя и вступать в бой за каждого убитого псионика. Вам, как Ведущему, нужно будет хорошо подготовить этот бой — прочитать описания каждой силы, а также на самой игре не забудьте о правиле «Без пунктов силы». В конце сражения стражники поблагодарят героев за спасение и отправятся с ними.



Третий этаж

Третий этаж предстаёт перед игроками совершенно по-другому, нежели все этажи тюрьмы до этого. Когда герои спустятся по лестнице, зачитайте или перескажите им следующее:

«Первое, что вам думается: «это не тюрьма». Перед глазами раскинулся огромный зал с большими арочными окнами и витражами на стёклах. В стены из зелёного камня инкрустированы драгоценные камни, за окнами — яблоневый сад в самый пик весны. Помещение выглядит очень богатым. Ваше внимание привлекает сражение, в котором участвуют несколько десятков бойцов с каждой стороны — здесь сошлись армии Элотара и Куатая. Однако вы видите, как сражённые бойцы не падают замертво, а разбиваются на осколки, как будто они лишь отражение в зеркале, но из боковых дверей сразу же на место павших прибывает подкрепление.»

Внимание героев привлекает молодой человек, стоящий за спинами воинов Элотара и отдающий руками приказания. Когда герои подойдут к нему ближе, то этот человек телепатически обратится к ним. Ридо (так его зовут) расскажет, что происходящее — это лишь визуальный эффект битвы сознаний на ментальном уровне между ним и Кои. Сил Ридо хватает только на то, чтобы не дать пленнику и его союзникам вырваться отсюда. Псионик буквально приказывает персонажам окунуться в пекло. Но тем героям, у которых черта *Мистический дар* (псионика), Ридо говорит остаться и помочь ему прикрыть персонажей.

Потерянные: группа разделилась. Теперь героям нужно выполнить разные задачи, чтобы позже совместно ударить по главному врагу.

Бросивший вызов: когда герои вступят в сражение, объявите игрокам-псионикам, что они должны выбрать одного, который бросит вызов судьбе, при этом остальные будут ему помогать (или же они могут отправиться на поле боя и сражаться там). Используйте правила *Вызов судьбе* (страница 86 «Дневника авантюриста») с такими особенностями:

† **Сложность (-2):** попытка проникнуть в сознание могучего мастера-псионика действительно трудна и очень опасна.

† **Нет провала:** игрок-псионик совершает проверки до тех пор, пока, не наберёт 5 успехов. Но каждый раунд, который он медлит, приближает другую часть группы к смерти.

† **Помощь:** игрок получает не только бонус от совместной проверки (смотри выше) от других псиоников (если они есть), но и от участвующих в сражении. Считайте, что бонусы, полученные игроками, к проверке сражения, идут в счёт проверки Псионики героя.

Идущие в пекло: остальные герои (в том числе и псионики не у дел) должны прорваться к силам Кои. В начале раунда каждый персонаж совершает проверку Драки, Стрельбы, Метания или навыка Мистического дара (на свой выбор). Если стражники из предыдущего сражения остались в живых, то они тоже могут совершать *групповую проверку навыка*, причём добавляя +1 за каждые 3 человека в их отряде. Как только погибнет половина бойцов, кидайте *групповую проверку Характера*

в начале раунда, чтобы стражники не бросились бежать (затем кидайте каждый раз, когда гибнет стражник или игровой персонаж оказывается без сознания). Обратитесь к таблице *Результаты участия персонажа в сражении* (страница 87 «Дневника авантюриста») после того, как герои совершат проверку. Помните, что получаемые персонажами бонусы идут в счёт проверки навыка Псионика (см выше), которая совершается следом.

В конце каждого раунда (он длится пару минут) Ридо может использовать свой псионический талант, чтобы исцелить одну рану какому-либо персонажу на поле боя (без проверок). Хотя герои и находятся в скорее иллюзорном мире, они вполне ощущают раны и травмы. Однако все увечья и физические повреждения, полученные героями в этом бою, исчезнут после битвы. Персонажи скорее чувствуют и представляют боль (от которой вполне реально даже погибнуть), однако это не отражается на физическом теле.

Скованные: Когда герои успешно прорывают оборону противника и приближаются к Кои, Ридо сообщает им, что для победы необходимо уничтожить его Аспекты. Это воплощения самых сильных заклинаний мастера-псионика, которые смогли обрести материальную форму.

Чтобы псионик, который до этого прикрывал нападающих, всё ещё мог помогать группе, даже находясь на приличном расстоянии, Эвальд даёт ему контроль над своей *пси-проекцией*. Теперь этот игрок может управлять проекцией, а также колдовать свои силы через неё так, будто бы находится в одной клетке с ней. Проекция нельзя нанести физические повреждения (только магия), и она не может взаимодействовать с другими объектами. Во время такого мистического транса игрок теряет контроль над собственным телом — оно висит в паре клеток над полом.

Псионические силы противника приобрели вид странных и пугающих существ. Они находятся недалеко от Кои Истено, который полностью сосредоточен на сражении с Ридо и окружён силовым полем. Рядом с Аспектами — ещё двое псиоников. Вы можете использовать любую карту боя для этого сражения, здесь это не играет большой роли. В мистическом трансе Кои абсолютно иммунен к любым вредоносным эффектам (это состояние длится, пока живы Аспекты), а атакующие его персонажи получают 2d8 магического урона. Для Аспектов используйте характеристики и внешность следующих монстров из Дневника Авантюриста: Призрак, Рой и Воздушный элементаль. Для двух псиоников используйте характеристики, указанные страницей выше. Сделайте одного из пяти врагов дикой картой.

Но героям нельзя медлить. На **второй** раунд после прорыва тело псионика, парящее рядом с Ридо, начнёт истощаться — сначала каждый раунд персонаж (тело, а вместе с этим — и сознание) начнёт получать по уровню усталости. После двух уровней начнёт получать ранения. Эффект прекратится, когда герой упадёт без сознания или же все Аспекты будут повержены. На **третий** раунд боя в игру вступит ослабевающий Кои — он будет использовать силу Телекинез каждый раунд (но мастера-псионика всё ещё невозможно атаковать). Считайте, что Кои обладает навыком Псионика d12, а также чертой Менталист (выдавайте ему карту действия и фишки как обычной дикой карте).

Победа: когда последний Аспект разлетится в прах, то остановите сражение между бойцами и зачитайте или перескажите следующее:

«И вдруг всё прекратилось. Звон мечей и топоров затих. Бойцы Элотора и Куатая как по команде опустили оружие, замерли и оглянулись меж собой. БАМ! Оглушительный звон осколков стекла, в которые обратился каждый воин Куатая, сотряс этот зал. Ридо, в окружении своих бойцов, медленно, давя ботинками осколки на полу, подходит к Кои. «Сдавайся!», — говорит победитель звучным голосом. Сражённый противник опускает голову. Глаза Ридо загораются синим пламенем и в тот же миг появляется призрачный кинжал, который упирается Кои в грудь. Замах и... яркая вспышка ослепляет вас, а затем всё вокруг исчезает прямо на ваших глазах..»

Герои приходят в себя через несколько часов в гостинице Локмарта. Все они сильно устали, а головы раскаляются. Мысли путаются, всё вокруг плывёт, но вскоре это состояние проходит. Героев ожидает Ридо, который готов ответить на все их вопросы, а также рассказать, что персонажи представлены к награде и могут рассчитывать на серьёзную службу у лорда Маркуса.

На заметку Ведущему

Этот бой должен запомниться вашим игрокам как красивый, захватывающий и динамичный. Чтобы не обращаться каждый раз к книге правил, подготовьте противников и держите их характеристики под рукой. Возможно, что вам захочется использовать окружение — в схватке с Аспектами вы можете расставить колонны, статуи или даже фонтан, за которым можно укрыться. Пусть враги используют всё, чтобы одолеть персонажей игроков — хитрые манёвры и уловки. Не бойтесь тратить свои фишки, а также не забывайте награждать игроков за стиль и победы. Помните — у вас всё получится!

Последствия

В этом задании герои смогли показать себя с лучшей стороны. Вы можете продолжить сюжетную линию разными способами, отталкиваясь от предпочтений ваших игроков. Например:

† Лорд Маркус отправляет героев за границу, в Куатой, чтобы предъявить местным владыкам обвинение в захвате тюрьмы (это будет интересно тем игрокам, которым нравится социальная часть игры).

† Ридо предлагает героям отправиться в заброшенные руины, где раньше был один из древних псионических орденов (это может понравиться игрокам, которые любят исследовать подземелья и сражаться с монстрами).

† Прибывшая стража может попросить героев за вознаграждение помочь им конвоировать Кои Истено (это станет интересным сюжетным продолжением, в котором герои могут узнать больше о таинственном мастере-псионике).

Может быть, вам удастся как-то совместить все три идеи (или наоборот, придумать что-то своё) в одну большую сюжетную линию, которая может закончиться чем-то эпохальным, например войной между двумя государствами!

Дерзайте!

Авторы: Александр Стрепетов, Данил Зайнуллин

Корректор и оформитель: Александр Ермаков

Обложка: Евгений Бакулин

Реланд де Каро

Реланд — второй сын знатного лорда, наивно верящий в моральные и рыцарские ценности. В детстве он любил сражаться, вдохновлённый героями-рыцарями из сказок. И, в конце концов, решил стать одним из них. Благодаря терпению и усидчивости он достиг успехов в боевом мастерстве, а также практически сроднился с рыцарским кодексом. После обучения Реланд был направлен к лорду Маркусу, чтобы проявить себя и доказать, что достоин рыцарского сана. Сам же де Каро воспринял это так, как ему и описали — как испытание для силы духа и веры.

Параметры

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

Навыки: Драка d10, Провокация d6, Внимание d4, Убеждение d6, Верховая езда d6, Знание (религия) d4;

Харизма: +2; **Шаг:** 6; **Защита:** 9 (2 от щита); **Стойкость:** 9 (3);

Изъяны: Кодекс чести (крупный), Верный друг, Длинный язык;

Черты: Аристократ, Круговой удар;

Инвентарь: латные доспехи (+3 Стойкость), длинный меч (Сил+d8), шлем, большой щит, 25 монет.

Рекомендации игроку

В бою Реланд хорошо держит удар благодаря высокой Выносливости и латным доспехам, поэтому старается пробиться в ряды врага, используя Круговой удар. Кроме того, он может провоцировать врага, чтобы получить боевое превосходство — но это будет строго тактическое преимущество, потому что рыцарские обеты не позволяют Реланду оскорбить кого-то или сказать издёвку.

Отдельно стоит обратить внимание на то, что из Реланда может получиться неплохой переговорщик из-за положительной Харизмы и развитого Убеждения. Однако не старайтесь вести за него интриги — он недостаточно умен для этого, да и Кодекс Чести не позволит персонажу открыто лгать и предавать.

Ален Рус

В детстве Ален попал в дюжину ребятишек, которых взяли на службу лорду. Их вырастили и обучили, сделав опасными бойцами на страже земель. И так случилось, что во время восстания эльфов, Ален был взят в плен. Следопыт до сих пор помнит тот ужас, когда ожившие деревья терзали его братьев по оружию. В плену эльфы пытали Алена, но спустя два бесконечно ужасных и долгих месяца, войска короля захватили крепость, освободив пленников, в том числе и Алена.

Сейчас следопыт находится под прямым командованием у лорда Маркуса, восстанавливая утраченные навыки и залечивая психику. Но сердце Алена жаждет боя, ведь только там он обретает покой.

Параметры

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

Навыки: Драка d10, Маскировка d8, Внимание d6, Выживание d6, Выслеживание d6, Лечение d4;

Харизма: 0; **Шаг:** 8; **Защита:** 7; **Стойкость:** 6 (1);

Изъяны: Самоуверенность, Мстительность (мелкий), Последнее желание (мелкий: прикончить Ирдиса — эльфийского лорда-мага);

Черты: Флорентийская школа, Атака с двух рук, Быстроногий;

Инвентарь: кожаный доспех (+1 Стойкость), два коротких меча (Сил+d6), 50 \$.

Рекомендации игроку

Стиль боя Алена — в поиске одиночной цели в рядах врага, выведение её из боя, а после — поиск следующей жертвы. Эта схема его ещё никогда не подводила.

Сам Ален — прекрасный разведчик и следопыт, так же он — единственный, кто знает основы первой помощи. Несмотря на страсть Алена к битве, немало пользы он может принести и при путешествии.

Сильвия Флауэрс

Сильвия – дочь лорда Мерики с Огненного Архипелага. Когда в своё время между Элотаром и Архипелагом началась война, то выжить из всей семьи удалось лишь ей – тогда ещё младенцу. По правилам, именно Сильвия получала владения на Архипелаге после смерти всех наследников. Именно поэтому Маркус решил держать девушку при дворе и не раскрывать тайны, так как опасался мести с её стороны. Лорд всячески оберегал её, но опасался быть рядом с ней – ведь в смерти её семьи он был виноват напрямую.

Но Сильвия узнала обо всем сама. В моменты встреч с Маркусом, она словно порой читала его мысли, в которых видела смерть любимых. Этот псионический дар передался ей от матери. И когда лорд узнал об этом, то решил дать девушке шанс якобы проявить себя на поручении, надеясь в душе на то, что Сильвия не вернётся.

Параметры

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

Навыки: Псионика d10, Стрельба d8, Знание (псионика) d8, Расследование d6, Уличное чутьё d4;

Харизма: 0; **Шаг:** 6; **Защита:** 2; **Стойкость:** 6 (1);

Изъяны: Болезненность, Боязнь (малая: огонь – от зажигалок до костров), Любопытство;

Черты: Мистический дар (псионика), Менталист, Новая сила;

Силы: Чтение мыслей, Стрела, Увидеть/Скрыть сверхъестественное, Смятение;

Инвентарь: кожаный доспех (+1 Стойкость), два кинжала (Сила+d4), лук и 25 стрел к нему, 150 \$.

Рекомендации игроку:

Верный способ обречь Сильвию на смерть – позволить врагу оказаться возле неё. Во всех остальных случаях – она очень серьёзный соперник со способностями к псионике. В бою Сильвия обладает широким спектром возможностей как привлечь победу: начиная от *Смятения* для нейтрализации врагов на короткое время (тем самым давая команде значительное преимущество) и заканчивая боевыми способностями, такими, как *Стрела*. Ну, и обычный лук никогда не помешает. Так же она всегда может узнать расположение вражеских псиоников за счёт «Увидеть/Скрыть сверхъестественное». В социальном плане Сильвия пытается вызвать всю возможную информацию, не гнушаясь чтением мысли.

Предостережение: старайтесь держать Сильвию как можно дальше от Потока Такумо. Если она видит как Такумо использует свой Поток – ей становится не по себе, она начинает испытывать штраф –2 на все проверки около огня.

Такумо Джоу

Такумо был рождён и воспитан в Куатае. Он был контрабандистом, перевозил запрещённые товары через границу (от дурманных средств до рабов) в Элотар и обратно, пока однажды не был схвачен властями. Казалось бы, судьба преступника была предreshена, но на подступах к эшафоту к нему подошёл человек и, воспользовавшись Правом Ока, забрал Такумо в один из действующих псионических орденов в Элотаре.

У Такумо и в самом деле были способности. Своими руками он разбивал каменные дощечки, а также мог дышать пламенем, если добивался предельной концентрации. И вот, Тёмный Орден отправляет своего служителя и наблюдателя на призыв к Маркусу увидеть настоящую смерть и величие разума.

Параметры

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

Навыки: Драка d8, Убеждение d6, Метание d8, Маскировка d4;

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

Изъяны: Клятва (мелкий: не раскрывать секреты Тёмного ордена), Перестраховщик, Мстительность (крупный);

Черты: Мистический дар (супер силы), Новая сила, Мастер боевых искусств;

Силы: Усиление/ослабление параметра d8, Поток (аспект: огонь) d8;

Инвентарь: кожаный доспех (+1 Стойкость), кинжалы (Сила+d4) x8, 250 \$.

Рекомендации игроку:

Такумо – персонаж специального воздействия. Несмотря на то, что он может постоять за себя, отправлять его в бой лицом к лицу с врагами не стоит – за счёт псионической силы *Усиление/ослабление параметра* он гораздо лучше проявит себя в команде.

Также Такумо хорошо подходит в роли разведчика или даже диверсанта – он может проникнуть в тыл врага и, воспользовавшись неразберихой, постараться поразить *Потоком* максимальное количество целей (избегайте попадания по членам своей команды, особенно по Сильвии).



Первый этаж



Второй этаж