

Быстрый старт

Другая Европа. 1737

Ролевая игра в жанре плаща и шпаги



В этом документе представлен демонстрационный образец игрового мира «Другая Европа. 1737».



В оформлении книги использованы работы художников Анри Лесюра и Соломона ван Рейсдаля, а также иллюстрация из книги Доменико Анжело L'École des Armes, находящиеся в общественном достоянии.

Добро пожаловать в мир кружев и стали!

Мир игры — это другая Европа первой половины XVIII столетия. Другая Европа очень похожа на тот мир, который мы все знаем по историческим книгам и кинофильмам, в нем действуют те же, или почти те же императоры, короли, принцы, полководцы, знать, торговцы и простолюдины. Это мир авантюристов и первопроходцев, завоевателей и реформаторов, создателей торговых империй и зарождающейся современной науки. Там правят просвещенные монархи, а тайные общества готовят заговоры против церкви и тронов. Там церковь балансирует между величием и властью прошлого и вызовами новой эпохи. Там первооткрыватели отправляются в неизвестность, чтобы стереть белые пятна с географических карт. Там честь — значит очень много, но и деньги способны почти на все. Это блистательное XVIII столетие, Галантный век, Эпоха Просвещения!

Но у этого мира есть одно очень важное отличие, которое уже изменило его по сравнению с нашей историей и в дальнейшем изменит еще сильнее: в начале XVIII века некоторые люди обрели силы, о которых раньше рассказывали только в легендах и мифах.

В начале

На Рождество 1710 года над Европой появилась Великая комета, такая большая и яркая, какой не помнили на протяжении всей письменной истории человечества. В народе пошла слухи о знаменнии Второго пришествия и Конце света. Ученые объявили комету феноменом движения небесных тел, ссылаясь на вышедшую пятью годами ранее книгу «О подвижных звездах» принадлежащую английскому королевскому астроному Эдмону Галлею. Католическая церковь вела диспуты, но официальной позиции не высказала.

Людовика XIV, бывшего тогда господином половины Европы, несмотря на искреннюю веру, в то время волновала лишь судьба его династии в Испании. Император Священной Римской империи - Иосиф I воевал с французским королем, счи-

тался большим либералом, и был далек от проблем теологии. Фридрих I, тогда еще курфюрст Бранденбургский, как раз собирался стать королем Пруссии и объявил, что «комета сия знаменует славу Пруссии, что пребудет в этом веке и в последующие времена». После чего заказал президенту Прусской академии Готфриду Лейбницу трактат «О возвышении государств», где автор проводил параллели политической истории с движением небесных светил. В России Петр Великий, очень не любивший когда дела духовные, мешают делам государственным, приказал всех распространителей слухов о конце света «вешать повыше, дабы она комета была лучше видна». В Османской империи султан Ахмед III издал фирман, имевший целью, успокоить начавшиеся было волнения, содержание которого за цветистостью восточных фраз исчерпывалась одним словом — иншалла.

Провисев в небе несколько месяцев, комета превратилась в огромное светило, хорошо заметное даже днем, а ночью легко затмевавшее своим светом луну, после чего 17 апреля 1711 года взорвалась, осыпав небо огненным дождем. В этот день в Вене умер император Иосиф I. В этот же день началась новая эпоха.

После взрыва кометы прошло совсем немного времени, когда оказалось, что некоторые люди стали способны делать то, что в иные времена считали либо деяниями святых, творимых силой божией, либо кознями Дьявола, совершаемыми ради его торжества в сём мире. В аристократических салонах об этом говорили, как о курьезах, не отличающихся от обещания очередного алхимика продемонстрировать превращение свинца в золото. Все это продолжалось до тех пор, пока 23 июля 1712 года к маршалу де Виллару не явился невзрачный француз, представившийся адвокатом Франсуа Бонне из Безансона. Он пообещал маршалу победу. Маркиз де Виллар почему-то поверил незнакомцу и двинулся к Денену, где в это время его ждал лучший полководец Австрии - генералиссимус принц Евгений Савойский с сильнейшей армией, разбить которую не было никакой надежды.

24 июля Франсуа Бонне в сопровождении Маршала де Виллара выехал на поле боя, осмотрел позиции принца Савойского и, склонив голову, сказал маркизу: «Ваше сиятельство, сегодня принц Евгений не сможет отдать приказания и армия имперцев останется без командира». Так и произошло: действия де Виллара были решительны, оборона австрийских войск была слаба, действия неуверенными и победа досталась французам, которые не верили в неё ещё день назад.

На службе королю

Маркиз де Виллар после сражения при Денене немедленно поехал в Версаль, где получил секретную аудиенцию у короля, на которой, вопреки обычаю, не было никого кроме Людовика XIV. После этой встречи, король вызвал к себе Бонне, сообщившего Людовику, что знает других людей со способностями похожими на его собственные. Немедленно была подписана серия королевских ордонансов: «О создании Особого совета в Версале», «О пожаловании Франсуа Бонне владениями и титулом виконта де Мальпьер», и тайный ордонанс: «О поиске людей, способных служить королю особым образом». Людовик XIV стал первым монархом, признавшим «магов» и создавшим систему, узаконившую их детальность на благо Франции.

Франсуа де Мальпьер был назначен секретарём Особого совета и получил чрезвычайные права для поиска людей со сверхъестественными способностями. Уже через год он доложил королю, что в землях короны по его расчетам обитает не менее двух тысяч человек всех сословий, годных к «новой службе», то есть магические способности пробудились приблизительно в одном из десяти тысяч подданных его величества.

Людовик XIV, в конце жизни оказался со всех сторон окружен врагами, которые угрожали Франции. Его Франции! Король решил, что любые средства хороши для блага династии и Франции. В 1714 году он подписал указ, который обязывал волшебников служить королю в армии, на флоте и в канцеляриях, обещал защиту от обвинений в темном колдовстве и гарантировал всем, у кого пробудился дар, получение образования за счет казны. Умыш-

ленное сокрытие своего дара признавалось изменой королю и каралось смертью. Для многих людей из низов, в ком пробудилась сила, королевский указ стал возможностью достичь невиданных ранее вершин, но для дворянства и богатых буржуа означал тяжелую службу, от которой невозможно отказаться.

Людовик XIV был уже стар, но за долгое время правления, все французы хорошо поняли – что такое нарушить волю короля. Как глава галликанской церкви Людовик объявил, что силы, полученные верноподданными его величества, проистекают от благословения Господа, который тот дарует Франции. Поэтому любой обвиняющий этих людей в измене христианству, становится врагом короля Франции, лишается имущества и изгоняется из Франции. В последний год жизни Людовика новые порядки, касающиеся магов, были установлены во Франции со всей жестокостью и непреклонностью, так, что даже смерть короля в 1715 году не остановила начатые им перемены.

В эти же годы нечто подобное происходило в других странах Европы. Там постепенно выдвигались люди, которые могли то, что еще недавно казалось чудом. Где-то их сжигали на кострах, фанатики, считающие магов орудием Сатаны, где-то они тайно входили в окружение принцев и становились влиятельными людьми. Указы Людовика XIV постепенно стали известными во всем мире, а успехи Франции, первой поставившей людей обладавших экстраординарными способностями на государственную службу, стали примером для подражания во всех остальных странах мира.

Наука, а не магия

В 1718 году лондонский ученый Николя Фатно де Дювилье опубликовал трактат «О движении эфира, именуемом эфирокинезом и науке эфирокинетике, изучающей это явление», который перевернул представления о появившейся магии и дал ей научное объяснение, а также имя – эфирокинетика. Книгу сочли гениальным объяснением феномена, будоражащего всю Европу. В склонную к рациональности эпоху Просвещения научная основа объяснения чуда оказалась просто незаменима. Де Лювилье связал пробудившиеся способности с

тем, что комета огромных размеров, приблизившись к земле так близко, как не случалось никогда ранее, вызвала сильнейшие колебания мирового эфира, которые воздействуя на некоторых людей, чьи органы чувств как писал автор, «более тонко настроены» и тем самым подарила возможность управлять движением эфирных потоков. Эфир со времен Декарта считался субстанцией, заполнявшей все пространство материального мира, следовательно, теория де Лювилье объясняла сразу всё! Он провел ряд опытов с теми, кого назвал эфирокинетами и выяснил, что эти люди действительно ощущают эфир вокруг них как незримые потоки, которыми можно управлять, используя текущую в них силу.

Де Лювилье доказывал, что эфир может влиять на материю, а поскольку тому уже имелось множество практических подтверждений, теория эфирокинеза была принята всеми без сомнений. Теперь вместо имени магов, людей получивших уникальный дар стали называть **эфирокинетами**, а их искусство эфирокинетикой.

1737 год

Сейчас в мире «Другой Европы» идет 1737 год. После недолгой всеевропейской смуты в начале 1720-х годов, во всех цивилизованных странах приняты законы, согласно которым эфирокинеты получают целый ряд привилегий, если поступают на службу государству. Впрочем, не всех эфирокинетов удастся отыскать, кто-то боится признать себя не вполне человеком, скрывает свою тайну и живет как прежде, а кто-то предпочитает вольную жизнь, обязательной службе и выполнению чужих приказов.

Эфирокинеты имеют возможность получить образование достойное благородного человека, служить государству и получать соответствующее их рангу жалование. Но не все относятся к эфирокинетам благосклонно. Несмотря на исключительную полезность эфирокинетов, многие из числа дворянства считают их выскочками, церковь все еще подозревает, что способности управления эфирными потоками это дар темных сил, а не новая форма науки, а простонародье попросту боится колдунов.

Читатель, именно в этот мир возродившейся магии, которую теперь все считают наукой, тебе предстоит отправиться во время путешествий и приключений в «Другой Европе. 1737».

Это почти та же Европа, историю которой мы хорошо знаем. Но XVIII столетие, прославленное как век авантюристов, здесь наполнено силами волшебства. В мире, который считается одной из самых прекрасных эпох в истории, все так же переkreпчиваются шпаги во славу королей и красавиц, но герои сражаются не только шпагой, но и магией. В этом мире волшебники изменяют реальность и управляют силами, которые еще недавно казались неподвластными человеку.

Во что играть?

Персонажи в игре «Другая Европа. 1737» называются героями не просто так. Они действительно герои, подобно героям приключенческих романов и фильмов. Эта игра посвящена не борьбе с полчищами врагов и исследованию подземелий (хотя совсем без подземелий здесь не обойтись), она предлагает вам взойти на корабль капитана Блада, оказаться на острове Сокровищ вместе с Джимом Хокинсом, устраивать заговоры вместе с шевалье де Эоном, спасать королеву вместе с Арманом де Мезон-Руж и защищать тех, кому грозит смертельная опасность, вместе с Алым Первоцветом. Эта игра о приключениях, главное место в ней занимает сюжет. Эта игра не про ложно понятый исторический «реализм», с тщательным воспроизведением параметров оружия, или расчетом того, сколько проскачет лошадь за сутки, и когда ее надо будет накормить. Эта игра про подвиги! Много действия, много драйва, много импровизации и свободы и как можно меньше скуки и однообразия.

Однако внимание к сюжету не означает невнимания к игровой механике. Мы постарались учесть все, что может потребоваться авантюристу XVIII столетия, введя в игру подробные правила по фехтованию, использованию эфирных сил и социальному взаимодействию персонажей. Мы хотели написать эту часть игры так, чтобы правила были просты, броски кубов, не занимали бы много времени, а сама механика игры не мешала бы приключениям.

Кривой Клаус так и сказал своим парням: «Дело верное, жирная добычка сегодня ночью окажется прямо в нашем лесу. Рябой Хайнц- шеннул мне, что старик очень спешил, и ещё все время косился на свой сундук. Трактирщик клянется всеми святыми, что у профессоришки денег, как сена в деревне. И против нас он не сдюжит - ученый, шагу только на пояс носит, а вынимать ее - уж точно не приходилось».

Разбойники уже мечтали о том, как будут гулять на полученную добычу в соседнем графстве, где в Миттельштайне есть такое приятное место... И стража не побеспокоит, они в Миттельштайне никогда ни одного дела не проворачивали, а еще каждый месяц Клаус приносил немного серебра унтеру городской стражи. Так что можно будет славно отдохнуть. А то банде Кривого уже который месяц не везло, добычка попадалась какая то тощая, да еще и чуть в облаву не угодили, пришлось бросить кое-что из награбленного и затаиться. Но теперь все должно измениться. Богатая добычка сулила отдых в теплой постели, общество веселых девок и много пива.

Но вот на лесную дорогу, освещенную слабым светом луны, выехала карета без гербов, приближавшаяся к месту засады. «Давай!» – командовал Клаус и заранее подпиленное дерево рухнуло прямо перед каретой, преграждая ей путь, после чего вооруженные разбойники ринулись к остановившемуся экипажу. Но казалось, что пассажирам кареты совершенно безразлично происходящее вокруг. Кривой Клаус, подошел к окошку кареты, постучал в нее рукоятью пистолета, состроил самую страшную рожу, на которую только был способен и хриплым голосом произнес: «Эй, ученый! Вылезай из кареты, да готовь деньги. Не будешь сопротивляться – приедешь в город живым. Мы тебе повозку оставим, она нам без надобности».

Внутри кареты пожилой господин в это время чуть слышно заметил, обращаясь к скоромно одетому человеку, сидящему напротив: «Вот видишь, Юрген, я же говорил, что этот груз обязательно стоит сопровождать. Эксперимент близок к завершению и от того, что я везу домой, зависит слишком многое. Впрочем, я не готов поступать *Ad captandum vulgus*¹, так что пришло время разочаровать этих незнакомцев».

Дверь кареты распахнулась и на землю ступил мужчина в темно-синем кафтане, казавшемся при луне почти чёрным, белом парике и в шляпе с серебряным позументом. Он быстро оглядел разбойников и обращаясь к Клаусу спокойно произнес: «Вы оторвали меня от важных размышлений. Это огорчает меня, так что»... После этого, разбойники почувствовали сильнейший холод, как будто они нагими оказались зимой в горах. Холод сковал их тела, так, что никто не мог сделать ни шагу и даже пошевелить пальцем стало непосильным трудом. Удовлетворившись результатом, господин в синем кафтане, тоном не терпящим промедления, приказал своему спутнику: «Юрген, у тебя есть совсем немного времени на то, чтобы разоружить и связать этих негодяев. Действуй, да поживее!»

Утром, явившиеся из города стражники, обнаружили разбойников лежащими на обочине дороги, аккуратно и тщательно связанными и промокшими от утренней росы. Полоса невезения в жизни Кривого Клауса продолжалась...

В полной версии...

Вы найдете описания великих держав, их правителей и главных направлений политики. Рассказы о других самых важных странах «Другой Европы. 1737» от мелких княжеств разобщенной Германии до колоний Вест-Индии и угасающих когда-то могучих империях Азии. Вы узнаете, что такое сообщество эфирокитетов и о его взаимоотношении с властью королей. Вы получите полную информацию об образе жизни этой эпохи, знаниях, традициях, тайных сообществах и явных структурах, чье влияние простирается на весь мир.

¹ В угоду черни (лат.)

Краткие правила

Режиссёр и золотое правило

Игра строится по принципу достижения максимально возможной динамики процесса игры и кинематографичности происходящего действия. Поэтому игрок, который берет на себя обязанность участия в игре не в качестве персонажа, а в качестве ведущего игры, отвечающего за развитие её сюжета, создание приключения для других игроков называется **режиссёр**. Его задача действительно очень близка той, что стоит перед режиссёром кинематографа: он точно также снимает фильм, который, пусть существуя только в воображении участников игры, должен быть интересным для всех его зрителей (то есть игроков) и обладать захватывающим сюжетом.

Режиссёр полновластный хозяин игры. Его слово является последним во всех спорных вопросах и стоит даже выше, чем правила изложенные в этой книге. Впрочем, этим правом не стоит злоупотреблять.

Есть в игре одно правило, называемое золотым, которому подчиняются все режиссёры: «Герои не умирают».

Да, да, все именно так! Это игра не про выживание и тяжелую борьбу, это приключения в стиле плаща и шпаги в мире Галантного века, когда офицеры враждующих армий могли перед генеральным сражением отобедать вместе, а пират мог оказаться джентльменом с очевидными представлениями о чести.

Герой может оказаться без сознания, взят в плен, но в любом случае сюжет игры неразрывно связан с героем и если герой погибает, то дальнейшее теряет всякий смысл. Напротив, пленение героя злодеями, дает режиссёру новые средства для развития сюжета игры. Помните, что наша игра ставит героя в центр повествования. Приключения Д`Артаньяна или капитана Джека Воробья заканчиваются, если они погибнут. Поэтому нельзя просто создать новую команду героев и отправиться в подземелье, из которого не вернулась прежняя группа авантюристов.

При полной потере здоровья персонаж оказывается в бессознательном состоянии и временно выходит из игры. Выйти из бессознательного состояния можно только используя **жетоны стиля**, о которых будет рассказано чуть позже.

Механика игры

Во время игры режиссёр описывает игрокам картину, разворачивающуюся перед ними, а игроки оценивают обстановку и сообщают режиссёру, что они планируют сделать. После этого следует бросок шестигранных костей, а ведущий рассказывает игрокам, что случилось в результате их успешных или неудачных действий. Так, действуя совместно, игроки и режиссёр двигают вперед сюжет игры. Все описываемые действия и события происходят в воображении игроков, но это не мешает превращать их в красочные образы, ограниченные только полётом вашей фантазии.

В соответствии с принципом кинематографичности игры, время в ней делится на отрезки называемые: **сериал, история, эпизод, сцена и кадр**. **Сериал** — это несколько историй связанных между собой единым сюжетом или участвующим в сюжете героями. В своем игровом воплощении сериал действительно подобен многосерийному сериалу, или фильмам, с номерами I, II и III в названии. **История** — это отдельный фильм с законченным сюжетом, рассказ о том, как дворянин был предан друзьями, его любимая погибла, а сам он вступил на путь мести преступникам и восстановления справедливости, пример отдельной истории. **Эпизод** — часть фильма, повествование в которой раскрывает некую часть общего сюжета, история мстителя, который выясняет, кто виноват в смерти его любимой — пример отдельного эпизода. **Сцена** — отдельное событие, происходящее в ходе развития сюжета. Прогулка в парке или застольная беседа являются примерами сцены. Самый маленький отрезок времени игры: **кадр** используется только в боевой сцене. Во время кадра игрок может совершить одно простое действие, или простое и свободное действия.

Проверка успешности действий персонажей игры основана на броске **шестигранных костей**, далее в книге называемых **кубики**, или **дб**. В броске кубов обычно участвуют характеристика персонажа и его умение, которые связаны с решаемой в ходе броска задачей. Для того, чтобы бросок считался **успешным**, игрок должен получить в броске шестигранника значение **четыре или выше**. Такой результат называется - **успех**.

Многие невероятные действия могут быть выполнены героями за счет их лихости, решительности и энергии. В игре это отражается особым свойством кубиков: если в броске выпадет шестёрка, то такой кубик можно бросить еще раз и так продолжать до тех пор, пока кости падают шестёркой вверх. Подобный результат называется **взрывом** кубика и если взрывающийся кубик вновь показал шестёрку, то этот результат считается успехом. Любой иной результат взрыва кубика не приносит успеха и черед бросков останавливается.

Для того, чтобы действие было удачным, надо в броске кубиков получить хотя бы один успех. Некоторые действия, которые сложно осуществить, чтобы считаться успешными, могут потребовать два или более успехов. Несколько успехов всегда требуется в длительных действиях, о которых будет подробно рассказано далее.

Также в игре не используются никакие иные кости, кроме шестигранных, а число костей в одном броске игрока обычно не превышает четырёх-пяти.

Как делается бросок для определения успешности действия игрока?

Когда в игре говорится, что делается бросок характеристики и умения персонажа, это означает, что необходимо взять число шестигранников равное значению характеристики и умения. Чем выше значение характеристики и умения, тем больше вероятность того, что бросок (и, следовательно - действие) будет успешным.

Бросок костей обычно происходит так:

- Игрок заявляет режиссёру о желании совершить какое-либо важное действие. Режиссёр определяет, какие характеристика и

умение будут использоваться в броске для проверки успешности данного действия.

- Режиссер определяет сколько успехов (обычно один) необходимо для того, чтобы действие считалось удавшимся.
- Игрок бросает кости и считает число выпавших успехов.
- Режиссёр сообщает, какие последствия ждут игрока при удачном, или неудачном действии.

В некоторых случаях в игре возможно **перебросить** кубики. В этом случае делается повторный бросок и в расчете успешности учитывается последний результат.

Режиссёр может в ходе игры делать **тайные броски**. Это означает, что бросок делается втайне от игроков и, хотя в этом броске проверяется успешность действий их персонажей, они могут не знать не только результат этой проверки, но и то, что она вообще производилась. Результат такого броска всегда влияет на развитие сюжета. Таким образом, становится понятным, была ли обнаружена ловушка, засада, смог ли герой заметить, что было написано на листке, лежащем в куче бумаг на столе.

Какие бывают действия?

Когда игрок заявляет, что собирается что-нибудь сделать, это обычно означает, что планируется совершить **простое действие**. Простое действие может требовать броска кубов, как, например, атака, а может не требовать, как, например, перезарядка мушкета. Требуется ли действие, в конкретный момент игры, броска кубов, решает режиссёр. Примеры простых действий – атака в бою, прыжок из окна здания, попытка обчистить чужой карман. Простое действие в бою всегда занимает отдельный кадр.

Во время простого действия нельзя совершить другие простые или длительные действия, но можно совершать свободные действия.

Свободное действие не требует броска. Свободными считаются такие действия, которые персо-

наж совершает без специальной подготовки и использования навыка, не задумываясь об этом и не тратя на это существенных усилий и времени. Например, в бою герой может подойти к противнику и атаковать его, или достать пистолет из-за пояса. Сказать пару фраз в бою, сопровождая удачный удар острым словом, тоже считается свободным действием. Прогулка героя по улицам города это также свободное действие. Когда герой находится в бою, вместе с простым действием, он может использовать только одно свободное действие.

При описании действий одного персонажа против другого, в игре используется **соревновательное действие** – в этом случае игроки (или игрок и режиссёр) делает **встречный бросок** и сравнивают число выпавших успехов, тот, у кого их больше – тот побеждает в соревновательном броске.

Если какие-то усилия требуют значительных затрат времени, то в таких случаях используется **длительное действие**. Перед началом длительного действия, режиссёр должен сообщить игроку: за сколько бросков игрок должен получить определённое режиссёром число успехов и сколько времени в игре будет занимать каждый бросок. Если игрок набирает необходимое число успехов, то длительное действие считается достигшим положительного результата. Число бросков в длительном действии может быть, как не ограничено (естественным ограничителем в данном случае выступает время затраченное на попытки достичь результата), так и ограничено, когда как в приведенном ниже примере, необходимо вскрыть замок за полчаса, а каждое действие занимает 10 минут. Примеры длительных действий: вскрытие сложных замков, изучение большого объема информации, обыск большого здания из множества комнат.

Характеристики и умения

Характеристики персонажа воплощают его способности. То насколько герой силен, ловок, умен – все это определяется его характеристиками. Каждый персонаж в игре «Другая Европа. 1737» имеет три характеристики, чье значение находится в диапазоне от одного до трех. Обычное значение характеристик среднего человека равно единице,

значение два считается присущим хорошо тренированному человеку, а значение три есть лишь у выдающихся героев или злодеев.

Мощь: показывает совокупность физических способностей персонажа. Это одновременно сила, ловкость и выносливость.

Разум: это объем интеллектуальных способности персонажа, его умение размышлять, анализировать и понимать, а также наблюдательность героя, его способность оценивать окружающую обстановку.

Воля: это комплекс социальных способностей героя. Воля определяет то впечатление, которое герой производит на окружающих. Это способность убеждать других людей в своей правоте, обманывать и манипулировать ими.

Каждый герой начинает игру со значениями характеристик равными единице. Но это же не простые люди, а герои! Поэтому одну, выбранную игроком характеристику, можно повесить до двух.

Режиссёр или игрок во время игры регулярно оказываются в ситуации, когда необходимо сделать бросок чтобы проверить, было ли действие игроков или режиссёрских персонажей удачным. Решающее слово в выборе характеристики, используемой в действии, принадлежит режиссёру. Для того чтобы понимать, в какой игровой ситуации могут быть использованы различные характеристики, приводим небольшой пример.

Мощь. Поднятие тяжестей, разрушение предметов. Бег, плавание. Боевые умения. Координация движений, точность и аккуратность. Прыжки и лазание.

Разум. Интеллектуальными способности и наблюдательность. Понимание, запоминание и анализ информации.

Воля. Впечатление, убеждение, обман, хитрость, манипуляция, обольщение.

Другой важный элемент описания героя: его **архетип** — это отражение концепции героя, которая позволяет игроку более точно сформировать образ своего персонажа. В выборе особенностей вам очень поможет ответ, данный на первый вопрос

при создании персонажа. Например, можно сказать: «Мой герой, это благородный разбойник, желающий отомстить своим врагам», что будет означать использование особенностей **авантюрист** и **преступник**, или описать героя так: «Это ученый, археолог, изучающий тайны далеких стран», что будет означать использование архетипов **археолог** и **путешественник** или заявить: «Это военный врач ушедший в отставку и теперь нанимающийся в экспедиции в поисках золота и приключения», что будет означать использование архетипов **учёный** и **офицер**. Не нужно относиться к названиям архетипов как к догме. Если вы видите, что этот архетип подходит к концепции персонажа, но его название не вполне отвечает ей, используйте выбранный архетип, но придумайте ему другое имя.

Каждый игрок выбирает для героя два архетипа, которые содержат различные **умения** (а в полной версии игры еще достоинства и особенности). В случае если в обоих выбранных архетипах присутствует одинаковое умение, значение умения повышается до второго уровня. После выбора архетипов игроки получают очки, на которые могут выбрать другие умения, которых нет в выбранных архетипах.

В быстром старте не приводятся все архетипы и умения из «Книги правил. Другая Европа. 1737», вместо этого мы предлагаем ознакомиться с ними на примере готовых персонажей для стартового приключения, которые относятся к следующим архетипам и знают связанные с ними умения:

Авантюрист. Мастер на все руки, готовый ко всем опасностям и неожиданностям, которые несут приключения.

Умения: взлом, кража, риторика, обольщение.

Офицер. Умения командовать солдатами, сражаться в бою, разбираться в тактике, знать, как навести орудие, и выстрелить из него – все это умения офицера.

Умения: верховая езда, засады, фехтование, этикет.

Мистик. Пробуждение сил эфира привело к тому, что увлечение мистикой и оккультизмом стало не просто модой, а смыслом жизни для тех, кто ищет сокровенные знания.

Умения: изучение, ножи, обман, оккультизм.

Шпион. Восемнадцатое столетие - эпоха появления тайных служб, агенты которых действуют по всему миру. Работа шпиона сложна и разнообразна: он может добывать секреты при дворе королей, а может пробираться через канализации, чтобы попасть в хорошо защищенную крепость, где работают над новой взрывчаткой.

Умения: взлом, маскировка, обман, обольщение.

Полный список умений персонажей приведен в «Книге правил. Другая Европа. 1737», в быстром старте содержатся те умения, которыми наделены готовые персонажи игры.

Обычно интуитивно понятно, какое умение надо использовать в том или ином броске. Если герой пытается спрятаться, будет использоваться умение маскировка, если он исследует место преступления, будет использоваться изучение, если он выступает с речью, будет использоваться умение риторика.

Необходимо учитывать тот факт, что умения многообразны, включают в себя сразу несколько способностей и навыков и поэтому могут быть использованы в самых разнообразных ситуациях, даже не предусмотренных правилами, если игрок сможет убедительно доказать, возможность использования именно этого умения.

Если у персонажа **нет умения**, которое используется в определенной ситуации, то считается, что персонаж не имеет навыков в этой области знаний. В этом случае действие возможно, но в броске будет использоваться только значение подходящей

характеристики, а взрыв кубика в таком броске невозможен.

Достоинства

Достоинства - это финальные штрихи к биографии героя, те детали, которые позволяют более точно раскрыть его особенности и возможности. Каждое достоинство дает герою различные возможности, причем, чем больше очков стоит достоинство, тем более ценное преимущество оно дает. Полную информацию о достоинствах смотрите в «Книге правил. Другая Европа. 1737», а здесь будут указаны только те достоинства, которыми обладают готовые персонажи стартового приключения.

Боевые инстинкты •

Хорошее физическое развитие позволяют герою всегда опережать противников во время боя. Персонаж при определении очередности хода получает +2 к результату броска.

Дворянин без наследства •

Герой хотя и знатен, но совсем не богат, возможно предки не оставили ему наследства, а возможно он разорился. Это ставит вас в затруднительное положение, когда ваш социальный статус будет порой подвергаться сомнению.

Известность •

Герой хорошо известен в тех или иных кругах. Это имеет в основном весьма положительные, но иногда и отрицательные стороны. Игрок выбирает, в какой области и среди каких слоев общества известен его персонаж.

Интриган ••

Ваше умение рассказывать, убеждать, смешать правду и вымысел, поражает окружающих. Прекрасное владение мастерством интриг делает вас непревзойденным в любых социальных состязаниях. Броски с использованием умений: риторика и обман получают бонус в один кубик.

Интуиция ••

Герой, обладающий этим достоинством, может один раз в эпизод обратиться к режиссёру с вопросом, что подсказывает ему интуиция в тоё или иной конкретной ситуации игры (это не может быть слишком общий вопрос, или вопрос, разрушающий интригу приключения). Режиссёр должен дать игроку простой ответ: чувствует ли он что его действия правильны, или подозревает, что это ошибка.

Мгновенное выхватывание оружия •

Вы быстры настолько, что научились выхватывать шпагу из ножен, а пистолет из ольстра не отвлекаясь на это действие. С этим достоинством, доставание оружия, (кроме замаскированного оружия) не приносит персонажу штрафа к следующей его атаке.

Не отличить •

Это достоинство применяется для одного из языков, которым владеет герой. Ни один человек, для кого этот язык родной, не примет вас за иностранца. Достоинство необходимо брать отдельно для каждого языка, известного персонажу.

Полиглот •••

Вы обладаете особым талантом к изучению языков, зная их столько, что можете быть переводчиком в дипломатической или торговой миссии. Взяв это достоинство, персонаж изучает шесть иностранных языков по выбору игрока.

Фехтовальный приём •

Получив это достоинство, герой выбирает один из фехтовальных приёмов, который он теперь может применять в бою. Это достоинство можно приобрести несколько раз.

Удача •

Вы с детства отличались необыкновенной удачей. Герой получает возможность в любом броске перебросить один шестигранник. Удачу можно ис-

пользовать не чаще, чем один раз в день по внутреннему времени игры, в зависимости от того, сколько очков потрачено на это достоинство.

Язык •

Наличие этого достоинства означает то, что герой умеет читать и писать на одном языке, кроме своего родного. Понятно, что в его речи будет слышаться акцент, а на письме могут проявиться нюансы свойственные иностранцу владеющему чужим языком. Это достоинство надо брать отдельно для каждого изученного языка.

Власть над эфиром

Применение известных эфирокинету сил не требует броска, если персонаж знает какую-либо эфирную силу, то это означает что он способен ее применить без какого-либо броска. Эфир не подчиняется логике материального мира.

Однако использование сил эфира ограничено возможностями персонажа. Направление эфирных потоков истощает человека и поэтому эфирокинет может применять силы в зависимости от наличия у него ресурса, называющегося в игре **жетоны эфира**. Большинство эфирокинетов располагают десятью жетонами эфира, но их число можно увеличить особым достоинством. Применение любой силы обходится эфирокинету во столько жетонов, каков уровень силы. Также жетоны могут тратиться для получения дополнительных эффектов сил (если они есть) и для того, чтобы скрыть применение сил эфира от наблюдателей.

Почти невозможно полностью скрыть использование эфирных сил от постороннего взгляда, тем более что большая часть сил легко обнаруживается окружающими. Эфирные потоки принизаны холодом бесконечной пустоты, лежащей вне материального мира, поэтому использование абсолютно всех эфирных сил сопровождается большим или меньшим ощущением холода, внезапно охватывающим окружающих. Силы первого уровня вызывают ощущение легкой прохлады на расстоянии пяти шагов от эфирокинета, силы второго уровня вызывают ощущение небольшого холода на этом же расстоянии, силы третьего уровня на мгновение

вызывают настоящий мороз, пробирающий всех, кто находится поблизости от эфирокинета. Многие силы имеют дополнительный внешний эффект, который приводится в их описании и поэтому хорошо заметны.

Подробнее о силах эфира смотрите в «Книге правил. Другая Европа. 1737».

Здоровье

Все персонажи в игре, как герои игроков, так и управляемые режиссёром, обладают параметром – **число ранений**, иначе называющийся здоровьем. Этот параметр определяет, сколько повреждений могут выдержать персонажи в бою, прежде чем падут, сраженные врагами. Как уже говорилось ранее, все персонажи-люди имеют три ранения. Здоровье персонажа в игре представлено тремя видами нанесенных повреждений:

- Первый вид: **смертельная рана**, которая есть у всех персонажей, кроме актёров второго плана;
- Второй вид: **обычные раны**, число которых у большинства людей равно двум;
- Третий вид: **царапины** - каждая рана (в том числе смертельная) включает в свой состав десять царапин.

Когда персонаж получает повреждения, сначала ему наносятся царапины, а как только их число достигает десяти, персонаж получает одно ранение. Если персонаж потерял две раны и ему было нанесено еще десять царапин, он теряет сознание и выбывает из боя. Это означает, что персонаж получил смертельную рану. Актёры второго плана не имеют смертельной раны и поэтому, лишившись своих ран они просто погибают.

Никаких штрафов за полученные ранения персонажи не получают – это мир авантюрного романа: здесь так не принято.

В приключенческих романах герои очень редко проводят недели или месяцы в постели, залечивая раны. Это условность жанра, которую стоит соблюдать, чтобы не превращать приключение в непрерывную борьбу за выживание. Так и в нашей игре, герои отличаются от простых людей: то, что

считается страшными ранами или тяжелой болезнью, не представляют для них настолько серьезной угрозы.

Царапины восстанавливаются **немедленно после завершения сцены**, в которой они были получены. Бой — это отдельная сцена, поэтому царапины заживают после того, как завершается бой, но например, исследование дома наполненного ловушками это отдельная сцена, во время которой, незамеченные ловушки могут наносить персонажу постепенно накапливающиеся повреждения, которые не будут заживать, пока сцена не завершится. Ранения восстанавливаются с помощью алхимических эликсиров или лечебных навыков врача.

Ресурсы игрока

Жетоны стиля

Каждый игрок (и всякий режиссерский персонаж) начинает игру с особым ресурсом, называемым жетоны стиля. Стил — это особая форма взаимодействия игроков с миром игры, направленная на создание атмосферы приключений и героики.

Жетоны стиля игроки (и режиссерские персонажи) получают в начале игровой сессии. По завершению сессии все неиспользованные жетоны пропадают, а новую сессию все персонажи начинают с базовым числом жетонов стиля. Игрокам имеет смысл не беречь жетоны, а использовать их для того, чтобы ваша история обрела вид настоящей авантюры.

За что игрок получает жетоны стиля:

- За то, что можно назвать «красивой игрой». При награждении игроков, режиссер должен обращать внимание на случаи, когда игроки совершают чрезвычайно эффективные действия, которые способны вызвать аплодисменты зрителей, если таковые бы оказались поблизости.
- Если игрок сознательно следует своему **недостатку** (подробности смотрите в «Книге правил. Другая Европа. 1737»), вопреки собственным выгодам, он сразу получает жетон стиля.

- Стил игры в «Другой Европе. 1737» поощряет яркие, впечатляющие и рискованные действия со стороны игроков. Поэтому, если в броске игрока было получено три шестёрки, а само действие оказалось успешным, то это немедленно приносит игроку один жетон стиля.

Использование жетонов стиля:

- Жетоны могут быть использованы игроками для **динамического влияния на сюжет** игры. Примеры такого влияния приведены в «Книге правил. Другая Европа. 1737».
- Жетоны могут быть использованы для того, чтобы получить возможность **опередить противников**, там, где эта возможность определяется средствами игровой механики, например в бою.
- Жетоны могут быть использованы для **применения боевых манёвров** (подробности смотрите в «Книге правил. Другая Европа. 1737») без броска костей или для особых трюков в бою и не только.
- Игрок может заявить, что предпринимаемое действие он совершает **стильно**. Тогда за каждый потраченный жетон стиля он получает дополнительный кубик к результату своего броска. Использовать жетоны таким образом можно после броска, но до того, как режиссер объявит о результатах и последствиях происходящего.
- Жетоны могут применяться для **сопротивления страху и ужасу** (подробности смотрите в «Книге правил. Другая Европа. 1737»).
- Жетоны можно использовать для того, чтобы **выйти из бессознательного состояния** и продолжить действовать в бою. В этом случае герой возвращается в бой, но любая успешная атака по нему возвращает его в бессознательное состояние. Если герой в таком состоянии успешно закончит

бой, то он все равно будет нуждаться в лечении и смертельного ранения и прочих нанесенных ему ран.

Жетоны эфира

Эфирокинететы обладают ресурсом определяющим их физические и интеллектуальные возможности по управлению эфирными потоками – жетонами эфира. Персонажи-эфирокинететы начинают игру с десятью такими жетонами и могут расходовать их для того, чтобы применять известные им силы эфира. Впрочем, это расходование должно быть осмотрительным, потому что лишь один жетон эфира восстанавливается после продолжительного отдыха (например сна), а полное восстановление десяти жетонов эфира потребует отдыха в течение десяти дней. Если же отдохнуть не удалось, то восстановления жетона не происходит. Завершение истории восстанавливает персонажу все жетоны эфира.

Персонажи и статисты

В игре помимо персонажей игрока (которых мы описываем как героев, хотя в некоторых сюжетах они могут оказаться злодеями), есть и режиссёрские персонажи, которыми, в ходе развития сюжета, играет режиссёр. Они своими действиями участвуют в реализации творческих идей режиссера, создают интересное повествование и драматический фон приключения.

Режиссёрские персонажи — это такие же герои (или злодеи) как и те, которые являются альтер-эго игроков. Режиссёрские персонажи делятся на две категории: актеры второго плана и звёзды (смотрите «Книгу правил. Другая Европа. 1737»). Актеры второго плана и звёзды отличаются по степени могущества. Если звёзды могут быть величайшими героями, гораздо сильнее персонажей игроков (в игре они называются суперзвёзды), или быть равными персонажам игроков, то актёры второго плана — это обычные люди, которые в большинстве случаев немного слабее персонажей игроков.

В игре также участвует множество других персонажей, они называются **статистами**. Отличие статиста от героя в том, что у статиста чаще всего есть только одна функция в игре, и режиссёру нет необходимости долго работать над его созданием. Банда разбойников — это статисты, их функция — напасть на героя и сражаться с ним. Слуги в имении аристократа это статисты, их функция — следить за порядком в усадьбе и прислуживать гостям. При взаимодействии персонажей со статистами их умения читаются равными уровню статистов.

Сражение

Всякий бой — это отдельная сцена, которая разбивается на фрагменты времени под названием кадры. В каждом кадре, все персонажи и статисты, участвующие в бою, совершают одно простое действие и могут дополнительно совершить одно свободное действие. Любой бой происходит по следующей схеме:

1. Режиссёр сообщает о начале столкновения и предлагает сделать бросок определения очередности действий.

Сцена боя. Кадр 1

2. Персонаж с максимальным значением очередности совершает действие. Противник защищается после чего определяются нанесенные повреждения.
3. Персонаж со следующим значением очередности совершает действие.
4. Действуют другие участники боя, до тех пор, пока все они не используют свои действия.
5. Кадр 1 заканчивается и начинается кадр 2.

Определение очередности действий

Всякий бой начинается определения очередности действий. Для этого делается бросок двух шестигранников, а полученная сумма выпавших значений определяет, в каком порядке будут ходить персонажи и статисты: чем выше число, тем раньше в каждом кадре боя будет действовать персонаж. Бросок очередности действий повторяется в начале каждого кадра. На значение очередности

положительно и отрицательно влияет оружие, которое персонаж держит в руках в начале хода.

Если значение очередности действий после учета минусов от двуручного оружия у разных персонажей получилось равным, то персонажи делают дополнительный бросок еще одного шестигранника, который решает - у кого будет преимущество. Если игрок желает уступить свою очередность хода, то он передаёт ход следующему, кто стоит в очереди, а сам может вмешаться в схватку в любой другой момент.

Игрок может потратить жетон стиля для того, чтобы получить возможность действовать раньше других. Если сразу несколько игроков или режиссёрских персонажей желают ходить первыми, то преимущество получает тот, кто потратит на это больше жетонов.

Атака, защита и нанесение повреждений

Бой — это всегда соревновательное действие, в котором одновременно происходят броски атаки и защиты. Для определения успешности атаки делается встречный бросок атакующего в ближнем (на расстоянии длины клинка) или дальнем (на расстоянии дистанции выстрела) бою, против броска защищающегося, который парирует атаку или уклоняется от нее. Сравнение результатов этих двух бросков показывает удалась атака или нет.

В броске атаки используются следующие характеристики и умения (используемые в быстром старте²):

1. При атаках холодным оружием, древковым оружием и импровизированным оружием в ближнем бою - *мощь* и *фехтование*.
2. При атаках оружием с коротким клинком в ближнем бою - *мощь* и *ножи*.
3. При атаке метательным оружием и безоружной атаке — *мощь* и *атлетика*.

В броске атаки и парирования учитываются бонусы, которые дает используемое персонажем оружие, а также другие ситуативные бонусы и штрафы, получаемые персонажем.

Когда начинается бой все участвующие в нем персонажи **обнажают свое оружие**. Невозможно войти в бой, будучи безоружным, даже в случае неожиданной атаки, тот, на кого совершается нападение, всегда успеет достать клинок или пистолет. Доставание оружия в начале боя дает штраф к первому броску атаки равный одному кубнику. Если персонажи в ходе боя **меняют оружие**, например заменяя пистолет на шпагу, они тратят на это свободное действие и также получают штраф к следующему броску атаки в один кубник. Наличие достоинства *мгновенное выхватывание оружия* убирает этот штраф.

Со стороны защищающегося, игрок определяет: каким образом он будет защищаться: парированием атаки, или уклонением от нее. При парировании игрок делает встречный бросок *мощи* и *фехтования* (или умения *ножи*). Парировать можно атаку холодным оружием, или атаку без оружия, но для того чтобы применять парировать в руках героя должен находиться клинок. При уклонении делается встречный бросок *мощи* и *акробатики*. Необходимо помнить, что уклоняться можно не только от атак в ближнем бою, но и от выстрелов и метательного оружия.

Если вы вышли драться безоружным противника вооруженного шпагой, помните, что кулаки даже настоящего силача слишком слабы там, где раздаётся звон стали и грохот выстрелов. Персонаж сражающийся безоружным, не получает бонуса от используемого оружия и не может парировать чужие атаки.

Успешность атаки. После того как броски атакующего и защищающегося сделаны, сравнивается число полученных сторонами успехов. Тот, у кого

² Например, в быстром старте нет стрелкового оружия, поэтому информация по его применению не приводятся.

их больше, считается победившим в столкновении. Если число успехов равно, то считается, что столкновение выиграл защищающийся.

Повреждения, получаемые после удачной атаки, определяются броском кубиков, число которых равно числу успехов полученных в атаке, минус число успехов, полученных при защите (то есть для определения повреждений делается бросок как минимум одного кубика, который может взрываться). Сумма значений, полученных в броске, равна количеству царапин, нанесенных успешной атакой. Когда персонаж получает десять царапин, он теряет одну рану.

Мы приводим в быстром старте один из фехтовальных приёмов, которым владеет готовый персонаж для быстрого старта - Флориан фон Лейхтенберг.

Батман

Удар по оружию противника с целью выбить его из рук и лишить соперника возможности атаковать и парировать. Прием лишает противника оружия и хорош в бою нескольких фехтовальщиков против более сильного соперника.

Использование приема: *фехтовальщик атакует противника, но его атака направлена в оружие (которым может быть не только клинок, но пистолет, или мушкет) и не наносит повреждений. Если атака окажется успешной, то оружие будет выбито из рук противника и отброшено в сторону. Для того чтобы взять в руки выбитое оружие, противнику необходимо использовать отдельное действие.*

Статисты в бою

Героям противостоят в ходе игры не только другие герои и злодеи, но и множество обычных прислужников негодяев, которые чаще всего нападают толпой и погибают, будучи пораженными рукой героя.

Уровень статистов определяет степень их подготовки: статисты первого уровня — это простые разбойники, второго уровня - подготовленные солдаты или наёмники, третьего уровня – профессиональные воины, гвардейцы или телохранители. Отряд статистов атакует как отдельный персонаж и всегда имеет только одну цель атаки. Статисты не делают броска для определения очередности хода, этот параметр имеет у них постоянную величину и зависит от уровня отряда.

Бросок атаки статистов отличается от броска атаки персонажей и зависит только от уровня отряда. **Повреждения**, наносимые статистами соответствуют используемому ими оружию.

Статисты не делают **броска защиты**, они просто получают ранения, равные числу, которое выбросил в броске атакующий их персонаж (или другой отряд статистов). У каждого статиста есть одна рана, в каждой из которой, как обычно, содержится десять царапин. Как только отряд получает 10 повреждений, это значит, что один статист был убит.

Оружие

Оружие, которое присутствует в приключении для быстрого старта, приведено в этой таблице:

| Оружие | Атака | Парирование | Особенности |
|-----------------------------|-------|-------------|--------------------------|
| Нож | +1 | 0 | |
| Шпага | +1 | +2 | |
| Кавалерийская сабля | +2 | +1 | |
| Средневековый двуручный меч | +5 | -1 | Двуручное ³ . |
| Атака без оружия | 0 | - | |

³ Результат броска определения очередности хода у персонажа вооружённого тяжёлым оружием изменяется на -3.



В полной версии...

Книги правил «Другая Европа. 1737» содержатся исчерпывающие правила по созданию персонажей, использованию могущественных сил эфира, таинствам алхимии, школам фехтования и риторики. Подробно рассказывается о боевой системе и социальном взаимодействии персонажей. Приводится множество примеров противников, которые могут встретиться героям приключений в их путешествии по миру «Другой Европы. 1737».

Готовые персонажи

Флориан фон Лихтенберг – дворянин-разбойник. Боевой персонаж

Флориан, оставшись без наследства, решил заняться разбоем, благо пока служил в армии, он хорошо научился обращаться с оружием.

Характеристики: *мощь ••, разум •, воля •.*

Архетипы: *офицер, авантюрист.*

Умения: *акробатика •, атлетика •, верховая езда •, взлом •, засады •, кража •, риторика •, обольщение •, стрельба •, фехтование ••, этикет •.*

Достоинства: *боевые инстинкты •, дворянин без наследства •, язык • (французский), мгновенное выхватывание оружия •, фехтовальный приём • (батман), удача •.*

Оружие: *кавалерийская сабля.*

1 жетон стиля, 1 флакон алхимического эликсира, исцеляющего 1 рану.

Бьянка Видяну – цыганская ведьма. Интеллектуальный персонаж

Бьянка с детства увлекалась оккультными знаниями, что принесло ей не только известность среди оккультистов, но и внимание властей, обвинивших ее в ведьмовстве.

Характеристики: *мощь •, разум ••, воля •.*

Архетипы: *мистик, авантюрист.*

Умения: *внимательность •, взлом •, изучение •, кража •, наука • (история), ножи ••, обман •, оккультизм ••, риторика •, обольщение •.*

Достоинства: *известность • (оккультисты Германии), интуиция ••, красота •, язык • (латинский), язык • (немецкий).*

Оружие: *кинжал.*

1 жетон стиля, 1 флакон алхимического эликсира, исцеляющего 1 рану.

Умберто Мартинелли – венецианский шпион. Социальный персонаж

Умберто не повезло, оказаться пойманным именно там, где он еще не успел совершить ничего плохого.

Характеристики: *мощь •, разум •, воля ••.*

Архетипы: *шпион, авантюрист.*

Умения: *взлом ••, кража •, обман •, риторика •, обольщение ••, маскировка ••, чтение следов •, фехтование ••.*

Достоинства: *интриган ••, полиглот ••• (французский, немецкий, английский, испанский, португальский, русский), не отличить • (немецкий).*

Оружие: *шпага.*

1 жетон стиля, 1 флакон алхимического эликсира, исцеляющего 1 рану.

Черная башня Утинового острова

Это приключение предназначено для двух-трёх игроков, которые могут выбрать себе одного из приведенных выше готовых персонажей.

Трое авантюристов, которые были вовлечены в наше приключение оказались в одном положении – за решеткой. Все они были освобождены из заключения по приказу суверенного князя фон Штернберга, владения которого ограничивались городишком Вальдбург-Штернберг и округой в тридцать миль вокруг него. Судья, господин Майер очень доходчиво рассказал, что даже такие безнадежные преступники, как они, будут выпущены на свободу, а про совершенные преступления князь прикажет забыть, если они смогут исследовать небольшой островок, лежащий на Вальдбургском озере, которое считается одним из красивейших мест княжества.

Островок, прозванный Утиным находится в полумиле от берега. Он никогда не был обитаем, потому что фактически это одинокая скала, возвышающаяся над водной гладью. Однако последние 6 лет остров принадлежал Йоргу Кёстлину - эфирокинету, который приехал в княжество и поступил на службу к князю. Поскольку Кёстлин не любил излишнего внимания к своей работе, князь подарил ему скалу на Вальдбургском озере. Там была возведена высокая черная башня, в которой эфирокинет жил, изолировавшись от людей, запретив посторонним даже ступить на его остров и, как говорят, занимаясь там какими-то опытами, о которых как обычно, в народе рассказывали совершеннейшие небылицы.

Согласно устоявшейся за годы традиции, раз в три дня с острова на лодке приплывал Юрген, слуга господина Кёстлина, чтобы забрать письма и купить провизии, но вот уже прошло шесть дней, а лодки так никто и не видел. Об этом было доложено князю и фон Штернберг распорядился послать людей, чтобы проверить, не случилось ли чего плохого. В дом Кёстлина был отправлен чиновник в сопровождении солдата, но они не вернулись. Тогда судья попросил у князя выписать бумаги о помиловании и распорядился найти не-

скольких преступников, чтобы освободить их в обмен на обязательство добраться на Утиный остров и выяснить, что происходит на острове.

Приключение начинается с того, что трое преступников, которым обещано помилование, стоят на берегу острова, а от берега отплывает лодка, из которой офицер городской стражи кричит им на прощание: «Как закончите – разожгите костер. И не выполнив поручение господина судьи, даже не думайте возвращаться или сбежать!»

Оглядевшись вокруг становится ясно, что остров даже меньше, чем кажется. Он всего около 100 футов в диаметре, большая часть острова - это гранитная скала, окруженная небольшим каменистым пляжем, на котором построен деревянный причал для лодки. Собственно, две лодки были привязаны к кнехтам, прочно вбитым в деревянную основу причала (но их отвязал и увез офицер, сопровождавший наших героев). От пирса уходит узкая тропа, ведущая прямо к четырехгранной башне, возведенной на скале так, что она кажется ее естественной частью. Башня построена из гранита, который видимо добывался и обрабатывался здесь же и выглядит очень прочной. В стенах башни виднеются узкие окна-бойницы, но второй и третий этажи украшены большими окнами-витражами. Высота башни около пятидесяти футов.

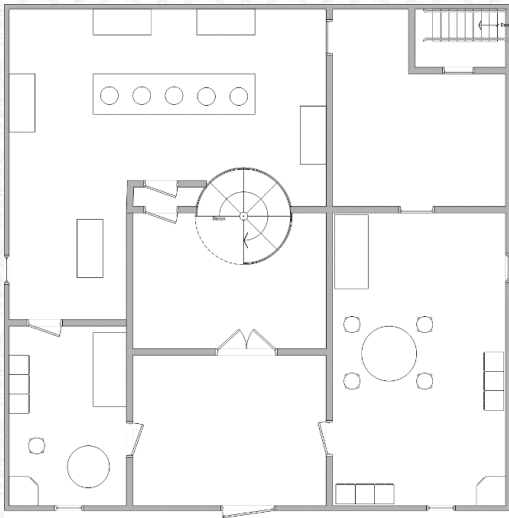
Если осмотреться вокруг, то ничего особого не происходит: стоит весенняя погода, дует легкий ветерок, колышутся листья деревьев, каким-то чудом оказавшихся на этой почве, выглядящей совершенно бесплодной. Успешная попытка чтения следов (*бросок разума и чтения следов*) позволяет разобрать, что день назад по тропе прошло двое человек.

Немного пройдя от берега и довольно долго поднимаясь по крутому склону, герои наконец оказываются перед большой, тяжелой, окованной железом дверью ведущей в башню. Если дернуть дверь, то обнаружится, что она не заперта. У наших героев нет умения обнаруживать и обезвреживать ловушки, но они могут попытаться найти несложную ловушку в виде тяжелого мешка с песком и камнями, падающего на первого входящего во входную арку. Отключить ловушку можно раз-

что случайно (для этого необходимо особым образом потянуть и повернуть ручку двери), поэтому избежать ловушки можно либо перепрыгнув доску пола, которые вызывают срабатывание механизма,

либо увернувшись от падающего мешка броском *мощи*. Если это не удалось, то мешок наносит пострадавшему 6 повреждений. После этого перед группой открывается вид на первый этаж башни.

Первый этаж башни Утиного острова



Башня Утиного острова. Этаж 1

Первая комната – холл. Он отделан фресками, которые изображают виды античного города, залитого солнцем. В холле совершенно пусто. Из него ведут три двери: расположенная прямо от входа большая двустворчатая дверь из дуба, украшенная резьбой и очень малозаметные двери справа и слева, эти двери покрыты фресками и для того, чтобы их заметить, необходимо сделать успешный бросок *разума* и *внимательности*. Все три двери открыты.

Комната расположенная перед входом. Это небольшое помещение, в котором находится винтовая лестница ведущая на верхние этажи башни. Комната с лестницей отделана деревянными панелями, покрытыми резьбой на сюжеты из античной литературы. В эту комнату выходит еще одна небольшая дверь. Флориан и Бьянка (архетипы - офицер и мистик) могут узнать в них сцены из «Энеиды» Вергилия.

Комната справа. Помещение дворецкого. Довольно большая, но небогато обставленная комната, со стенами покрытыми темно-зеленым сукном, в которой имеется два узких, высокорасположенных окна, стоит кровать, два шкафа, и круглый стол в четыре стульями, в углу комнаты – камин. В шкафах обнаружится ношенная мужская одежда. Тщательный поиск (бросок *разума* и *внимательности*) позволяет отыскать тайник с 82 талерами в серебряной и золотой монете. На столе можно найти тетрадь с записями о суммах выдаваемых Кёстлином на расходы по дому.

Из комнаты дворецкого ведет одна дверь, но она закрыта и выглядит очень прочной. Для того, чтобы открыть эту дверь необходим ключ, или же дверь можно сломать (для этого надо обнаружить лом, который находится в комнате слуги на втором этаже башни). Бросок этого действия: *мощь* и *атлетика*, необходимо получить шесть успехов. Ломать дверь - длительное действие, каждая попытка занимает полчаса. Герои могут попробовать вскрыть замок для чего в длительном действии необходимо получить четыре успеха в броске *мощи* и *взлома*. Но для того, чтобы взломать замок необходимо найти отмычку, которая спрятана на втором этаже башни в спальне Кёстлина. Выбить эту дверь невозможно, она хорошо укреплена в каменной раме.

Комната слева. Помещение кухарки. Это скромное маленькое помещение, в котором находятся кровать, круглый стол, стул, сундук и камин в углу. В сундуке хранится ношенное женское платье, а в камине можно найти тайник с 16 талерами серебром.

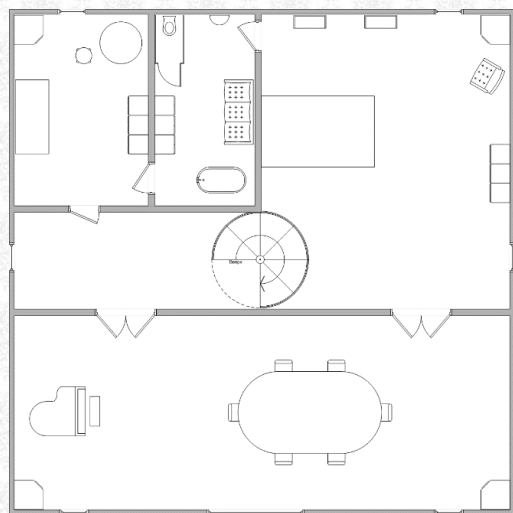
Из комнаты кухарки дверь ведет в **кухню** – обширную комнату с большой печью в центре, столами, расставленными по комнате и шкафами заполненными мукой в мешках, маслом в бутылках, специями

в банках, солью в ящиках. Обращают на себя внимание два шкафа с посудой. Большая бронзовая чаша используется для мытья посуды, которая свалена туда, но не вымыта, так что остатки пищи уже давно засохли.

Из кухни ведут две двери, одна из них открыта и через небольшой тамбур выходит к лестнице (в тамбуре на крючке висит переносной фонарь), вторая закрыта и выглядит и заперта точь- в точь, как дверь в комнате дворецкого.

За запертыми дверьми находится **склад**, доступ на который имел только дворецкий. В нем стоят шкафы с парадной посудой из фарфора и серебра (общей стоимостью более 500 талеров), и лестница в маленький подвал, в котором устроен винный погреб, в коллекции которого имеются две дюжины бутылок дорогих вин из Франции и Испании, стоящих не меньше 10 талеров, каждая.

Второй этаж башни Утинового острова



Башня Утинового острова. Этаж 2

Поднимаясь по винтовой лестнице герои могут заметить (если взяли с собой фонарь с первого этажа) следы крови, небольшой струйкой стекавший со второго этажа. Но видно, что уже прошло достаточно времени, чтобы кровь высохла. Оказавшись там, они попадают в вытянутое помещение с узким окном, в которое выходят две двери: левая – большая двустворчатая, украшенная резьбой (именно туда ведет кровавая дорожка) и маленькая, расположенная слева.

Если герои отправятся в левую дверь, то из расположенной прямо за их спиной комнаты на них нападет не упокоенный мертвец, который в ином случае будет ожидать их в комнате справа.

Столовая. Это зал расположенный слева от лестницы. Парадно отделанная комната, стены которой покрыты шелковыми обоями лазурного цвета, а потолок расписан золотыми узорами. В столовой три окна – большое витражное в центре, с изображением странной символики, в которой Бьянка броском *разума* и *окультизма* может опознать символы алхимии. В столовой находятся два красивых мраморных камина, большой овальный стол со стоящими вокруг него стульями с высокими спинками и клавиш. На стенах столовой укреплена коллекция старинного оружия, в которой можно обнаружить отсутствие одного из экспонатов, чье место пустоет. Из столовой выходит еще одна большая двустворчатая дверь ведущая в спальную.



В столовой на полу близ входа лежат окровавленные тела, в которых можно опознать чиновника посланного сюда судьей и солдата, его сопровождавшего. Им нанесено множество ран, часть из которых явно сделана холодным оружием, но часть – укусы и глубокие рваные раны. Шпага, которой был вооружен чиновник погнута, мушкет солдата цело, но его кремневый механизм сломан при падении от неудачного удара о каменные плиты пола.

Спальная комната Кёстлина. Квадратное помещение, со стенами обшитыми мореным дубом и дубовым резным потолком с двумя узкими окнами, закрытыми бархатными порттьерами. В центре комнаты располагается большая кровать с балдахином. В углу комнаты мраморный камин с часами, у

камина стоит большое кресло обитое кожей, вдоль стен шкафы с одеждой (в одном из них, на полке лежит отмычка). У стены расположена небольшая дверь, ведущая в **туалетную комнату**, где находится большой мраморный умывальник, большая бронзовая ванна, кушетка, обитая кожей, шкаф и у стены отгорожена небольшое место, в котором расположена уборная. Из туалетной комнаты дверь ведет в комнату слуги, в которую также можно попасть из прихожей на выходе с лестницы.

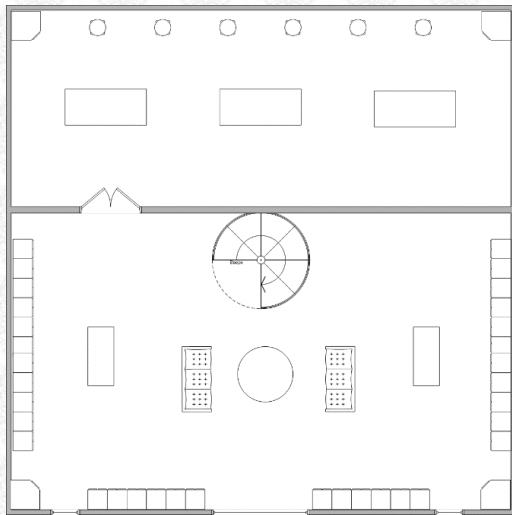
В спальне можно найти тайник (бросок *разума* и *внимательности*, необходимо два успеха) в котором находится 150 талеров серебром и золотом, а также бумаги на английском языке, изучив которые, Флориан (хотя и не владеющий английским языком, но имеющий архетип – офицер) может догадаться, что видимо это документы на деньги Кёстлина,

хранимые в банке Англии. В спальне также есть очень хорошо замаскированная дверь ведущая прямо на винтовую лестницу. Эту дверь можно обнаружить только в спальне, если в броске *разума* и *внимательности* получено не менее двух успехов.

Комната слуги. Маленькое скромное помещение с одним узким окном, кроватью, сундуком для вещей, круглым столом, стулом и камином в углу. В сундуке хранится ношенная одежда. Под одной из досок пола тайник с 23 талерами. В комнате находится неуспокоенный труп слуги вооруженного ломом, который или будет ждать, когда в комнату зайдут непрошенные гости, или нападет, если кто-либо пройдет в столовую.

Слуга. Атака и защита 2дб. Оружие – лом, +1 атака. Здоровье 20.

Третий этаж башни Утиного острова



Башня Утиного острова. Этаж 3

Винтовая лестница ведет на третий этаж и выходит в большое помещение – **библиотеку**. На входе гостей сразу же встречают неуспокоенные тела дворецкого вооруженного тяжелым двуручным мечом,

явно позаимствованным из коллекции оружия и кухарки вооруженной кухонным тесаком. Мертвецы перемазаны свежей кровью, как видно в результате нападения на чиновника и солдата.

Дворецкий. Атака и защита 2дб. Оружие - двуручный меч, +5дб атака, -1дб защита. Здоровье 20. Очередность хода -5.

Кухарка. Атака и защита 1дб. Оружие - поварской нож +1дб атака. Здоровье 20.

Если обыскать труп дворецкого, то у него можно найти ключ от запертой комнаты на первом этаже башни.

Библиотека – большое помещение, вдоль стен которого стоят высокие шкафы заполненные книгами. Большое витражное окно украшено изображением, которое Бьянка (архетип – мистик) может трактовать как аллегорию вознесения человека над его материальной сущностью. Изображение украшает девиз - Mutatis mutandibus⁴. В центре комнаты находится массивный круглый стол, на котором стоит распечатанная бутылка вина, в котором ари-

⁴ Замена того, что подлежит замене (лат.)

стократ опознает дорогое и очень хорошее токайское. Впрочем, попытка выпить хотя бы глоток этого вина приводит к отравлению, наносящему 2дб повреждений. По сторонам стола находятся два дивана в османском стиле, покрытых бархатом. У шкафов библиотеки, симметрично друг-другу, располагаются два стола, заваленные книгами, которые видимо в последнее время брал читать Кёстлин. Некоторые из них открыты, а в некоторых находятся закладки. Книги написаны на латинском языке, после их беглого осмотра Бьянка (бросок *разума и изучения*) может сделать вывод, что Кёстлина очень интересовала задача продления жизни. Из библиотеки можно пройти в соседнее помещение.

Лаборатория. Это вытянутая комната, в которой стоят три больших стола, заставленных загадочными приборами и лабораторной посудой. Воль одной из стен, ранее находились высокие колбы с размещенными там препарированными человеческими телами. Но теперь эти колбы разбиты, спирт вытек на пол а тела лежат у основания колб. У центрального стола на полу лежит тело Кёстлина в синем кафтане, со шпагой. Как только герои входят в лабораторию, труп Кёстлина поднимается, а пять из шести препарированных тел возвращаются к странной, искаженной жизни.

Йорг Кёстлин. *Атака и защита 3дб. Оружие – шпага, +1дб атака, +2дб защита. Здоровье 30. Сила эфира – телекинез. 6 жетонов эфира.*

Алхимический опыт изменил способности восставшего из мертвых Кёстлина, он утратил большую часть былых

способностей управлять потоками эфира. Поэтому в бою Кёстлин применяет лишь одну силу эфира – телекинез, которая дает возможность швырять в противников лубыми окружающими предметами средних размеров, которыми переполнена его лаборатория. Брошенный предмет наносит 1дб повреждений, каждое использование силы стоит 2 жетона эфира. От удара можно пытаться вернуться соревновательным броском 3дб со стороны Кёстлина и броском мощи со стороны героев. После того, как эфирные силы истощатся, Кёстлин, если еще не будет вторично упокоен, станет атаковать противников шпагой (в описании приведены его броски атаки и парирования).

Мертвое тело. *Статист I уровня. Атака 2дб. Очередность хода 6.*

После победы над мертвецами обыскав лабораторию герои находят дневник Кёстлина, где он на латинском языке (текст дневника сможет прочитать Бьянка, хотя из-за алхимической терминологии, она сможет разобрать лишь основные мысли содержимого) записывал хронику своих экспериментов, направленных на поиски средства продления жизни. Последний эксперимент описан им как «крайне многообещающий, но очень рискованный» и видимо именно он вызвал гибель всех, кто находился в башне, после чего, вместо получения вечной жизни они восстали в виде неуспокоенных мертвецов. Этот дневник несомненно будет очень интересен князю фон Штернбергу и его советникам.

Эпилог

После того, как герои вернулись в город Вальдбург-Штернберг, их, к немалому удивлению, снова поместили в камеры и допросили по отдельности, после чего прошло еще два дня, наполненные мучительным ожиданием и подозрениями в обмане.

После этого они были вызваны к судье господину Майеру, который принял их чрезвычайно приветливо, извинившись за как он выразился «досадную задержку», которая была вызвана необходимостью собрать информацию и проверить рассказанное

героями на месте событий, поскольку жизнь и дела господина Кёстлина являются предметом первостепенной важности для княжества. Однако теперь, после завершения расследования и получения бумаг Кёстлина, князь просит передать бывшим пленникам свое благоволение, оставшись чрезвычайно довольным результатом экспедиции, а сам судья, в свою очередь, предлагает героям работать на него и обсудить размеры вознаграждения, которые они безусловно заслужили, хотя сам он, в начале всей истории, полагал, что лучший подарок преступнику – это свобода.

Игроки вправе принять предложение судьи или отказаться от него и выторговать у Майера (бросок

воли и риторики персонажей против Здб со стороны судьбы) сумму от 25 до 50 талеров каждому из участников экспедиции на Утиный остров.



Итак, любезный читатель, путь наш окончен,
и, если терпение не изменило тебе во время путешествия по этим страницам,
договор, заключенный между нами, с твоей стороны строго выполнен.

Сэр Вальтер Скотт