

The background of the page is a misty, atmospheric landscape. In the upper center, a bird is captured in flight, its wings spread. Below the bird, a faint, light-colored geometric pattern, resembling a stylized snowflake or a complex web of lines, is visible. The lower portion of the image shows a rocky, uneven ground surface. The overall color palette is muted, with soft greys, blues, and greens, creating a sense of depth and mystery.

ТУМАН НАД МАССАГЕТОМ



ТУМАН НАД МАССАГЕТОМ

СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ЛЕТНЕГО “КАШЕВАРА” 2024

Автор – Александр Кондратенко

Сценарий для системы “Кориолис”.

“Туман над Массагетом” – это драматичный “истерн” в горных ущельях нового региона планеты Алголь. Мотивы этого приключения витают вокруг горного похода, эксплуатации, войны и расплаты. Герои игроков смогут помочь небольшой деревне устоять против набега бандитов.

Ключевые слова конкурса: батарея, поборник, ложе.

В оформлении работы использованы:

- обложка – генерация Midjourney (на основе собственной фотографии, на платном тарифе);
- карты, созданные в Inkarnate;
- декоративные элементы freepik.com

Туманы в этом цикле пришли рано.

Черные всадники бодро шли по узкой горной тропе над ущельем. Воздух был водянистым и будто молочным – как раз таким, какой питает чараг. Всё тонуло в белом мареве.

Они остановились у выхода из ущелья. Долина была покрыта туманом и только одноглазые черные домики виднелись в низине. Гыццыл достал из мешка тепловизор и посмотрел в молочную пелену. Тлели очаги и печи, где-то крутилась пара генераторов, а раскаленные фигуры возились во дворах.

Тогда он посмотрел выше по склону, прибавив увеличение и переключив на оптику. Где-то на склоне за ручьем он разглядел слабое сияние, будто звезда упала и догорала там среди камней. Но Гыццыл знал, что она не догорала, а только рождалась. Цветы чарага.

В позапрошлом году они забрали в селе лошадей. В прошлом – почти все запасы сыра, пшеницы и мяса. Но Гыццыл знал, что внешние дорого платят за чараг, а он скоро созреет и крестьяне соберут его. И теперь они вернуться за ним – нужно только оставить эти красно-желтые фигурки ещё несколько недель покопошиться в своих жалких жизнях. Гыццыл убрал визор в мешок и дал резкий знак – всадники повернули на север.

ВВЕДЕНИЕ

Во введении описана локация, где совершается основное действие. Далее следуют 4 части сценария:

- * **0 часть** описывает подготовку игроков и ведущего;
- * **1 часть** рассказывает, как герои встречаются и нанимаются на задачу по защите удалённой горной деревеньки на Алголе;
- * **2 часть** знакомит героев с Долиной Ложа и позволяет им подготовиться к решающему бою;
- * Наконец, **3 часть** – сама финальная схватка.

В приложение вынесены прегены для игроков и персонажи ведущего.



МАССАГЕТ

Планета Алголь. На юге Танзимского хребта (см. Дополненный атлас, с.5) есть регион Массажет. Это сеть красивых горных ущелий, ледяных шапок и зелёных долин. Почти чудом экология региона сохранилась в первозданном виде, если не считать нескольких фoniaщих затопленных шахт. Это мог бы быть благословенный край отдыха и молитвы, но история Горизонта оставила здесь свои шрамы.

На Массажете можно наткнуться на руины горных заводов, построенных ещё до падения врат, а также найти пару перевалочных пунктов, недавно созданных как часть Раас-Танзимской канатной магистрали. Где-то на северных склонах гор лежат опорные фермы и спрятаны базы повстанцев. Но тихая сторона души Массажета прячется от всего этого в деревеньках первопоселенцев, ближе к южной половине региона, в ущельях и долинах. Здесь пасут горных лошадей и овец, поют песни, сидя на родовых башнях и уповают на Сказителя. Здесь живёт народ сагетов и это их история.

САГЕТЫ

Это небольшое племя горцев-первopоселенцев живёт на Горизонте с древнейших времён. По их родовым книгам можно проследить поколения отдельных фамилий на 500 лет назад. Генетические исследования Фонда показывают, что сагеты родственны некоторым племенам на Майре и Дабаране.

Небольшая диаспора сагетов живёт в столице Алголя, на других планетах системы, также на Куа и на Кориолисе. Несколько кораблей Федерации Кочевников принадлежат сагетским семьям, но они редко появляются на исторической родине. К известным сагетам относится ученый-натуралист Хайнам Мирзак (КТГ, с. 298), а также майранская актриса Зитана Зифлак. Также к сагетскому племени принадлежит Цика Варк (бандит Синдиката, КТГ. с. 207), хоть местные и не гордятся таким авторитетом.

НОЧИ СКАЗИТЕЛЯ

Сагеты почитают Ликов по-своему.

По ночам они рассказывают истории, идущие от Сказителя (который известен как Странник на остальном Горизонте). Само это рассказывание часто оканчивается песней, прославляющей Сказителя и его семью. Затем старший обычно произносит свободную молитву, чаще всего – о мире в Массажете и благословении трудящихся.

По некоторым местным байкам выходит, что Сказитель странствовал по Массажетским горам, и даже родился здесь – и пока не нашлось ученого из Фонда, который бы исследовал эту легенду, или ликослова из Церкви, который разобрал бы это противоречие.

Альгольская традиция молитвенных башен присутствует и у сагетов. На склонах гор, недалеко от каждой деревни, нетрудно найти каменные башни высотой около 4-7 метров. Здесь, однако, башни используются не только для молитвы, но и для захоронения умерших достойной смертью родственников.

ЧАРАГ – ВОЛШЕБНЫЙ ФОНАРЬ

Чараг – так называют сорт горных цветов, которые распускаются два раза в цикл: весной и осенью. Чараги не просто так называют “волшебными фонарями”: бутоны испускают достаточно яркий свет, который замечен черными горными ночами, а часто и днём – когда на цветущие ущелья опускается облако густого тумана.

Цветущие чараги местные горцы стараются аккуратно собрать и поместить в стеклянные сосуды. Известно, что если в сосуде будет находиться горный туман (а также необходимый минимум биоактивных элементов), то цветок сможет цвести несколько сегментов. Эти цветочные композиции придумал биолог Хайнам Мирзак, ещё в молодости, до того, как перебраться на Куа.

Стеклянные затуманенные аквариумы с цветущими в них чарагами, камушками, мхом и кусочком земли – единственный ручеек экспорта на большой Горизонт. Такие чараги украшают дома состоятельных пашей, а также служат традиционным подарком на годовщины свадеб.

САГЕТСКИЕ АСА

Сказитель ходит по горам на крыльях,
Взирает он на звезды в небе,
Видит он и звезды на земле,
Благословляет он внимающих его полёту.

Среди сагетов, как и среди некоторых других горцев Горизонта, существовало искусство планирования в горных ущельях на искусственных крыльях. Они делаются из шелка, жил, костей или деревянных прутьев, а в современные времена – из легкосплавных трубок и синтетической ткани.

Воздухоплателей называют аса. Это отважные люди, которые раньше передавали сообщения между горными деревнями (а сейчас – мелкие партии опора и тайные сведения мятежников).

По легендам, так парил над Массагетом и сам Сказитель.

Летать как аса могло бы стать местным спортом, если бы в регионе был мир...

СИЯНИЕ ДЬЯВОЛЬСКОГО СОЛНЦА

Когда Консорциум только пришел в этот мир, сагеты сослужили ему неплохую службу. Некоторые поступили на службу проводниками или аса-разведчиками, другие – переводчиками. За

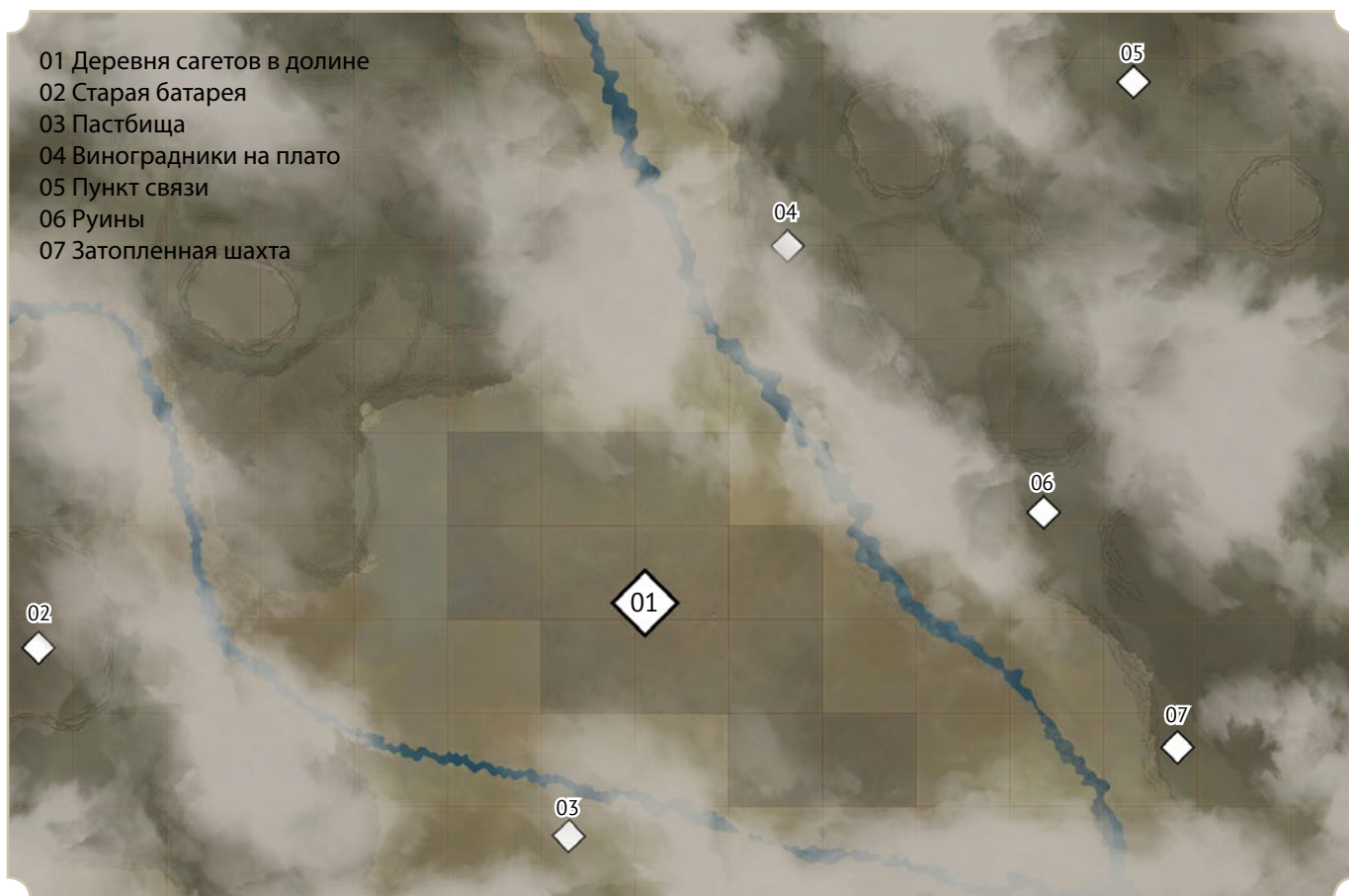
это горцы получили сертификаты, гарантирующие их деревням право на их земли.

Затем вспыхнул алгольский мятеж. Многие молодые сагеты, видя как заблуждались их отцы, послужив корпорациям, стремились очистить свои родословные славным террором. Затем сюда пришли картели, выращивающие опор и работорговцы.

Регион истёк кровью на глазах одного поколения. Аул за аулом пустели и Консорциум легко занимал их пастбища под разработку газа или полезных ископаемых.

Хотя сагетское племя дало название этому региону, сегодня в архаичных горных деревеньках живёт не более десяти тысяч человек. Во многих аулах остались старики, либо те, чья душа не лежит к разбою и войнам. Некоторые горцы, однако, стараются выжить. Их старые сертификаты – тростинка, за которую они держаться. Однако, ничто не мешает корпорациям нанять банду, чтобы разорить слишком упорную деревню, сидящую на нужной жиле. Многие деревеньки подвергаются разграблению по два-три раза в цикл, причем грабят как разбойники, так и бригады Колониального агентства.





ДОЛИНА ЛОЖА

Когда-то Сказитель, утомившись от странствий и миров, прилёг отдохнуть. Горы расступились, чтобы приютить звездного Странника. Ему приснилась высокая тропа над ущельем, каменный храм на горизонте, до которого сколько не иди, а не дойдешь, пение птиц и девушек на два голоса вдалеке. Он с улыбкой потянулся во сне и повернулся на другой бок.

Любой старик сагетов, щурясь на заснеженные горные шапки, скажет вам, что с тех пор это место стало зваться Долиной Ложы, ведь здесь Сказителю хорошо спалось. А два ущелья, входящие в долину на западе и севере – их Сказитель раздвинул руками, когда потягивался во сне. Отдохните и вы, тут такой воздух!

В центре долины раскинулась небольшая деревенька сагетов (01) с пастбищем и огородами. Здесь около сорока дворов. Здесь не найти даже трактира, но есть обычно закрытое почтовое отделение, откуда два раза в месяц вездеход забирает почту и пассажиров до ближайшего городка. Имеется начальная школа и бедный врач.

Подробнее деревне описана в части 2.

СТАРАЯ БАТАРЕЯ (02)

Это шрам старой войны – укрепленная артиллерийская площадка на плато над Кассарским ущельем. Здесь поржавевшие стволы бессильно скребут небо. Подходы к крепости когда-то были заминированы и хоть сейчас многие устройства уже не взорвутся, Кассарское ущелье считается опасным. Несколько лет назад Агентство сюда перебросило сейсмические боеприпасы вместе с новой арт-установкой для контроля селей. Затем их законсервировали в хранилище крепости.



Говорят, где-то на Алголе можно отыскать несколько бочек, которые пережили эпоху Огненных Слёз и вкус этого вина прекрасен. Местный фермер попытался возродить эту легенду: плато на севере долины засажено виноградом. Но вино выходит слишком кислым. Винодел почти извёл все сбережения, но пока не теряет надежду.

Пункт связи построен Колониальным агентством одиннадцать лет назад. Тогда через горы прокладывали канатную магистраль к вершинам Танзима, которые настолько высоки, что выходят из-за атмосферы планеты. Сейчас в пункте расположена антенна, благодаря которой в долине есть связь, а также дежурят несколько сотрудников горных бригад.

До эпохи падения врат тоже существовала промышленность! Вероятно, первопоселенцы

Руины (06) чуть выше в долине, вероятно, относятся к этому же комплексу, однако сейчас невозможно даже понять, что он производил. Через них проходит старая дорога на восток.

На опушке леса за рекой можно найти сгнившие остовы древних космических истребителей. Они упали сюда столетия назад, когда шла битва Горизонтов. Однако, дальше в лесу, лежит уже современный корабль – это потерпевшее крушение судно Консорциума, о чем в деревне помалкивают. Фермер Ыдзым с сыном и некоторыми сельчанами добили выживших и забрали с корабля разное добро.

Если это приключение начинается с создания персонажей, то мы предлагаем игрокам выбрать заготовки для их героев. Они помогут истории раскрыться наиболее ярко (но и не обязательно для сценария).

Рекомендованное амплуа – наёмники. Раньше они работали на Консорциум, либо Легион, ружьем и ботинком разминая Горизонт для корпораций. Пусть каждый игрок сочинит для своего героя военную байку про свои боевые подвиги. Он сможет рассказать её в удачный момент. Кроме того, определитесь с лидером группы (как правило, это следует из роли).

Предложите игрокам выбрать заготовку роли из списка ниже. Прегены с описаниями вы найдёте в приложении.

- * Командир
- * Юнец
- * Ветеран
- * Силач
- * Одиночка
- * Душа компании
- * Самозванец

Можно добавить 1-2 персонажей-наёмников от ведущего из этого же списка к группе, особенно если игроков всего трое или четверо. Ведь битва предстоит непростая!

Уверен, вы уже уловили, что этот сценарий – подражание классическому киносюжету, созданному Акирой Курасовой и, впоследствии, воспроизведённому как вестерн и не только. Моё рабочее название было “7 джигитов”, хоть это и не совсем точно. Вот вам несколько напутствий в этом свете:

- * поддерживайте “горную атмосферу” с осенним или весенним туманом, окутывающим

величественные склоны;

- * покажите отвратительные “шрамы войны”, когда герои исследуют долину;
- * крестьяне – слабы и трусливы, война годами забирала сильных да смелых, их мужество почти выродилось;
- * пусть весёлые байки наёмников контрастируют с предстоящей бойней;
- * герои – наёмники, но их работа может обернуться моральной дилеммой: отступить перед бессмысленной жертвой или стать

поборником слабых?

- * финал может быть оказаться смертельным;
- * на локации и в сценах мы даём инструменты и рассчитываем, что игроки применят их неожиданно и находчиво, чтобы попытаться сломить лавину смертельной угрозы. Не ограничивайте их и смело импровизируйте в ответ.

ЧАСТЬ 1. СБОР КОМАНДЫ

Когда ты солдат на Горизонте, то неизбежно оказываешься должен кому-то жизнью. Ты думаешь, что этот долг никогда не взыщут, но порой приходится платить. Когда Алан Харджинтэ - сын того самого! - попросил тебя о встрече в харчевне дальнбойщиков, ты понял, что заплатить придётся...

У героя-лидера есть старый долг жизни, который сагет Алан ему припомнил. Придумайте совместно детали этого долга: наверняка, это история с привкусом напалма на обожженном языке. Так или иначе, ваш герой не мог отказаться – он человек чести.

И вот, что рассказал этот юный горец. Алан живёт в крохотной деревеньке, в Альгольских горах. Его односельчане скоро соберут урожай, который отберут бандиты. И тогда деревня умрёт, потому что так было уже в прошлом и позапрошлом году. А три года назад с солончаков приходил кислотный шторм... Сил больше нет, закрома опустошены. Им нужна защита!

Ваш герой снимает с пенсионного счёта 9,630 бирров и собирается нанять наёмников на опасную миссию. Если они выживут, то крестьяне поделятся прибылью с продажи чарага.

СБОР КОМАНДЫ

Если ваша группа героев уже сложена, то пропустите этот эпизод.

Лидеру нужен крепкий отряд, чтобы противостоять бандитам. Спросите лидера

группы, как он подбирает себе соратников?

- * подвергает ли он их какому-нибудь неожиданному испытанию?
- * узнает ли их темные стороны?
- * смотрит ли на чины и выслугу, или доверяет интуиции?

Предоставьте игрокам большую свободу в этой сцене, пусть импровизируют и проявят своих героев так ярко, как смогут.

ДОРОГА

После сбора команды герои могут закупить необходимое оборудование. Они используют бюджет своего лидера. Затем герои добираются до городка у подножья Массасгета и оттуда едут в Долину Ложи.

При путешествии в Массасгет следует помнить, что он является бесполётной зоной, как и все Танзимские горы. Зону ввёл Легион, пытаясь пресечь действия повстанцев.

ЧАСТЬ 2. КРЕСТЬЯНЕ ПОД РУЖЬЕ

В этой части герои исследуют деревеньку в долине и готовятся отразить нападение бандитов. У них есть примерно 10 дней на это – пока горцы заканчивают сбор чарага.

Ниже мы приводим несколько зацепок для сцен, которые можно сыграть в любом составе и порядке. Некоторые из них подбрасывают героям инструмент решения задачи, другие дают повод раскрыть персонажей или провоцируют конфликт. Последними сыграйте эпизоды “Разведчики” и “Последняя ночь”, чтобы перейти к финальному столкновению.

ОСМОТР ТЕРРИТОРИИ

Вероятно, герои захотят составить план обороны, возможно даже сделав аэросъемку местности с дрона. Известно, что бандиты передвигаются на паре вездеходов и на лошадях. Они смогут зайти в деревню или с запада из ущелья Куртатин, или с полого склона за руинами на востоке. На юге быстрая река защищает деревню, хотя через неё есть деревянный мост.

В ходе осмотра герои смогут понять, что виноградники на плато будет защищать очень трудно – к ним легко подойти со склонов.

ТРЕНИРОВКИ

Герои, вероятно, захотят тренировать горцев для сражения. Важно учесть, что самые смелые и боевые из деревни давно ушли. И теперь перед героями встанет нестройный ряд побитых жизнью мужичков и пацанов, почти ничем не вооруженных и одетых в крестьянские робы. Поставить этих пастухов под ружье в такой короткий срок будет непросто, да и где взять столько оружия?

Вы можете использовать два параметра для отображения ополчения: **навык** и **снаряжение** (изначально оба равны 1). Герои смогут повышать их в ходе подготовки. Используйте пул этих параметров, если вам нужно определить успешность действия группы ополченцев в финальной схватке.

ПОСЛЕДНЯЯ ИЗ АШИ

В одном из домов на отшибе живёт полуслепая старуха, последняя из семьи Аши. Все её родственники погибли от рук бандитов и голода. Иногда кто-то заносит ей немного еды. Для всех в деревне – она живой символ их страдания.

ОТКУДА ЭТОТ КАРАБИН?

Может выяснится, что у фермера Ыдзыма есть несколько современных карабинов и другое военное обмундирование. Ему нелегко будет признаться в том, где он взял всё это (см. Упавший корабль).

ЖИТЕЛИ ДЕРЕВНИ (ТАБЛИЦА)

d6	Имя	Род занятий	Характерная черта	Деятельность	Мотивация
1	Рухсана	Домохозяйка	Носит чётки	Молится	Спасти дочь
2	Фидар	Фермер	Грустные глаза	Закапывает запас еды	Выжить
3	Уаржет	Старец	Говорит нараспев	Сидит у башни	Не видеть гибель деревни
4	Заур	Фермер	Шрам на лице	Пасёт овец	Забиться
5	Налкута	Собирательница	Протирает руки спиртом	Пересчитывает заготовки	Сбежать
6	Авдан	Стеклодув	Громила-глупец	Чистит печь	Подчиняться

Примеры случайных жителей. Опирайтесь на параметры первопоселенца, если это потребуется (КТГ, с. 355).

ВЗГЛЯД ГОРСКОЙ ДЕВУШКИ

Герои могут обратить внимание, что в деревне не видно молодых девушек. Горцы прячут их от наёмников, опасаясь насилия. Однако, случайная встреча неизбежна – пусть самому романтичному герою повезёт. Она выронит с испуга чарку молока... Секундный взгляд, бледное лицо и она бежит прочь, унося в сердце образ воина, в которого она влюбилась безоглядно. К чему это приведёт?

ВИНО ОТЧАЯНИЯ

Если герои сообщат крестьянам, что виноградники защитить не получится, то мужчины семей Фидар и Тох (хозяева винодельни) обозлятся и захотят уйти из ополчения. Это вызовет разлад, с которым придётся иметь дело.

РАЗВЕДЧИКИ

Незадолго до окончания сбора чарага, в окрестностях деревни появятся трое согладатаев бандитов на лошадях. Если они не ожидают найти здесь отпор, то будут вести себя небрежно и их легко будет отследить.

ПОСЛЕДНЯЯ НОЧЬ

В последнюю ночь крестьяне устроят небольшой пир, достав вино, самогонку, сыры, вяленое мясо и прочие припрятанные радости. Это поддержит их дух или повредит ясности ума на утро? Вам решать.

ПРОКЛЯТАЯ ВОЙНА

Посмотри на них, командир. Они чуть под себя не ссут от страха. Тоже мне джигиты. От щелчка затвора сознание потеряют. А вот откуда у них эти чистенькие карабины и броники? Они где-то стащили их. Сняли с трупа легионера, или того похуже... Это не люди, это гиены, которые укусят тебя, когда ты упадёшь. И будут хихикать, пока ты истекаешь кровью...
А знаешь, почему эти люди стали гиенами? Потому

что такие как мы работаем тут. Прикинь... Год за годом, миллионы бирров, тонна за тонной боекомплекта... По этим горам прошлись Консорциум, Легион, мятежники, опорные барыги, а теперь вот просто бандиты. Думаешь, мы поборники добра здесь? Мы просто крутим это смертельное колёсико...
Извини, что развёл философию, командир. Но я это видел всё. Добром не кончится...

ЧАСТЬ 3. РЕШАЮЩАЯ СХВАТКА

Настало то утро, когда бандиты обрушиваются на деревню. Их черные силуэты будут вылетать из тумана, оглашая горы улюлюканьем и пальбой в воздух...

Ведущий может направлять действия банды по своему усмотрению. Главный совет для этой части – переходите в режим “боя по ходам” только тогда, когда это действительно нужно. Мелкие стычки, перестрелки и даже моменты прорыва можно отыграть как сцены и встречные проверки.

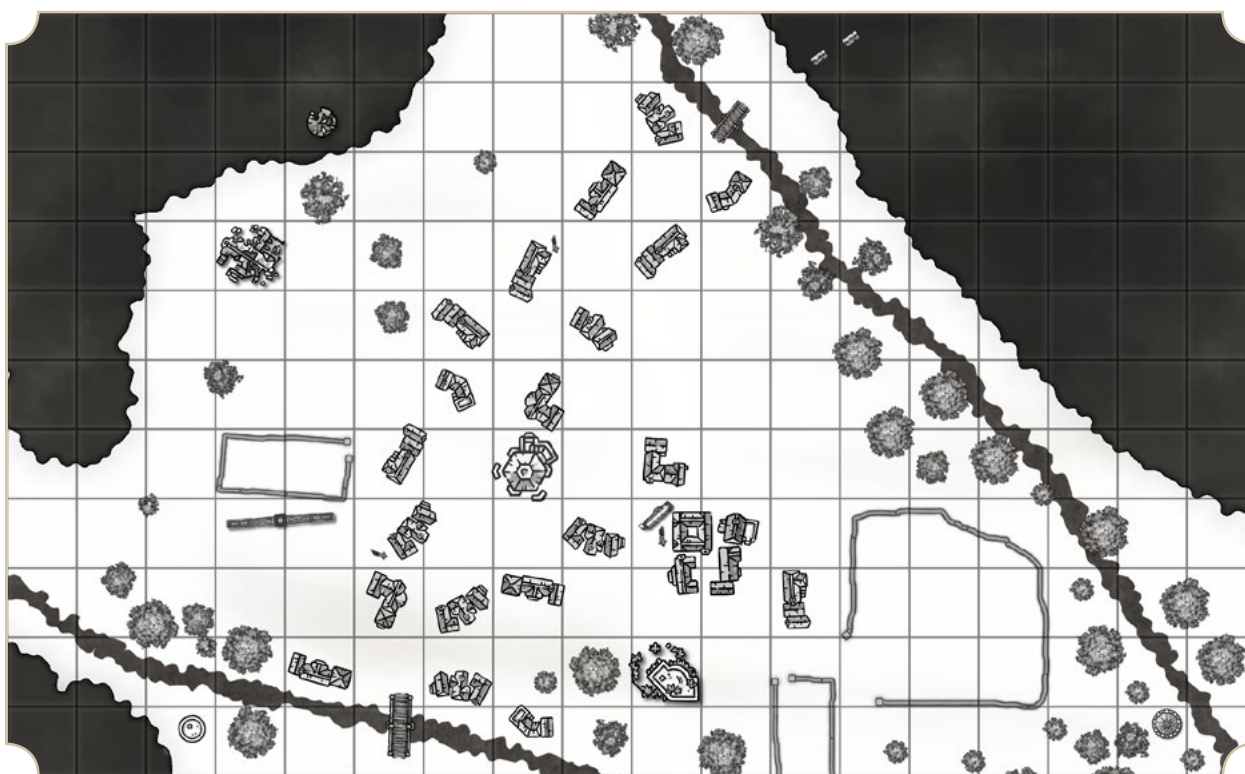
Бандиты будут атаковать в несколько волн, используя вездеход как таран и троих снайперов как прикрытие. Их численность составляет 40 человек. Для бросков используйте параметры бандитов из “Статуэтки Зары Багры” (КТГ, с. 362), снабдив их более разнообразным вооружением (архаичные мультуки и несколько современных стволов, а также пара единиц полезного оборудования на ваше усмотрение).

Ниже мы приводим несколько осложнений за пункты тьмы:

- * Один из горцев подстрелил бандита, но теперь впал в прострацию перед убитым – 1 п.т.
- * Снайперский выстрел! снайперы бандитов хорошо укрыты, используют тепловизоры и почти недостижимы для ответного огня, если не приложить усилия для их поиска – 2 п.т.
- * На одном из рубежей крестьяне дрогнули и, побросав оружие, разбегаются – 3 п.т.
- * Случайный залп залетел в мастерскую, где лежит собранный чараг, она загорелась – 4 п.т.

ТУМАН НАД МАССАГЕТОМ

Туман плотно застилает долину в утро перед боем. Возможно, это благословение Сказителя для своего маленького запутавшегося народа... Смогут ли игроки использовать это как преимущество? Обратитесь к правилам нулевой видимости (КТГ, с. 84) для отображения тумана. Ведущий может предложить и другие ситуативные модификаторы в связи с покровом.



ПРИЛОЖЕНИЕ

ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ

Используйте эти заготовки для создания персонажей игроков, поборников селян.

Роль	Описание	Проблема
Командир	Ваш послужной список, а также умение сражаться сделали вам имя. Этот герой на старте получает дополнительные 5 очков опыта, а также репутацию +2 при общении с регулярными военными. <i>С этого героя завязывается сюжет.</i>	Строгие моральные принципы и кодекс воина стали частью вашей личности. Ведущий, активируя этот недостаток, может предлагать уместные правила в вашем личном кодексе.
Юнец	Ваша форма идеально вычищена, а карабин идеально смазан. Вы плохо понимаете мир и легко отвлекаетесь на новые впечатления. Вам точно нужен хороший наставник. Ваша байка - пересказ чужой.	Вы легко, пылко и быстро влюбляетесь или попадаете под влияние сильной личности. Это чувство может заставить вас действовать безрассудно. Этот недостаток ведущий может активировать один раз за историю.
Ветеран	Хоть вы и не дослужились до высоких чинов, но отрастили толстую шкуру, какую не всякий клинок проткнёт. Вы по звуку отличаете тот самый снаряд, от которого надо прятаться.	Вы пристрастились к алкоголю.
Силач	Когда-то за вашей спиной прятались слабаки. Вы защищали их, потому что это было несложно.	Вы отрицаете всё сложное, низвергаете или разбиваете всё, чего не можете понять.
Одиночка	Вы – непревзойденный мастер скрытых операций, не знающий страха и контролирующий любую боль. Задача будет выполнена любой ценой.	Вы сторонитесь взаимопомощи, избегаете поддержки и рассчитываете только на себя.
Душа компании	Шутки, выходки, ужимки, игрушки - всё это окружает вас и делает строгий военный быт немного легче. Строгие молодые офицеры вас не любят, а мудрые - терпят. Потому что вы делаете жизнь окружающих немного светлее.	Вы солдат “по ошибке”. Вы можете лечить раненых, строить укрепления или писать отчёты, но когда начинают говорить пушки, ваш дух противиться этому. Активируя эту проблему за 1-3 пт, ведущий может применить аналогичный однократный штраф к вашему боевому пулу (огнестрельному или ближнего боя, не важно).
Самозванец	Вы выдаёте себя за солдата, хотя в глубине души ненавидите их. Ваши поддельные документы легко распознать. Вы выходец из низов, которого занесло к военным. У вас нет военной байки – лишь боль от войны.	Ваш дикий нрав и стремление заслужить уважение или любовь заставляют вас необдуманно рисковать или совершать дерзости.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

☉ ГЫЦЦЫЛ ГИРИК, ПРЕДВОДИТЕЛЬ ГОРНОЙ БАНДЫ

Гыццыл родился в одном из ущелий Массажета в семье пастухов. Его семья погибла в ходе войн горных банд, а младенца вырастили кухарки при опоровой ферме. Душа Гыццыла бледна, не видит света и не слышит музыки гор. Он забирает всё, до чего может дотянуться, полагаясь на силу, внезапность и холодную жестокость.

Характеристики: телосложение 3, ловкость 5, смекалка 3, эмпатия 2

Здоровье: 8

Рассудок: 5

Репутация: 3 (среди бандитов)

Навыки: стрельба 3, ближний бой 2, лидерство 2, выживание 2, наблюдательность 2

Достоинства: выстрел в упор, зловещий.

Снаряжение: плазменный пистолет (пул 9), меч (пул 8), доспех из шкур (пул 2), громкоговоритель.

☉ АЛАН ХАРДЖИНТЭ, ОТЧАЯВШИЙСЯ ПАСТУХ

Алан – мужчина среднего возраста, который сохранил достаточно ясный ум посреди всех бед. Он был первым, кто скликнул совет аула и он же и отправился в итоге искать джигитов, которые наймутся защищать его родное село. Год назад банда забрала его жену и глубоко внутри его гнетёт отчаяние и бессильный гнев, которые он пытается держать в узде.

Характеристики: телосложение 1, ловкость 3, смекалка 3, эмпатия 3

Здоровье: 4

Рассудок: 6

Репутация: 1 (среди горцев)

Навыки: влияние 1, выживание 3, скрытность 1, медикургия 2, наблюдательность 2, мудрость 1

Достоинства: шестое чувство

Снаряжение: посох (пул 2), молитвенная башенка, коммуникатор (I), целебные травы

☉ МАЛИ, АСА

Одна из немногих аса, кто в нынешние времена летает по горам. Невысокая и ловкая девушка с мужскими повадками, обычно чинит крылья или облетает окрестные места, доставляя важные вести, лекарства или спасая попавших в беду. Она в ярости из-за того, что окружена безвольными и трусливыми крестьянами.

Характеристики: телосложение 2, ловкость 4, смекалка 4, эмпатия 2

Здоровье: 6

Рассудок: 6

Репутация: 0

Навыки: проворство 2, наблюдательность 2, выживание 2, скрытность 2.

Достоинства: защитная стойка

Снаряжение: крылья аса, масляная лампа, бинокль, 2 м-стима.

КРЫЛЬЯ АСА (А). Для управления используйте **проворство**. Позволяют планировать в воздушных потоках с высокой точки. Для полёта персонаж должен выложить любые тяжелые предметы из инвентаря. Когда надеты, то затрудняют обычную ходьбу и дают модификатор -3 на проверки проворства.



КОНЕЦ