

DEADLANDS: ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ



Позволь познакомить тебя с несколькими героями грядущих умопомрачительных приключений в мире «Deadlands» по правилам настольной ролевой игры «Дневника авантюриста». Ты можешь ничего не менять, а можешь сменить их имена и предыстории, параметры и снаряжение — всё в твоих руках.

Разрежь распечатанные листы вдоль намеченных точками линий и выдай получившиеся карточки персонажей игрокам.

ИНФОРМАЦИЯ О ПРАВАХ

Эти персонажи бесплатны и предназначены для частного использования. Они не могут распространяться любым электронным или физическим способом без письменного разрешения ООО «Студия 101». © Studio101. Authorized translation of the English edition. © Great White Games. This translation is made by permission of Great White Games, the owner of all rights to publish and sell the same. Savage Worlds, Smilin' Jack, Deadlands – являются интеллектуальной собственностью Great White Games, LLC; все права защищены.

ГАБРИЭЛЛА «ВЕНДЕТТА» ВАСКЕС

Габриэлла была наёмным стрелком на содержании у Блэк-Ривер, но побрезговала брать некоторые заказы Мины. Говорят, Ведьмы Уичито охотятся за беглянкой, но, к счастью, у них полно других дел на Великих железнодорожных войнах.

Вендетта получила своё прозвище благодаря мстительности, которая делает ее беспощадной и разрушительной, точно стадо бизонов. По слухам, она однажды пересекла хребет Сьерра-Невада в середине зимы — через перевал Доннера — чтобы добраться до коррумпированного шерифа, который, получив взятку от одного ныне покойного стрелка, упёк её за решётку на несколько дней в Карсон-Сити

Характеристики: ловкость *d8*, смекалка *d6*, характер *d6*, сила *d6*, выносливость *d6*.

Навыки: драка *d6*, храбрость *d6*, запугивание *d6*, внимание *d6*, верховая езда *d6*, стрельба *d8*, уличное чутьё *d4*, выслеживание *d4*, плавание *d6*.

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

Изъяны: упрямство, мстительность (крупный), в розыске (100\$ от блэк-ривер).

Черты: привлекательность, стремительный, дуэлянт.

Снаряжение: кольты «миротворцы» одиночного действия (12/24/48; урон $2d6+1$; ск. 1; обойма 6; ББ 1), нож боуи (урон сила $+d4+1$; бб 1), коробка патронов (50), оружейный пояс с кобурой для быстрого выхватывания, чёрная одежда, пыльник и стетсон, чёрная кобыла (кличка Мина, с седлом и седельными сумками), походное снаряжение.



ОТЕЦ СЭМ ДЖОНСОН



Отец Сэм работал низкооплачиваемым механиком в Хельстромм Индастриз некоторое время тому назад, пока его не посетило видение о тех устройствах, что он помогал создавать. Ангел возвестил ему, что источником вдохновения, стоящего за механизмами Хельстромма, был шёпот демонов. Сэм поклялся никогда более не создавать дьявольских машин и посвятил себя Господу.

Его последним грехом было «заимствование» дробовика Гатлинга с того завода, где он работал. Отец Сэм всё ещё помнит, как ремонтировать машины, и защищает невинных при помощи Гатлинга, но это всё, на что он может рассчитывать в эти дни.

Характеристики: ловкость *d6*, смекалка *d6*, характер *d6*, сила *d8*, выносливость *d4*.

Навыки: вера *d8*, драка *d4*, лечение *d4*, храбрость *d6*, внимание *d4*, убеждение *d6*, ремонт *d6*, стрельба *d6*, плавание *d6*.

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

Изъяны: толстяк, верный друг, клятва (защищать невинных).

Черты: мистический дар (чудеса).

Снаряжение: дробовик гатлинга (12/24/48; урон $1-3d6$; ск. 2; обойма 12; авто (только); дешёвка), коробка патронов (20), рукоятка топора (сила $+d4$), крест, сутана, кобыла (дешёвка, упрямая аппалуза по кличке Черити с седлом и седельными сумками), походное снаряжение.

ДУГ «ШЕЙДИ» ЛИВО



Дуг Шейди вырос в Новом Орлеане, где магия чёрных и вуду были такой же частью жизни, как и креольский акцент в Луизиане. Дуг получил хорошее образование и должен был последовать по стопам отца и посвятить себя медицине, но в глубине души всегда был больше игроком, чем врачом.

Его азарт и страсть к игре однажды привели к зашифрованным работам Хойла, тайну которых он смог вскрыть при помощи неких «плохих парней» из Нового Орлеана. Нелицеприятный конфликт с семьёй по поводу «аморального поведения» вынудил Дуга покинуть дом и отправиться на фронтир. Теперь Шейди странствует по самым мрачным местам Таинственного Запада в надежде найти больше сведений о тех загадочных силах, ключ к которым он недавно открыл в себе.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: драка d4, азартные игры d6, храбрость d6, лечение d4, знание (окультизм) d6, внимание d6, стрельба d4, колдовство d6, уличное чутьё d4, провокация d4, плавание d4.

Харизма: 0. **Шаг:** 6. **Защита:** 4. **Стойкость:** 5.

Изъяны: любопытство, крепкий сон, причуда (новоорлеанский акцент).

Черты: мистический дар (магия), шулер.

Трюки: козырь (стрела), усилить/ослабить параметр, мимо! (щит). **ПС:** 10.

Снаряжение: дерринджер (5/10/20, 2d6, обьёма 2, ББ 1), нож (сила+d4), колода карт, модный костюм, конь (по кличке Барон, с седлом и седельными сумками).

«ИГРАЮЩИЙ С ОГНЁМ»

«Играющий», как называют его бледнолицые друзья, является последователем Старых путей, но лишь потому, что это «правильно». В действительности, Играющий очарован мощью поездов, звоном механических часов и свинцовым ураганом смерти, вызываемым вращением барабанов револьверов.

Шаман племени дал Играющему с огнём это его новое имя, прежде чем отправить в путешествие в мир бледнолицых. Он знал, что любопытство Играющего будет утолено лишь тогда, когда тот воочию увидит исходящую от науки белых людей опасность.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: драка d8, храбрость d6, знание (английский язык) d4, внимание d6, верховая езда d6, стрельба d8, выслеживание d6, плавание d8.

Харизма: -2. **Шаг:** 6. **Защита:** 6. **Стойкость:** 6.

Изъяны: любопытство (технологии бледнолицых), чужак (индеец на фронтире), клятва (Играющий всё ещё пытается следовать старым путям).

Черты: бугай.

Снаряжение: лук (12/24/48, 2d6, ск. 1), Томагавк (сила+d6), 40 стрел, походный рацион (3 дня), конь (по кличке Воин, с покрывалом и перекидными сумками).



ДОКТОР ГРОМ

Харвей Эдвард Миллстоун, слушатель Нью-Йоркского университета, был уведомлён о нежелательности своего присутствия после того, как его исследования коснулись призрачной руды и её «эфирных свойств». Док разработал и собрал «излучатель молний», и в конце концов осознал, что испытывать его гораздо безопаснее и гуманнее на просторах фронта, по которым бродят монстры, нежели на людных улицах Нью-Йорка.

Док Гром быстр на руку и не особо заботится об осторожности, кроме тех случаев, когда параноидально защищает своё творение и чертежи.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: драка d4, храбрость d6, знание (химия) d6, знание (физика) d6, внимание d4, ремонт d8, верховая езда d4, стрельба d6, безумная наука d8.

Харизма: -1. **Шаг:** 6. **Защита:** 4. **Стойкость:** 5.

Изъяны: заблуждения (мелкий, паранойя), дурная привычка (обсуждает свои изобретения с невидимыми друзьями), самоуверенность.

Черты: мистический дар (безумная наука), изобретатель.

Силы: поток. **ПС:** 20.

Снаряжение: Миллстоуновский Компрессор Статических Энергий (поток), набор инструментов, различные инструменты для создания новых устройств, 1 фунт призрачной руды, гаечный ключ (сила+d4), жёлтый жеребец (дешёвка, флегматичный конь по кличке Вольт, с седлом и седельными сумками).

