

# THE SPIRE OF GEDDIN



BY PHOUX



## *Несколько слов о мире.*

В году 300 дней, день длится 20 часов.

Эта планета по размерам уступает Земле, да и ее орбита находится немного ближе к своей Звезде, в отличие от той же Земли. Планета имеет два спутника, которые отлично можно различить с поверхности планеты. В году 13 месяцев, каждый месяц длится по 23 дня (по лунному циклу выходит не всегда так, однако, для удобства счета календарь был записан именно в таком виде). Один день – является эдакой точкой отчета нового года. Стоит отдельно, хотя по лунному циклу принадлежит к последнему месяцу в году.

Итак, по месяцам с первого по последний соответственно (Хочу привлечь внимание к тому, что данный календарь был написан, заверен и распространен Империей Людей):

*Месяц Снегов* – Первый месяц после празднования Нового года (Празднование рождения нового года также характерно для этого мира, как и для многих других). Обычно этот месяц очень холоден во всех климатических поясах, кроме экваториального и тропических. Выпадает много снега, отчего передвижение в этом месяце довольно затруднительное. Особенно, если ты одет в полный латный доспех или едешь на бронированном боевом коне.

*Месяц Лютый Стужи* – Второй месяц в году. Обычно еще холоднее предыдущего. И без того неудобные сугробы покрываются ледяной коркой. В этом месяце почти никогда не идет снег и небо абсолютно чистое. Можно рассмотреть все созвездия на небе в ночное время суток.

*Месяц Слякоти* – не очень поэтичное название для третьего месяца в году, но суть отражает абсолютно верно, к середине этого месяца, холод и зима отступают, уступая место для весенней трели, тающих сосулек, которые так и норовят упасть с особо неприветливых крыш домов, на головы зазевавшихся прохожих. В этом месяце часто проходят волны заражения простудой и других не самых приятных болезней.

*Месяц Посевов* – Именно этот месяц служит основой для сельскохозяйственных действий. В этом месяце уже успевшие отойти от мокрой ранней весны люди вспахивают землю на фермах, вытаскивают доски и сколачивают загоны попросторней для скотины, чтоб она плодилась и чувствовала себя чуть менее стесненной, нежели в хлеву.

*Месяц Змеи* – Пятый месяц в году, был назван так потому, что именно в этом месяце выползают из своих нор ядовитые и не очень пресмыкающиеся, которые нередко заползают на территорию, освоенную людьми, в поисках пищи, а также удобной норы. Где вблизи есть еда, вода и необходимое тепло.

*Месяц Нимфы* – Неизвестно почему именно такое название было выбрано для шестого месяца в году. Возможно, у автора просто не хватило идей для названий, а возможно, именно в этом месяце водяные, лесные и прочие нимфы выползают на нерест, или как там у них брачный период называется?

*Месяц Поста* – Именно этот месяц был выбран святой церковью, для того, чтобы каждый мог показать свою набожность, в этом месяце на прилавках городских рынков не встретишь ни мяса, ни фруктов. Впрочем, это можно объяснить тем, что именно в этом месяце, овощи и фрукты, которые зреют быстро, уже созрели и были проданы и съедены, а также посажены заново, а то, что зреет долго, еще банальным образом, не успело созреть. Ну а мясо не едят в этом месяце действительно набожные граждане Империи, которые не спешили завязать знакомство со Святой Инквизицией. Зато можно встретить множество успешно развивающихся рыбных лавок.

*Месяц Засухи* – Этот месяц не то, чтобы опалает земли, но он достаточно засушлив, хоть это и исправляется довольно продвинутой системой ирригации, которая не дает жителям городов, а также поля фермеров засохнуть от недостатка воды. В этом месяце городские жители стремятся сбежать из запыленных городов куда-нибудь в горы или леса к знакомым гномам или эльфам, а то и просто куда-нибудь, где есть тенек и хорошее водохранилище.



# Г.И.Р.С.Л

*Месяц Дождей* – После месяца Засухи, боги всегда посылают длительный сезон дождей, который должен восполнить запасы воды на Тайрене.

*Месяц Сбора Урожая* – Именно в этот месяц поспевают основной урожай, который люди, не покладая рук собирают и устраивают в амбары на хранение, а часть, естественно отправляется на продажу.

*Месяц Спокойствия* – Этот месяц на удивление спокоен всегда. В этом месяце редко кто нападает на соседей, в этом месяце лишь изредка происходят плохие вещи. Даже болезнь обычно в этом месяце обходит стороной людей и скот. Даже бандиты, и те оставляют свои посты на больших дорогах. Именно в этом месяце Святая инквизиция отправляет своих недавних учеников, которые лишь вчера окончили свое нелегкое обучение, на свершение добрых дел и кары над неверными.

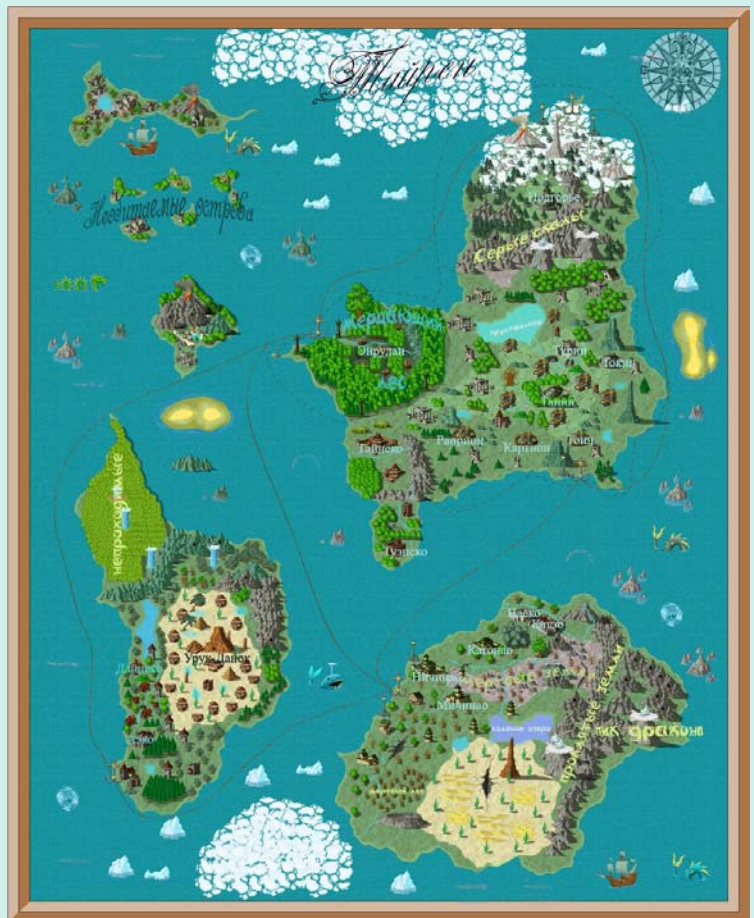
*Месяц Кровавой луны* – В этом месяце одна из лун окрашивается в кроваво-красный свет. Большинство людей, прячутся по своим домам, стараясь лишней раз нос не выказывать на белый свет. Именно в этот месяц обычно вылезает из щелей различная мерзость – упыри, оборотни и прочие не самые желательные элементы общества. Впрочем, обычно этот месяц оканчивается стычкой недавних выпускников Инквизиции и этой самой нежити. Оставшиеся в живых выпускники считаются со следующего месяца полноправными членами Инквизиции.

*Месяц Холодов* – К середине этого месяца почти всегда выпадает снег, и приходит зима. В конце месяца всегда празднуют Новый год.

Сейчас идет 2056 год от основания Священной Церкви. Именно благодаря богатым духовно людям, основавшим эту церковь, в мир пришла Вера в единого бога. Которую эти несомненно хорошие люди пытаются навязать всем остальным жителям планеты.

## *Небольшой экскурс в историю:*

Еще до основания Священной Церкви, 3000 лет назад, в мире произошли небольшие волнения. Воевали практически все: эльфы, гномы, орки, люди. Причиной было естественно посягательство людей на территорию гномов и эльфов, хотя они довольно быстро дали отпор сравнительно молодой расе и заключили мир, разделив континент на три страны: Империя людей, Королевство эльфов и Царство гномов, и врожденной агрессии орков. После заключения этого мира, спровадить орков куда подальше оказалось совсем несложным занятием, отчего те, обиженно поджав хвосты, отправились жить на другой континент, причем, как обычно бывает в таких случаях затаив злобу на обидчиков.





На основном континенте еще даже остался небольшой кусочек Свободных земель, на котором, кстати говоря, и образовалась Священная церковь, но это было спустя почти тысячу лет, после войны.

С орками, как с одной из важных проблем, разобрались довольно быстро и четко. Даже на том континенте, куда они отправились, в поисках убежища, их ждал не самый приятный сюрприз в виде довольно негостеприимных аборигенов, кстати, тоже людей, быстро показавших, что зеленых они терпеть не намерены, отчего, оркам пришлось углубиться в пустыню, став еще менее добрыми и еще более обиженными.

Впрочем, спустя 300 лет, торговля между основным и этим континентом наладилась, и на континенте развелись разнообразные расы, которым было не очень хорошо жить в Империи людей, а в Свободных землях не очень безопасно. Ведь, свободные земли были еще и малоконтролируемыми в смысле власти и прочего, поэтому там царило беззаконие.

В ту же эпоху, 3000 лет назад, на одном из 4 континентов, да, именно 4-х. Водились драконы, которые довольно хорошо управлялись в роли царствующих особ среди других рас, заставляя, если не уважать, так бояться себя других, отчего, те не сильно торопились высказывать свое недовольство правлением гигантских рептилий.

На четвертом континенте, тогда еще континенте, а не скопищем необитаемых островов, которые сейчас люди стараются оплывать как можно дальше, жили и никого не трогали различные существа, которые не очень ладили с чужаками, но, в принципе, и не показывали своего носа дальше континента. Над континентом тогда и сейчас всегда ходили черные тучи, полностью закрывающие небо, поэтому там всегда царила если не тьма, то полумрак.

Однако 2000 лет назад в мире появились люди в черных доспехах, называющие себя Драконобойцами, что соответствовало роду их деятельности, так как они с достойным восхищением постоянством истребляли успешных надоесть простому люду ящериц. За 50 лет, они успели уничтожить всех рептилий. Тогда люди решили, что эти Драконобойцы, после победы над тиранами сами захотят захватить власть. А вот нет, Драконобойцы построили себе город из белого камня, посадили там экзотические деревья с белой листвой и стали жить себе мирно, периодически предоставляя свои услуги умелых бойцов, считайте, наемников окрестным деревням и городам, которые в свою очередь поставляли еду и питье в этот город-отщепенец.

Когда мир вздохнул свободно, после исчезновения драконов, которые не только на своем континенте строили порядки, но иногда и совершали налеты на другие, в Свободных землях, было замечено шевеление группы особо активных религиозных фанатиков, довольно быстро собравших сподвижников среди людей и не только. Именно ими была основана Церковь Единого Бога, которую переименовали в итоге в более благозвучное название.

В более близком к настоящему временном отрезке. А именно, 50 лет назад, на 4-м континенте произошло извержение вулканов, а также череда землетрясений, отчего, большая часть континента ушла под воду, население континента тоже. С тех пор, там находятся Необитаемые острова. Не раз туда собирали экспедиции, однако, ни одна так и не вернулась, поэтому торговые и пассажирские корабли предпочитают огибать их на почтительном расстоянии.

Сейчас же на планете царит мир, почти везде. Если не считать выползающую по ночам нежить. И довольно громкий рев на одном из островов. Да и оркам надоело сидеть, прижав хвост, в пустыне.

*Малоизвестный факт:* над континентами и островами высоко в небе плывет одинокий остров, на котором живут существа, внешне очень похожие на людей, правда, с крыльями. Их называют Крылатыми, довольно мирные создания, которые обычно ни с кем не воют, изучают магию, разводят пегасов. На поверхность планеты предпочитают не соваться.



## СМЕРТИ ВОПРЕКИ.

### Введение.

15 число месяца Змеи 2056 год от основания Священной Церкви. На улицах Мичинао бойкие торговцы пытаются поскорее избавиться от своих товаров. Со всех сторон слышен расстроенный хор голосов, сливающихся в один, успевший стать привычным для больших городов, шумовой фон. Слова еще можно разобрать, да только желания как такого не возникает.

Мостовые выложены камнем, также как и большинство богато выглядящих домов, принадлежащих явно не последним людям этого города. Мирные жители города спешат по своим делам, кто идет на работу, а кто, уже отработав свою смену, отправляется домой.

На стенах тесно стоящих друг к другу домов то и дело можно увидеть объявления о пропаже местных жителей. Судя по ним, только за последние две недели, пропало порядка 15 жителей. Большинство пропавших - девочки до 12 лет.

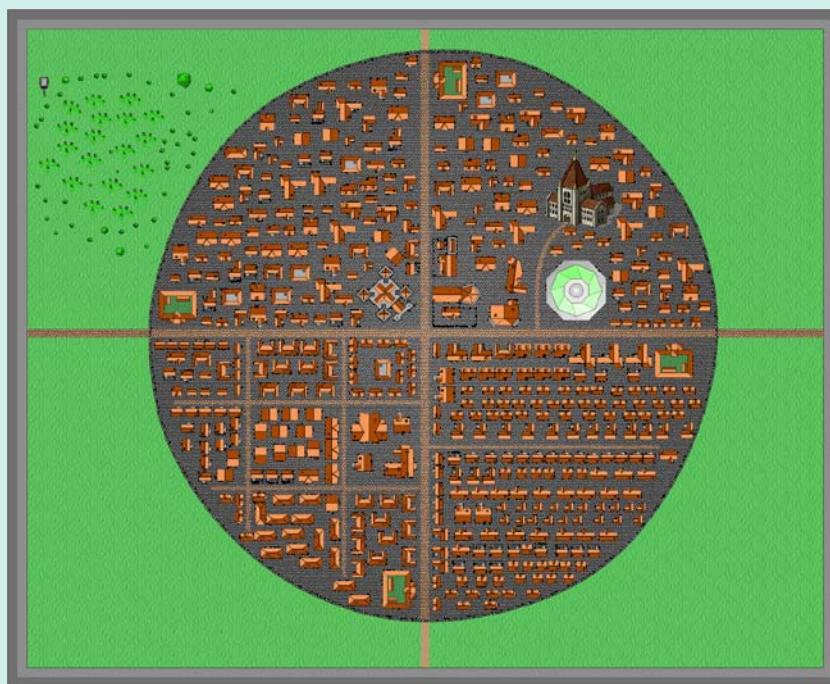
\* В принципе, не столь важно каким образом группа получит этот квест. Их может попросить о помощи старушка, у которой пропала внучка. Они могут позариться на один из наиболее привлекательных по вознаграждению плакатов. Они могут просто решить помочь этому городу, предложив свою помощь администрации или страже. Им может присниться сон о том, что этим надо заняться. Может быть, здесь пропал кто-нибудь близкий одному из персонажей. \*

\* Есть несколько возможных путей узнать дорогу к тому месту, где держат пленников. Один из них, отправиться в городскую ратушу. Вторым, отправиться к магам, к которым, кстати, в случае чего отправят из ратуши. Найти свидетелей одной из пропаж. Узнать, что у последней пропавшей три дня назад девочки была собака, которая уже третьи сутки сама не своя и пытается убежать из дома. \*

\* Начнем с описания ратуши и того, что могут в ней сказать. \*

Большое здание с медной округлой крышей, а также медными колоннами, уходящими вглубь земли, находящееся в квартале, где обитают большей частью богачи. В здании несколько входов, но со стороны вымощенной дороги, ведущей прямо к ратуше, открыта большая дверь, в которую пытаются протолкаться граждане, нуждающиеся в аудиенции.

\* Опять не слишком важно, как приключенцы попадут в здание ратуши. Они могут попытаться влезть без очереди, при этом, они рискуют, что на них разозлится большая толпа, которая может попытаться в свою очередь своих обидчиков побить. Они могут отстоять очередь и попасть через 2 часов на прием. Но, на мой взгляд, проще будет обойти здание с другой стороны и объяснить охране ситуацию, по причине которой партии надо



встретиться с кем-нибудь ответственным по этому делу лицом. Объяснить опять-таки можно несколькими способами. \*

Принимающая людей девушка вымученно улыбнулась и поздоровалась, при этом буквально сразу же поинтересовавшись причиной вашего визита.

"Люди начали пропадать два месяца назад, сначала пропадали все подряд, затем, интерес переместился на девочек до 12 лет. По-крайней мере, чаще всего начали пропадать именно они. Последнее похищение произошло 3 дня назад около восточных городских ворот. При этом даже присутствовала городская стража, как обычно дежурившая на своем посту, однако, все, что они смогли сказать - это то, что девочка буквально растворилась в воздухе. Увы, это все. Возможно, в этом замешана магия, хотя гильдия магов должна была бы почувствовать магические всплески. Но они явно не собираются вмешиваться в это дело, по крайней мере, сотрудничать с городской администрацией они желания не изъявляли".

\* В общем и целом, это большая часть информации, которая может пригодиться при расследовании игрокам, впрочем, можно будет добавить несколько деталей, а можно и умолчать кое-что, пока игроки сами не спросят. \*

\* Перейдем к гильдии магов \*

Высокое здание недалеко от ратуши, крыша которого теряется где-то высоко за облаками. Внутри вас ожидал худосочный старик, который, не стесняясь, храпел во весь голос. Обратил на вас внимание не сразу, зато после того, как обратился, сразу принял подобающий вид представителя гильдии магов.

"Люди пропадают везде и всегда. Так было и так будет. Гильдия не видит смысла вмешиваться в дела города. Единственное, что может предложить гильдия - это совсем недавние выпускники, которым нужен опыт. Есть у меня на примете одна выпускница. Раньше-то она бардом была, однако ж взбрело ей в голову в магии податься. Пожалуй, вот она-то и подойдет как помощник в поисках".

\* В гильдии магов мало что знают о пропадающих из города людях. Большей частью, им это просто неинтересно. Тем более никто до сих пор не предлагал оплату труда, когда приходили за помощью. А в гильдии магов, как впрочем, и в любой другой уважающей себя организации, не любят работать бесплатно. Исключением являются только совсем недавние выпускники, которым никто не доверит серьезную работу. \*

\* Кратко расскажу о стражниках, которые присутствовали при похищении, точнее, об их показаниях. На самом деле, они ничего толком не видели, только исчезнувшую прямо на глазах у удивленных свидетелей девочку. Правда, они с удовольствием рассказали, где эта девочка живет. \*

\* Дома у этой девочки родители уже третий день оплакивают свою потерю. Также в доме нервно вертятся около входной двери, скулит вперемежку с рычанием овчарка - домашнее животное малышки. Овчарка, очевидно, хочет выбежать из дома и ринуться на поиски своей хозяйки. \*

Когда партия продвигалась навстречу приключениям, точнее, занималась их поиском, на одной из людных улиц города внезапно, на одного из приключенцев налетел мальчик лет 10. Извинившись, тот так же стремительно направился в ту сторону, куда и шел. \* Вот тут этому приключенцу стоит сделать чек на бдительность, если таковая у него имеется, если нет, то этот чек стоит сделать и остальным сопартийцам (правда, со штрафом к броску в два пункта). Сложность проверки - 8. Если чек пройден хотя бы одним игроком, тогда персонажи заметят, что мальчик украл кошелек с деньгами. Если это все-таки произойдет, тогда, очевидно, дело закончится погоней. Впрочем, если на кубиках будет красоваться значение 10 и выше, тогда воришке удастся просто поймать за руку. \*

\* В принципе, механика самой погони не слишком сложна. По большей части, она сводится к броскам на бег обеих сторон. Также необходимо определить последовательность хода путем обычной боевой инициативы. То бишь каждый

заинтересованный в этом эпизоде игрок вытягивает карту из колоды, еще одна карта вытягивается мастером, эта карта - инициатива воришки. Конечно, стоит учитывать, что людей на улицах довольно много, поэтому на прохождение одной клетки требуется два очка движения, а попытка бега неизбежно влечет за собой два чека: собственно, на сам бег кидается один дайс, чтобы определить, насколько смог ускориться персонаж, и чек на ловкость, чтобы не врезаться в прохожих, тем самым подвергая себя и окружающих опасности быть уроненными на пыльную мостовую. Соответственно, эти же проверки делает и малолетний воришка, чтобы не быть догнанным. Также стоит учитывать, что мальчик, скорее всего, лучше ориентируется в городе. Поэтому, если персонажи здесь не бывали раньше, то если они потеряют его из виду хотя бы на пару раундов, тогда вряд ли они смогут найти воришку. Еще пару слов - мальчик постарается держаться подальше от постов стражников, поэтому на помощь игрокам может прийти только очень сознательные граждане, остальным большей частью плевать, если грабят не их. \*

### *Лирическое отступление*

\* Впрочем, если воришку смогут поймать, персонажи получают довольно интересную информацию, если додумаются, конечно, спросить у мальчугана, не знает ли он чего про исчезновения людей. Кстати, если впихнуть этот эпизод перед попыткой игроков найти какие-нибудь улики, тогда станет еще интереснее наблюдать за тем, как персонажи направляются по ложному следу. Это же, кстати, довольно хороший способ подготовить партию к любым неожиданностям. \*

"Вы ищете пропавших людей? Я знаю, кто их похищает. Косой Джо - он виновник исчезновений. Не знаю, зачем ему это надо, но его ребята постоянно рыскают по городу в поисках очередной жертвы. Я сам видел, как неделю назад они забрали какого-то парня лет эдак 17. Куда он делся потом, я не знаю. Зато могу сказать, как найти одного из помощников Косого Джо! Только не сдавайте меня страже, если меня еще раз поймают, как пить дать кинут за решетку, а там сыро и холодно".

\* Тут, как ни странно, игроки могут выбрать, договориться с мальчиком или договориться и все равно сдать страже. Можно страже не сдавать. Если же они решат, что им все-таки нужна информация, они ее получают. \*

Мальчишка (Кстати, зовут его Карел) рассказал, где можно найти помощника Косого Джо. Некий Бугай живет в черте города. Именно он является правой рукой и главным соглядатаем местного криминального авторитета. Живущего, правда, далеко за чертой города, что, впрочем, не мешает наводить страх на местных жителей. В основном, также промышляющих нечестным трудом, но это все уже мелочи.

Бугай действительно оказался живущим в черте города, не очень дружелюбным, да и вообще социопатом, судя по тому, как он не очень вежливо, почти на нелитературном языке отправил вас прогуляться где-нибудь в другом месте, чтобы не мешать ему в его очень важном деле, поедания спиртных напитков и развлечения с какой-то не очень желающей проводить с ним время девушкой.

\* Тут партия может попытаться решить дело миром, но едва ли у них будет персонаж с настолько подвешенным языком. Поэтому, проблему проще будет решить старым дедовским и очень действенным методом, путем весомых аргументов в виде дубинок, кулаков и, возможно, сапога. \*

После небольших уговоров Бугай все же решил пригласить вас к себе в дом, дабы пообщаться с вами на интересующую вас тему пропажа граждан. Вы узнали, что не так далеко от города в лесу, точнее, это когда-то было лесом, сейчас же там полувыжженные земли с торчащими из них мертвыми деревьями, на Юге от города, разбит лагерь Косого Джо, где собственно и держат похищенных людей. В то же время, Бугай вас предупредил о том, что попасть в сам лагерь будет ой как непросто, ведь днем и ночью

партия отправилась на поиски Косого Джо, то идти до его лагеря от города 4 часа пешком, 4 часа обратно + надо посчитать время, пока они ходили в ратушу, в гильдию магов, искали свидетелей, интересовались у Бугая, что где и как. Также надо учитывать, когда партия добралась до лагеря, стала ли дожидаться темноты, чтобы проникнуть как можно менее заметно. До места, где держат похищенных, восемь часов пути пешком в мертвые земли. Думаю, посчитать, когда придут приключенцы, будет не так уж сложно. Если партия уложилась в два дня игрового времени, то тогда все нормально. \*

Небольшой вход в пещеру, после которого сразу идет винтовая каменная лестница, уходящая глубоко вниз под землю, через 10 минут спуска неровные стены пещеры сменились ровными каменными стенами коридора, явно искусственно облагороженные местными жителями, хотя, судя по запаху, не совсем жителями, скорее уж, теперь совсем нежилцами. В коридоре явно чувствовался запах мертвечины, причем, благоухающей тут уже который день.

В коридоре впрочем, царил довольно приятный полумрак, именно полумрак, а не тьма крошечная, легкое голубоватое свечение символов непонятного предназначения, давали глазам возможность немного видеть здесь. Впрочем, из приятного здесь присутствовал только полумрак. Некогда возможно красивые стены и пол были заляпаны чем-то красным и липким, судя по всему, это - кровь. Еще некогда стоявший возле входа стол был разнесен в щепки и сиротливо валялся возле чистой стены.

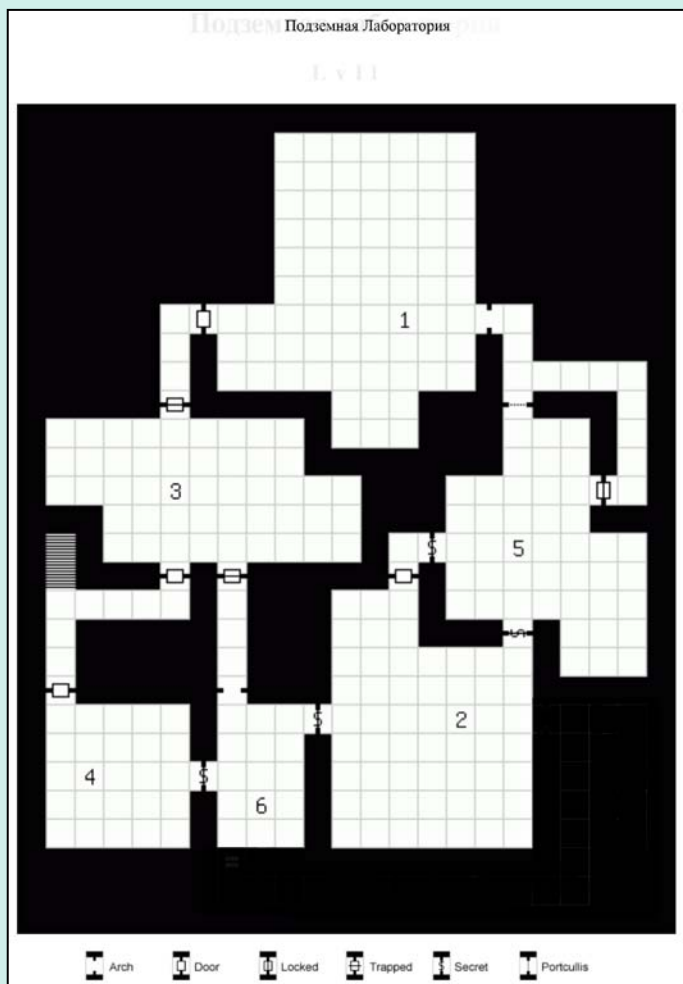
Коридор сразу же разделяется на два прохода.

\* Если партия попадает в комнату под номером четыре, то успешный чек на бдительность, сделанный мастером (желательно, но можно предоставить эту возможность игрокам), против сложности 10, поможет партии найти тайный проход в комнату №6, минуя комнату №3. Описание четвертой комнаты см. ниже: \*

В этой комнате когда была то ли столовая, то ли еще что, возможно, здесь проходили презентации или просто совещания. Здесь когда-то стояли столы и стулья ровными рядами, теперь же здесь все разбито в щепки, да и пол почти полностью украшен кровью и органами людей. Тел однако, здесь не наблюдается, кто-то либо съел их, либо убрал их. Впрочем, среди обломков одного из столов, была найдена книга, также заляпанная кровью, но вполне читабельная.

"Личные наблюдения Фоя Хатсона" - радостно сообщал заголовок, выведенный красивыми, ровными золотыми буквами.

"15.03.2056 года. Сегодня мы наконец-то начали выполнять заказ многоуважаемого Василия Шретъего. Подобранные экземпляры уже доставлены и почти подготовлены к предстоящим опытам. Прототип, также находится здесь в изоляторе. Осталось всего лишь подготовить лабораторию, для последующих манипуляций.





там стоят дежурные, которые никого не выпускают, да и не выпускают тоже, на территорию лагеря. Дежурных шесть штук, стоят по периметру.

Лагерь действительно обнаружился именно там, где и сказал Бугай. Впрочем, про дежурных он немножко приукрасил. Нет, они были, только были они в полусонном состоянии, видимо, после очень удачной попойки, вели себя, по крайней мере, соответственно, разве только не орали песни. Хотя, может быть, это просто вы попали в крайне удачное время и ваши уши были спасены от этого ужаса.

\* И снова перед игроками есть выбор: они могут с боем, криком и улюлюканьем ворваться в самое пекло, с большим шансом при этом они могут быть убиты. Можно поступить изящно и вырубить дежурных, после чего пробраться в лагерь и освободить пленных. Можно опять-таки пробраться в лагерь, взять в заложники Косого Джо, но этот способ не сработает - у разбойников не слишком выражена привязанность к своему непосредственному начальству. Впрочем, за его убийство тоже спасибо не скажут. При боевых действиях стоит учитывать, что подвыпившие (это еще мягко сказано) разбойники имеют штраф на любые действия в два пункта. \*

В лагере вы нашли немало пропавших людей из города, но, ни одной девочки до 12 лет не обнаружили, хотя в ратуше вам сказали, что в последнее время больше всего пропадали именно они. Поспрашивав об этом у разбойников (если кто-нибудь остался жив, если нет, то у тех, кто был в плену), вы узнали, что никаких девочек никто и не думал похищать, их продавать не так выгодно, как уже успевших сформироваться, а также умеющих работать, взрослых особей.

\* Если что, эти разбойники промышляли работоторговлей. \*

\* Поэтому партии придется отправиться вновь на поиски следов. Хотя, несомненно, за поимку особо неприятного члена преступного общества приключенцев ждет награда (в среднем 50 золотых на человека, хотя по воле мастера эту сумму можно изменить). \*

### *Собственно само приключение.*

В-общем и целом, довольно скоро приключенцам удалось найти след на настоящего похитителя. Не то, чтобы предыдущий был игрушечным, но ведь, останавливаться на этом едва ли будет достойным, поэтому, попросив помощи у новичка из гильдии магов, или взяв из дома последней пропавшей девочки овчарку (или воспользовавшись помощью богов или еще чего-нибудь), персонажи смогли найти то, место, где держали еще одну группу похищенных людей.



\* На самом деле, тут довольно важно время, которое потратила партия на поиски этого места. Все началось 15.05.2056. Последнее похищение произошло 12.05.2056. Если

20.03.2056 года. Ни один испытуемый не смог выжить, после введения медикаментов. Жаль, очень жаль. Впрочем, нам обещали в скором времени доставить еще одну партию испытуемых. Будем ждать. Необходимо поправить формулу к тому моменту, когда необходимый материал будет доставлен.

1.04.2056 года. Странное дело, до сих пор мы не можем сделать ничего более внятного, чем простую подделку, да и то, функционирующую не более суток. Придется подать прошение на более глубокое исследование прототипа. Возможно, мы что-то упустили.

15.04.2056 года. Наконец-то мы смогли хоть как-то продвинуться в этом деле. Кажется, я понял, в чем проблема. По наивности, мы дураки, пытались привить гены женской особи мужчинам. Естественно, ничего у нас и не должно было получиться.

18.04. 2056 года. Немаловажную роль играет также и возрастная категория. После окончания полового созревания почему-то хуже прививаются чужеродные гены. Нужно срочно сообщить об этом нашим... курьерам.

3.05.2056 года. Придется еще раз навестить прототип. Необходимые материалы, которые мы берем из его организма уже подошли к концу. А успехи в опытах, увы не так уж далеко продвинулись.

14.05.2056 года. Последний подопытный - самый удачный за все наше время - уже два дня функционирование организма идет вполне приемлемо. Изменения также на лицо - улучшенная реакция, сила, слух, зрение. Да, мы определенно добились успеха."

Это была последняя запись в журнале. Больше в этой комнате нет ничего интересного.

\* Партия может вернуться назад и войти в третью комнату. Также она могла и не ходить в четвертую, зайдя сразу в третью. Или после того, как вошла в четвертую, найти секретный вход в четвертую. Секретный вход открывается путем нажатия на один из камней стены. Описываю третью комнату: \*

Это просторный зал, практически пустой, если не считать, что здесь присутствуют нетронутые тренировочные манекены. А также стенды с тренировочным оружием. На полу присутствуют пятна крови, однако в середине комнаты возвышается небольшая горка пепла. А также вместо привычного уже запаха мертвечины, здесь присутствует запах какого-то горючего вещества, а не так далеко от кучки пепла расположились несколько луж масла, который обычно используют в светильниках. В комнате еще две двери. Обе закрыты. \* Сложность чека на северную дверь - 4, на южную - 10. \*

\* Тут тоже у партии есть возможность выбрать. Или возможность выбрать есть у кубиков. В конце концов при выкидывании двух единиц на проверку взлома, означает, что замок сломался и единственным возможным вариантом попасть на другую сторону двери - это выломать дверь. Выламывание двери - это проверка силы. Южная дверь, которая дает возможность попасть в шестую комнату, железная, сложность проверки 12. Северная дверь - деревянная, сложность 8. \*

\* Первая комната была когда-то жилым помещением. Описание: \*

Здесь, как в казармах стоят ровными рядами кровати и прикроватные тумбочки, куда складывали свои личные вещи работники лаборатории. Здесь практически нет ни крови, ни того душащего запаха мертвечины. Такое чувство, что кто-то или что-то специально очистил эту комнату от всех тех ужасов, что творились здесь, в лаборатории.

На одной из кроватей даже кто-то есть. Довольно умиротворенное посапывание дает представление, что этот кто-то спокойно спит. Возможно этот кто-то из такого типа людей, которые могут спокойно заснуть, даже если рядом с его кроватью будут резвиться бегемотики. Рядом с кроватью, на которой спит пока неопознанный объект стоит металлический черный лук с каким-то узором, который не разобрать издалека. Впрочем, если подойти немного поближе, можно разглядеть, что узор состоял из черепов и костей.

\* Человек, который "спит" на кровати, на самом деле вампир. Впрочем, первым нападать он не собирается. Напротив, если партия не будет проявлять агрессию, поделится своими наблюдениями об этом месте. Расскажет душеспипательную историю

того, как он сюда попал и прочее, прочее, прочее. После чего партия уже может решить, что с ним делать. Сразу скажу, что вынос этого непися будет тяжел и опасен. Возможно, стоит показать партии, что с ним проще сотрудничать, чем убить? \*

\* Собственно, если партия решит, что помощь нового знакомого им все-таки понадобится, тогда этот индивидуум представится и расскажет о том, что здесь происходит. \*

"Меня зовут Дрей. Здесь я потому, что много лет тому назад, по человеческим меркам, а именно 20 лет назад, была похищена моя невеста. Как вы уже поняли, человеком она тоже не являлась. Все это время я скитался по миру в ее поисках. И вот совсем недавно я напал на ее след и пришел сюда. Как я понял, здесь проводились эксперименты по превращению людей в вампиров. Не знаю, чего они хотели добиться. Впрочем, люди уже не однократно пытались сделать себя сильнее, быстрее и выносливее. Это всегда оканчивалось печально. Именно таким образом и появились вампиры, такие как я и моя невеста, а не те, которые появились намного раньше, вследствие природной эволюции. Видимо, на этот раз кого-то привлекли наши возможности, и этот кто-то сделал все возможное, чтобы создать наше подобие. Когда я пришел сюда (а было это 16.05.2056), здесь уже все было так, как вы видели. За единственным исключением, до моего прихода, здесь еще ходили живые мертвецы. Возможно, у них сбежал подопытный, но, увы, я пока его не нашел. Ко всему прочему, когда я зашел сюда, сработали защитные заклинания. Вон посмотрите, на стенах и дверных проемах светятся символы - они не дают нежити выйти за пределы этого комплекса. Именно поэтому я еще здесь. Наверное, я мог бы деактивировать заклинания, но, боюсь, в этом случае, все кто остался тут, а скорее всего, кто-нибудь, да остался, просто некоторые комнаты также защищены этими барьерами, поэтому свободно перемещаться по лаборатории я не могу, смогу покинуть это место и учинить погром в ближайших поселениях."

\* Если партия решит спрашивать, чего это он так охотно выдает информацию, вампир объяснит, что ему уже 80 лет, и он многое повидал на своем веку. Также он еще наблюдал, как Святая Инквизиция, решив, что таким, как он, не место в этом мире, затопили целый континент, а уподобляться им, у него нет никакого желания. Все что ему нужно, это возможность прожить свою, желательную длинную жизнь, спокойно. \*

Больше в этой комнате не нашлось ничего, что могло пролить бы свет на сложившуюся ситуацию.

\* Возможно, партия не заглянет в шестую комнату, но описать ее просто необходимо, ведь именно там находится личный кабинет главного ученого, а также интересные факты об опытах. \*

Эта комната чисто убрана, и явно за последние несколько дней сюда никто не заходил. Посреди комнаты стоит массивный деревянный стол с множеством ящичков. У стены стоит еще больший по размерам шкаф, больше похожий на сейф. Перед столом стоит очень удобное кресло.

В столе, в одном из ящичков нашелся лист бумаги, где большими, ровно выведенными буквами написано:

*"Сим доверяю Вам, мой многоуважаемый друг Дариус, провести жизненнонеобходимые для нашего мира опыта. Прототип, а также материал для опытов вы получите вскорости. Патриарх Священной Церкви Василий Третий".*

Под этим листом, нашелся еще один, с пояснением.

*"Эти наглые твари, именуемые вампирами, совсем потеряли страх перед Святой Инквизицией. Наши люди мрут как мухи, необходимо создать более сильных, выносливых и быстрых боевых юнитов. Иначе, боюсь, мы не сможем и дальше поддерживать мир в том виде, в каком он должен существовать. Уж постарайся, Дариус, меня не подвести. Василий".*

В шкафу же находились данные об опытах, с детальными объяснениями, что именно и как именно делалось, а самое главное, что из этого получилось. Если попытаться представить это, то плохо станет даже самому стойкому члену команды.

\* В принципе, эта бумага раскроет глаза людям на действия Святой Инквизиции. У партии даже есть выбор. Они могут отдать эту бумагу в городскую ратушу или отдать какому-нибудь заинтересованному лицу. Впрочем, они всегда могут попытаться использовать ее как компромат против Святой Инквизиции. Правда, если кто-нибудь из нее узнает про то, кто именно пытается распорядиться этой бумагой, у партии появится один большой и могущественный враг, который при первом же удобном случае решит покончить с приключенцами. \*

Больше в этой комнате ничего интересного, кроме прохода во вторую комнату нет. Дверь секретная. Сложность проверки на бдительность (можно на внимательность) - 10. \* В крайнем случае, если партия не сможет отыскать ни одного прохода во вторую комнату, есть подарок в пятой комнате, который в любом случае им поможет. Может помочь Дрей, если к тому моменту партия не решит его вынести. \*

\* Описание 5-й комнаты: \*

\* В пятой комнате все оказалось в настолько ужасном виде, что все персонажи делают проверку на стойкость против сложности 8, если проверка провалена, то проваливший ее персонаж прощается со своим обедом. \*

Пол комнаты покрыт ровным слоем крови, как будто здесь умерло, по меньшей мере, человек 50 и истекли кровью. На полу же валялись полувыпотрошенные тела пятерых людей в некогда белых халатах. Очевидно, это бывшие работники лаборатории. Здесь же посреди комнаты сидела на полу девочка лет десяти и плакала, всхлипывая, раскачиваясь из стороны в стороны и еле слышно бормоча: "Хочу домой, хочу домой, хочу домой...". Если она видела, как это все произошло, то должно быть заработала тяжелую психологическую травму.

\* Если к партии присоединился Дрей, он скажет, что вход в эту комнату заблокирован для нежити. Еще он может предложить снять защиту, чтобы войти вместе с партией в комнату, в случае отказа, пожмет плечами и останется наблюдать снаружи. Кстати, когда партия войдет в комнату, мертвецы поднимутся, а девочка все еще будет раскачиваться из стороны в сторону, пристально смотря на ближайшего персонажа, если он подойдет достаточно близко, она бросится в его сторону и попытается укусить. Если персонаж будет укушен, то через три дня станет вампиром. Лекари в городе смогут приостановить этот процесс приблизительно на месяц. Поэтому придется персонажу отправиться на поиски лекарства, если он не хочет стать вампиром. Будет ли вмешиваться в это дело Дрей или нет, надо будет смотреть по обстоятельствам. Впрочем, поделится информацией, что в их старой библиотеке, находящейся сейчас на необитаемых островах, есть множество записей на эту тему, охотно. \*

Кроме этого всего в комнате есть еще большая металлическая коробка до самого потолка. Скорее всего, в ней и содержались подопытные. Сейчас она закрыта, но из-за двери слышен стук, и крик с просьбой вытащить оттуда. \* Это если партия не сильно задержалась в поисках пути сюда. Если же они прибыли позднее 18 числа месяца Змеи, то никаких криков не будет слышно. Человек умер от обезвоживания. \* Внутри этой металлической коробки в действительности был обнаружен один из сотрудников, успевшим спрятаться в пустом хранилище. Он и рассказал, как обстояло дело:

"Все вроде бы шло хорошо - последний подопытный оказался наиболее удачен, нежели остальные. Но когда шли тестирования, она внезапно порвала металлические крепления, которые мы установили в целях безопасности, и разорвала всех близстоящих сотрудников. Из той группы смог выжить только я, потому что бросился к хранилищу и закрыл за собой дверь. Раз охранные заклинания работают, тогда кто-то успел их активировать".

\* Если при этом разговоре присутствует Дрей, то партия может наблюдать, как на его обычно спокойном лице, появляются довольно живые эмоции. Видимо, если бы не приключенцы, он бы, не дослушав, разорвал этого сотрудника на части за то, что здесь

творилось. Если мастеру будет угодно, он может даже разыграть разговор между Дреем и сотрудником, которого, кстати, зовут Ником. \*

Также Ник рассказал, где держат прототип. Упомянув, что она несколько видоизменилась со времени прибытия в лабораторию, причем, ее душевное состояние изменилось тоже. Еще он рассказал, как попасть в эту комнату.

\* Последняя комната в лаборатории. Здесь держали прототип. \*

Сейчас это абсолютно темная комната. С середины комнаты слышны стоны, замученного существа. Однако стоило одному из приключенцев зайти в комнату, тот час это существо произнесло вполне членораздельно:

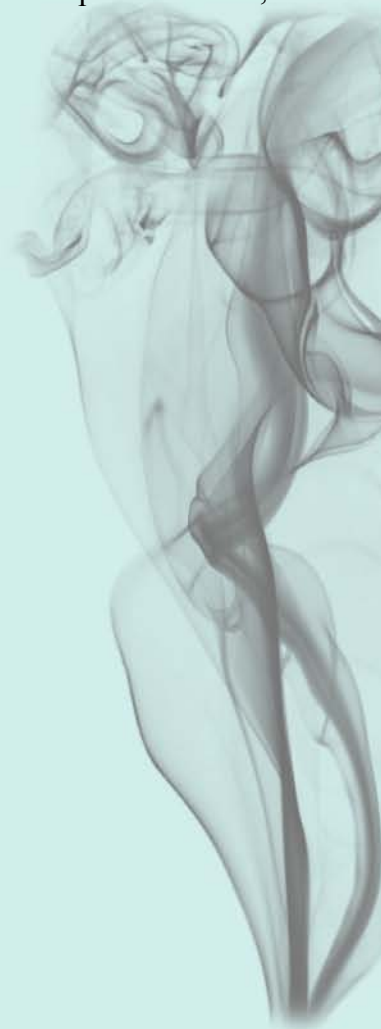
"Кто здесь?"

\* Здесь у партии тоже есть несколько выходов из данной ситуации: самое разумное - убить это существо, не самое разумное - отпустить это существо. Если его отпустят, оно попытается убить всех вошедших, включая Дрея, если он будет здесь. Слишком уж его невеста обезумела за те два месяца, пока ее мучили. \*

Если осветить в комнату, то там можно разглядеть изуродованное тело девушки, прикованной к колонне, раны по всему телу уже успели зарубцеваться. Признаков узнавания жениха не подает. Также не реагирует ни на какие фразы. От нее же слышны постоянно фразы: "Кто здесь?", "Что вам надо?", "Отпустите меня!". Создается впечатление, что именно эти фразы были буквально выжжены у нее в мозгу, а сама она уже давным-давно научилась реагировать на любые события.

*Конец.*

Неважно, что решит партия насчет последней комнаты, в любом случае, Дрей поблагодарит за то, что помогли его невесте обрести долгожданный покой. В ратуше партии выдадут назначенную награду. Единственное, что может сильно повлиять на партию - это распространение или наоборот нераспространение информации о темных делишках Святой Инквизиции. Если до Святой Инквизиции дойдет, что группа приключенцев направо и налево рассказывает об этом, тогда, как уже говорилось выше, партия обзаведется одним влиятельным врагом.



## Приложения:

### Неигровые персонажи:

#### Тиль (секретарь в ратуше)

**Rank:** novice

**Attributes:** Agility d6, Smarts d6, Spirit d8, Strength d6, Vigor d4

**Skills:** Fighting d4, Intimidation d6, Notice d6, Persuasion d10, Shooting d4, Streetwise d6, Taunt d6

**Charisma:** +2; **Pace:** 6; **Parry:** 4; **Toughness:** 4

**Hindrances:** Curious, Loyal (family), pacifist

**Edges:** Attractive, Strong Willed

#### Background:

Тиль родилась в бедной семье, отчего с раннего детства она работала то там, то здесь, помогая родителям, да и зарабатывая себе имя среди честного народа. Еще в детстве она повидала многое. Жестокость людей не давала ей покоя, она, во что бы то ни стало, хотела помогать людям, да и самой себе тоже. Кое-как получив образование, она смогла устроиться в ратушу. Целыми днями она принимает людей и старается посоветовать, да и просто помочь делом тем, кто к ней приходит.

**Gear:** 50 золотых. Медальон.

#### Аша (маг-новичок из гильдии магов)

**Rank:** seasoned

**Attributes:** Agility d6, Smarts d8, Spirit d10, Strength d4, Vigor d4

**Skills:** shooting d6, Investigation d10, Knowledge (arcane) d8, Notice d10, perform d10 (spirit), Persuasion d10

**Charisma:** +2; **Pace:** 6; **Parry:** 2; **Toughness:** 4

**Hindrances:** Arrogant, stubborn, all thumbs

**Edges:** Arcane Background (Miracles), Boost/Lower Trait (вдохновение, ну или наоборот), Blast (звуковое заклинание), Confusion, Detect/Conceal Arcana, Speak Language, 20 Power Points, noble

**Background:** Избалованный ребенок, родившийся в богатой и уважаемой семье людей. С детства она грезила героическими поступками, воображая себя, то на месте спасаемой от злого дракона принцессой, то могущественным магом, одним мановением руки, стирающим с лица земли целые страны. Однако, в шестнадцать лет, она влюбилась в бродячего барда, который путешествовал по миру и зарабатывал на жизнь выступлениями на улице и в тавернах. Ашу привлекла возможность попутешествовать с красивым юношей, и она сбежала из дома вместе с ним. Правда, уличная жизнь не пришлась ей по душе, решив, что сон на холодной земле под открытым небом не слишком способствует здоровому цвету ее лица, она поступила в академию гильдии магов. Правда, как такового таланта к магии у нее не было, зато была безграничная вера в свою уникальность, она стала магом-бардом. Обделенная острым умом, она обладала невероятным самомнением, отчего, все-таки смогла использовать свои силы наравне с другими учениками. Теперь, после окончания академии она прилагает все силы на вступление в саму гильдию.

**Gear:** Гитара, фамильная брошь, кожаная броня, выходное платье.

#### Рен (овчарка последней пропавшей девочки)

**Attributes:** Agility d6, Smarts d6 (A), Spirit d6, Strength d6, Vigor d6

**Skills:** Notice d4, fighting d6

**Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 7

#### Special Abilities

Укус: урон сила + 2

Острый нюх

Преданность

#### Стражники (без уточнения)

**Attributes:** Agility d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d6



**Skills:** Fighting d12, Notice d6, Stealth d6, Taunt d8

**Charisma:** –; **Pace:** 6; **Parry:** 8; **Toughness:** 5

**Hindrances:** One Major, two Minor

**Edges:** Florentine, Two Fisted (можно поменять, для придания личности каждому стражнику)

**Карел** (*мальчик-воришка*)

**Rank:** novice

**Attributes:** Agility d8, Smarts d6, Spirit d6, Strength d6, Vigor d4

**Skills:** Climbing d6, Fighting d6, Lockpicking d6, Notice d6, Stealth d8, Streetwise d6

**Charisma:** –; **Pace:** 6; **Parry:** 5; **Toughness:** 4

**Hindrances:** Young, poverty, illiterate.

**Edges:** Fleet-footed, Thief.

**Background:** Человек, еще в раннем детстве лишился родителей. Жил, воспитывался на улице, в том числе и сейчас. Выживает при помощи зазевавшихся прохожих. Много чего знает, что происходит в городе.

**gear:** 3 серебряных, рваная одежда.

**Бугай** (*правая рука Косого Джо*)

**rank:** seasoned

**Attributes:** Agility d6, Smarts d4, Spirit d6, Strength d10, Vigor d6

**Skills:** Fighting d12, Intimidation d8, Notice d6

**Charisma:** -2; **Pace:** 6; **Parry:** 8; **Toughness:** 5

**Hindrances:** wanted (стража), outsider (город), ugle

**Edges:** Brawny, Sweep

**background:** Человек, "шкаф", не очень любит людей, они, впрочем, отвечают ему взаимностью. Редко отказывается от возможности заработать, в особенности, нечестным, но таким легким трудом.

**gear:** При себе ничего ценного не носит.

**Бандит** (*опять же, как и стражники, описание в целом*)

**Attributes:** Agility d8, Smarts d4, Spirit d6, Strength d8, Vigor d6

**Skills:** Fighting d10, Intimidation d6, Notice d6, Shooting d8, Taunt d6

**Charisma:** –; **Pace:** 6; **Parry:** 7; **Toughness:** 5

**Hindrances:** One Major, two Minor

**Edges:** 2 edges

**Косой Джо**

**rank:** seasoned

**Attributes:** Agility d8, Smarts d4, Spirit d6, Strength d8, Vigor d6

**Skills:** Fighting d10, Intimidation d6, Notice d6, Shooting d8, Taunt d6

**Charisma:** –; **Pace:** 6; **Parry:** 7; **Toughness:** 5

**Hindrances:** Wanted, Greedy, Illiterate

**Edges:** first strike, quick draw

**Background:** Человек, вне закона уже давно. Занимается любыми вещами, приносящими выгоду. От воровства до похищения людей, с целью их продажи и не только.

**Gear:** Связка ключей, лук, меч, 100 золотых, кольчуга.

**Дрей** (*Дикая карта*).

**«Истинный вампир»**

**Attributes:** Agility d8, Smarts d10, Spirit d10, Strength d10, Vigor d10

**Skills:** Fighting d8, Notice d6, Knowledge (Arkana) d8, spellcasting d8

**Charisma:** –; **Pace:** 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 7

**Hindrances:** Епему (Инквизиция), Cautious, Phobia (Летучие мыши), нужда в крови, кровавая ярость (после длительного воздержания от крови, чек на дух, если провал, то на некоторое время теряет контроль над собой, также и от передоза крови).

**Edges:** arcane background (magic), martial artist, dodge, 20 power points, bolt (Прах), detect/conceal Arcana, blind (dark mist), dispel, fly, после насыщения кровью сила и ловкость возрастают на одну грань на час.

**Background:**

Вследствие давних экспериментов людей, появились создания, впоследствии названные «Истинными вампирами», жили они себе мирно, занимали верхнюю ступень среди остальных вампиров, воевали с оборотнями. Пока не пришла Святая Инквизиция на их земли, дабы истребить негодных Богу детей ночи. Континент был полностью утоплен, лишь некоторые «истинные» уцелели и разбрелись по всему миру, затаив на людей злобу. Дрей тоже был среди этих вампиров, но как никто другой он понимал, что месть человечеству ничего не даст, и что, по большому счету, Инквизиция просто взяла на себя несколько больше, чем от них требовалось. С тех пор, как его родина ушла под воду, он поклялся, что уничтожит Инквизицию. Чем и занимается, правда, пока не особо у него это получается, один ведь в поле не воин. А вот с одиночными экспериментами Инквизиции, он все-таки вполне справляется.

**Gear:** Лук (из черного металла, с орнаментом из черепов и костей), кристалл, увеличивающий возможности мага (заряд 30/30, мгновенно восстанавливает очки силы хозяина один заряд = одно очко силы), белый костюм (правда белый), 2 склянки с кровью, 2 склянки со святой водой.

**Zombie** (*Да, именно те ходячие мертвецы из лаборатории*)

**Attributes:** Agility d6, Smarts d4, Spirit d4, Strength d6, Vigor d6

**Skills:** Fighting d6, Intimidation d6, Notice d4, Shooting d6

**Pace:** 4; **Parry:** 5; **Toughness:** 7

**Special Abilities**

- **Claws:** Str.
- **Fearless:** Zombies are immune to Fear and Intimidation.
- **Undead:** +2 Toughness; +2 to recover from being Shaken; called shots do no extra damage (except to the head).
- **Weakness (Head):** Shots to a zombie's head are +2 damage.

**Шая** (*последняя пропавшая девочка, а также самый удачный подопытный материал*).

**Attributes:** Agility d8, Smarts d8, Spirit d8, Strength d12+1, Vigor d10

**Skills:** Fighting d8, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d6, Swimming d8, Throwing d6

**Pace:** 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 9

**Special Abilities**

- **Claws:** Str+d4.
- **Frenzy:** Vampires can make two attacks per round with a -2 penalty to each attack.
- **Level Headed:** Vampires act on the best of two cards.
- **Invulnerability:** Vampires can only be harmed by their Weaknesses. They may be Shaken by other attacks, but never wounded.
- **Sire:** Anyone slain by a vampire has a 50% chance of rising as a vampire themselves in 1d4 days.
- **Undead:** +2 Toughness; +2 to recover from being Shaken; called shots do no extra damage (except to the heart—see below).
- **Weakness (Sunlight):** Vampires catch fire if any part of their skin is exposed to direct sunlight. After that they suffer 2d10 damage per round until they are dust. Armor does not protect.
- **Weakness (Holy Symbol):** A character with a holy symbol may keep a vampire at bay by displaying a holy symbol. A vampire who wants to directly attack the victim must beat her in an opposed test of Spirit.
- **Weakness (Holy Water):** A vampire sprinkled with holy water is Fatigued. If immersed, he combusts as if it were direct sunlight (see above).
- **Weakness (Invitation Only):** Vampires cannot enter a private dwelling without being invited. They may enter public domains as they please.



• **Weakness (Stake Through the Heart):** A vampire hit with a called shot to the heart (-4) must make a Vigor roll versus the damage. If successful, it takes damage normally. If it fails, it disintegrates to dust.

*Селена («Невеста» Дрея, дикая карта).*

**Attributes:** Agility d10, Smarts d6, Spirit d8, Strength d12+1, Vigor d10

**Skills:** Fighting d8, Intimidation d8, Notice d6, Shooting d6, Swimming d8, Throwing d6

**Pace:** 6; **Parry:** 6; **Toughness:** 9

**Hindrances:** Непереносимость солнечного света (работает как слабость), нужда в крови, слабость (святая вода).

**Edges:** Improved martial artist, no mercy

**Background:** Селена также жила среди вампиров до того, как их континент был потоплен. Однако ей не повезло, и ее захватили воины света. Так что, про то, что она невеста, и то, что ее похитили, Дрей банальным образом наврал, посчитав, что слезливая история о несчастной любви – возможность сотрудничества. Селена, в отличие от Дрея, обычный вампир, хоть и явно усовершенствованный.

*Снораил (маг в приемной гильдии магов)*

**Attributes:** Agility d4, Smarts d10, Spirit d8, Strength d4, Vigor d4

**Skills:** Fighting d4, Investigation d6, Knowledge (Arcana) d6, Notice d6, Spellcasting d10, +4 additional skill points

**Charisma:** –; **Pace:** 5; **Parry:** 4; **Toughness:** 4

**Hindrances:** elderly, all thumbs, bad eyes

**Edges:** Arcane Background (Magic), New Power, Power Points

**Background:** Это один из самых старых магов из гильдии. И хоть ему не хватило таланта забраться на пост главы гильдии, он вполне хорошо делает свою работу в приемной гильдии. Он знает, где, кто и за какую работу может взяться, причем не только опытные и дорогие по оплате своих услуг маги, но и молодые, которые сами готовы кинуться на любое задание, лишь бы показать свои умения и способности.

**Gear:** Посох мага, очки, магическая книга заклинаний.

*Ник (последний выживший ученый)*

**Attributes:** Agility d4, Smarts d10, Spirit d6, Strength d4, Vigor d6

**Skills:** Investigation d6, Knowledge (Science) d10, Knowledge (Other) d10, Notice d8, Repair d6

**Charisma:** –; **Pace:** 6; **Parry:** 2; **Toughness:** 5

**Hindrances:** Curious, bad eyes, stubborn

**Edges:** Jack-of-All-Trades, McGyver, Scholar

**Background:** Очень давно Ник стал работать в ученой сфере. Когда-то он даже верил, что сможет сделать для этого мира что-то хорошее. Хотя, он и сейчас в это верит. Отчего трудится в поте лица, стараясь сделать свою работу максимально хорошо.

**Gear:** Очки, ключи от лаборатории.

*Ситуационные проблемы:*

*Погоня за воришкой.*

Как уже говорилось в самом модуле, погоню можно выиграть еще до ее начала - при проверке Notice требуется выкинуть больше 10, в этом случае идет проверка ловкости персонажа против ловкости воришки, если выигрывает персонаж, то он ловит воришку за руку и бежать уже ни за кем не надо. Чтобы вообще началась погоня, нужно, чтобы бросок проверки был больше 8. Иначе, пропажу кошелька персонаж заметит еще не скоро.

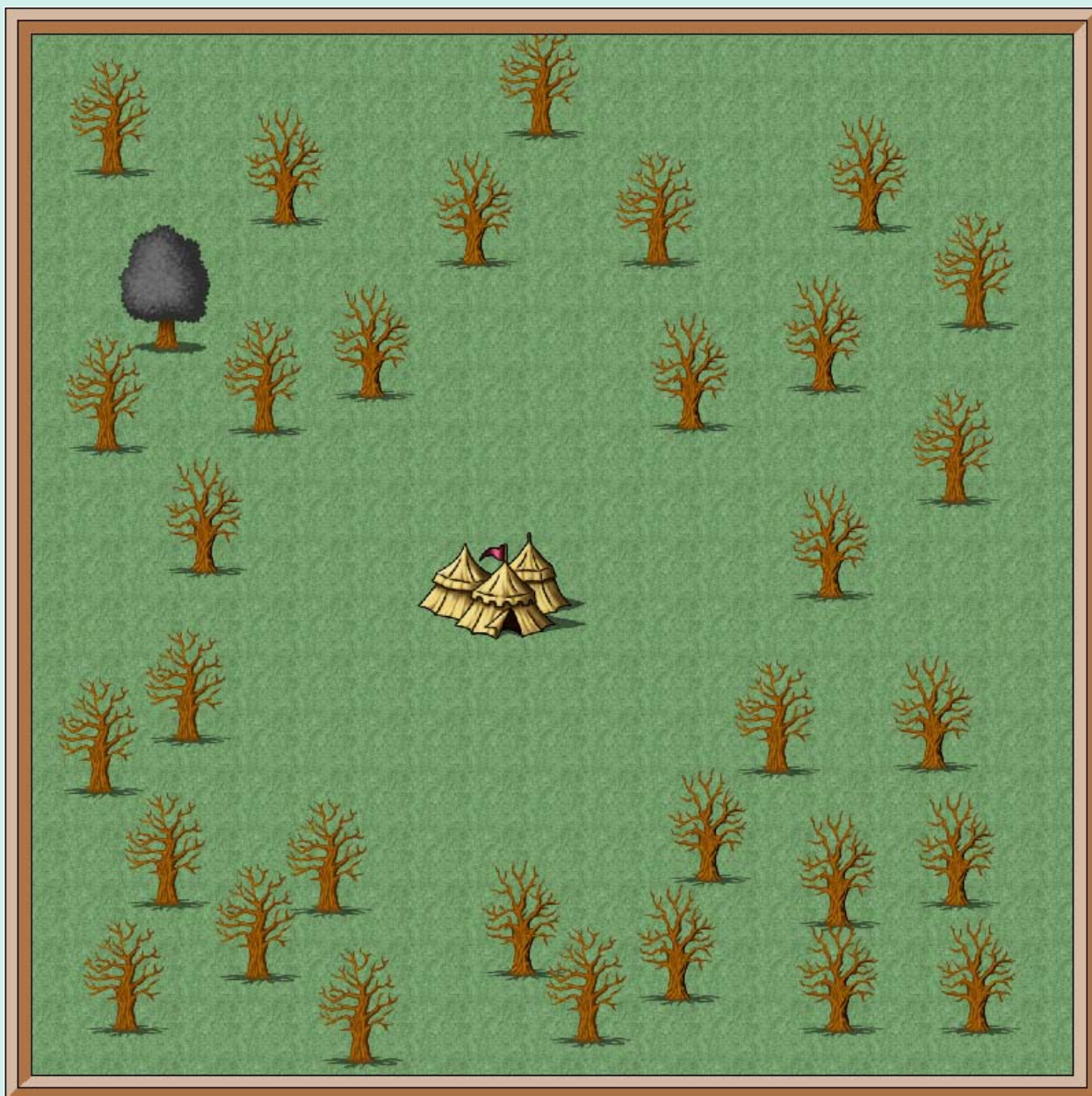


При самой погоне следует помнить, что порядок действий идет исходя из инициативы (вытягивается карта, а то и две и смотрится по старшинству и масти, кто действует раньше, а кто позже). Считается, что персонажи в данном случае передвигаются по тяжелой местности (людей на улицах много, и не все спешат расступаться при крике "Дорогу!"). Следовательно и преследователи, и убегающий тратят на передвижение в два раза больше очков. При попытке бега делается две проверки, проверка на ускорение (стандарт: бросок кубика d6), чтобы понять насколько ускорился персонаж (нужно учитывать тяжелую местность). И проверка на ловкость (с модификатором -2 за использование бега), чтобы не столкнуться с кем-либо из прохожих. Еще одно, для того, чтобы не упустить след воришки, необходимо держать его в поле зрения, стоит ему оторваться на 18 клеток, без streetwise догнать его будет уже невозможно.

Кстати, никто не мешает мастеру ввести обстоятельства, которые либо помогут приключенцам, либо наоборот помешают догнать воришку.

### *Битва в лагере.*

Не обязательно устраивать в лагере резню. Можно попытаться пробраться через часовых, благо, стоят они отнюдь не ровными рядами, а довольно редко. На весь лагерь 6



часовых, еще 6 бандитов в лагере, не считая Косого Джо.

Если вдруг, партия все же решит прокрасться мимо часовых, тогда тот, кто крадется делает чек на Stealth, при этом учитывать стоит, что часовые пока "неактивны". То есть чека на Notice не делают, если чек стелса не был провален. Также см. табличку модификаторов Stealth, значения берем исходя от окружающей среды и заявок партии. Они же могут дожидаться ночи, они могут перемещаться перебежками от дерева к дереву (точнее, от одного обгоревшего ствола к другому).

Если, задумка прокрасться в лагерь не удалась или не зародилась, тогда боя не избежать. К сожалению, люди, которые живут вдали от цивилизации понемногу становятся асоциальными. Да и гостей они не ждали, поэтому встречать партию будут не самым дружелюбным способом, а именно с помощью ножа и топора, причем разом все. Если вдруг, партия выйдет сухой из боя, да еще и с пленными, у разбойников можно будет узнать, что на самом деле, они хоть и похищали людей, но маленькими девочками они не сильно увлекаются, хотя и получали на них заказ, который выполняли. Это альтернативный способ найти цель партии. Они могут со спокойной душой вообще пройти мимо этой заварушки.

### *В лаборатории.*

Вообще описание комнат было уже написано, поэтому, я всего лишь хочу рассмотреть три возможных конфликта, которые могут иметь место.

Для начала, нужно разобраться с Дреем. У партии есть несколько возможных линий поведения с ним. Они могут поверить ему, согласиться помочь. Эта линия поведения гарантирует то, что и Дрей будет помогать по мере своих возможностей. Они могут предложить Дрею сдаться до выяснения обстоятельств. Он даже согласится, ему не с руки устраиваться разборки. По мере своих возможностей опять-таки будет помогать партии, до тех пор, пока они не выберутся из лаборатории. Вполне вероятно, что Дрей даже сможет сбежать. Есть еще один вариант, который прибавит проблем и партии и Дрею. Приключенцы могут напасть на него. Скорее всего, вместе они его победят, в конце концов, это не так уж и сложно. Однако, возможны потери.

Во-вторых, Шая. Это маленькая миленькая девочка, держащая под контролем 5 зомбей в комнате. Сама она вампир, хотя и неполноценный. Победить эту шайку можно самым простым способом - облить Шаю святой водой, которая может найтись у партийного приста, если таковой имеется, а также точно есть у Дрея. Он единственный здесь знал, куда шел, и подготовился заранее. Можно, конечно, покрошить зомбей и уже потом заняться девочкой, но она, к сожалению ждать тоже не будет, а будет пытаться выпить крови одного из сопартийцев. Возможно, даже позариться на Дрея, если он будет ближе всего, если, конечно вообще будет.

В-третьих, Ник. Этот человек - единственный выживший из лаборатории, может, рассказать, как попасть в комнату с прототипом, хотя и предупредит о том, что посещение этой комнаты очень опасно, да и малополезно, ведь прототип ведет себя неадекватно, и вообще, кажется, сошла с ума. Также, Ник может поделиться информацией о том, что здесь произошло, если партия совсем пропустит все, что можно.

В-четвертых, Селена. Прототип. Ведет себя действительно неадекватно, будет кидаться на всех, кто приблизится к ней, если ее отпустить. Убить проще всего святой водой. Отпускать - безрассудно.

### *После модуля.*

Партия вполне имеет право покатить бочку на Святую Инквизицию, хотя это и грозит новым врагом, но определенную выгоду может принести. Например, слив информации тому же Дрею - это обзаведение другом, причем довольно верным. Потому как поговорка "Враг врага моего - друг мой" воспринимается им довольно серьезно. Также действиями Святой Инквизиции могут быть недовольны мирные граждане, хотя такой слив информации - это еще большая проблема для самой партии, ибо выгоды как таковой не принесет.



Если вдруг партия-таки сольет инфу - это может послужить началом нового модуля, где их попытается захватить Святая Инквизиция, славящаяся своими методами облегчения души грешников.

Также после модуля они могут обзавестись другом - Ашей. Если, у них дела прошли нормально.

В таверне им сделают скидку, как почетным гостям, а также прибавится работенки, которую им могут доверить не только стражники и городская власть, но и просто богатые и влиятельные люди.



Наеко

Кашэо

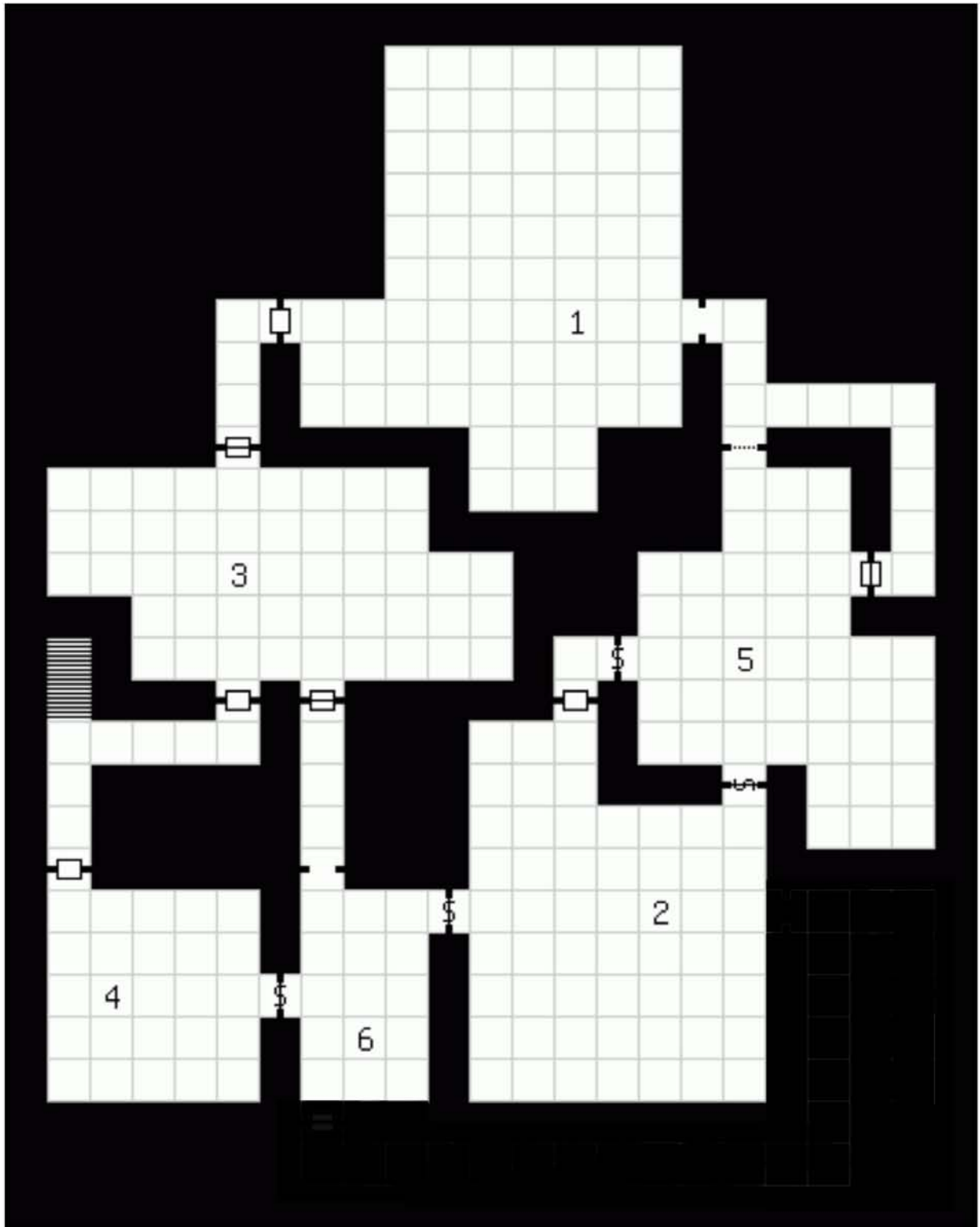
Катонао

Ничинао

Мичинао







-  Arch
-  Door
-  Locked
-  Trapped
-  Secret
-  Portcullis



