

❖ НАСТОЛЬНАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА

ЗВЁЗДНОЕ ВЕРЕТЕНО

ИЗ ОГНЯ ДА В ПОЛЫМЯ
БЫСТРЫЙ СТАРТ

Настольная ролевая игра «Звёздное Веретено»

«Из огня да в полымя. Быстрый старт»

Москва, 2024

Авторы текста: Ильяшенко Дамир, Соколов Виктор, Маскаев Максим

Дизайн и вёрстка: Настя Цумарева, Эва Бикнус, Михаил Деркач, Ксюша Вега

Концепты и иллюстрации: Токарев Павел, Ксюша Вега

Это брошюра является краткой версией правил для быстрого старта по настольной ролевой игре «Звёздное Веретено».

В брошюре представлены набор игровых правил и художественные описания игрового мира (сеттинга, вселенной). Все встречающиеся в книге имена, персонажи, места и события, а также ссылки на образы являются художественным видением авторов и выполняют развлекательную функцию, а вымышленные обстоятельства, сценарии не могут расцениваться как реальные. Любое сходство с подлинными событиями, местами, организациями и людьми (ныне живущими или уже ушедшими) является совпадением.

Книга, её печатная или электронная версия или любая их часть не могут быть скопированы, воспроизведены в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в любых информационных системах, для частного или публичного использования без письменного разрешения владельца авторских прав.

Копирование, воспроизведение и иное использование книги или её части без согласия владельца авторских прав являются незаконными и влекут уголовную, административную и гражданскую ответственность. Исключением являются раздаточные материалы, размещённые в специальном разделе на сайте zvezdnoe-vereteno.ru.

Все права защищены.

ОГЛАВЛЕНИЕ



ВВЕДЕНИЕ	5
О чём эта брошюра	6
Что происходит	7
Новая Родина	9
А что сейчас?	11
Путешествия по Веретену	13
Чем сейчас глобально занимаются люди	15
Как живёт простой народ	17
Сверкредиты	20
БАЗОВЫЕ МЕХАНИКИ	21
Как работает основная механика кубов	22
Молитвы	24
Пантеон старых богов	25
Прочие общие правила	26
Переносимый вес	28
ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ	29
Характеристики	30
Навыки	31
Общие навыки	33
Профессиональные навыки	35
Таланты и отличительные черты	37
Положительные черты	38
Негативные черты	39
СРАЖЕНИЯ	40
Пошаговая система	41
Действия в бою вкратце	42
Передвижения и дистанция	44
Ближний бой	45
Стрельба	50
Запугивание и урон воле при переговорах	55
Отдача приказов	56

ОГЛАВЛЕНИЕ



Атаки из скрытности	57
Урон, смерть и травмы	58
Таблица травм	59
Ситуативный урон	63
Защита и лечение	65
Таблица наиболее распространённых лечащих средств	69
Воздействия на персонажей и сопротивления	70
Примеры и сила воздействия	71
Сопротивления и уязвимости	72
Состояния	73
Космические путешествия	76

ЖЕТОНЫ ЧЕРНОБОГА 88

Жетоны Чернобога	79
Источники получения жетонов	82

СТАРТОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ "ПАСТВА ЗЕЛЕНЕЛАСКА" 83

Пролог	85
Мирко Филин	91
Ива Новак	92
Бранка Новак	93
1 акт	94
Бор Филин	99
Велизар	100
Красимир Гуров	101
Драгомир Филин	102
2 акт	103
Волколак	109
Власта Соколова	110
3 акт	111
Оперативник Сторожей	121
Послушник Паствы	122
Чёрт	123

ОГЛАВЛЕНИЕ



ЗАКЛЮЧЕНИЕ **124**

Что будет в полной версии 125

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ **126**

Казимир Понтски 127

CoolValda 128

Ася Ласточкина 129

Раиса Ивановна 130

Святополк Чугунков 131

Гриша Деревянкин 132

Драган Славутич 133

Ольга Морошка 134



ВВЕДЕНИЕ



О ЧЁМ ЭТА ВРОШЮРА

Перед вами сокращённая версия правил для ознакомления с вселенной Звёздного Веретена, содержащая в себе минимально необходимую информацию для того, чтобы вы могли примерить на себя и своих друзей роль исследователей и первопроходцев этого мира

НАДЕЕМСЯ, ВАМ УДАСТСЯ
ПРОНИКНУТЬСЯ ДУХОМ
ПРИКЛЮЧЕНИЙ В НАУЧНО-
ФАНТАСТИЧЕСКОМ СТИЛЕ
С ОБВОЛАКИВАЮЩИМ ЕГО
СЛАВЯНСКИМ ФОЛЬКЛОРОМ

- ❖ ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИРИ
- ❖ БАЗОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ
О МИРЕ ИГРЫ,
ЕГО ИСТОРИИ, КУЛЬТУРЕ,
ТРАДИЦИЯХ И ДРУГИХ
ДЕТАЛЯХ
- ❖ КЛЮЧЕВЫЕ МЕХАНИКИ ИГРЫ
- ❖ ПЕРСОНАЖИ ИГРОКОВ,
ИХ ХАРАКТЕРИСТИКИ
И НАВЫКИ
- ❖ КАК ПРОХОДЯТ СРАЖЕНИЯ
- ❖ КЛЮЧЕВЫЕ МЕХАНИКИ
И РЕКОМЕНДАЦИИ МАСТЕРУ
ИГРЫ
- ❖ СТАРТОВОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ,
ЗНАКОМЯЩЕЕ С ВСЕЛЕННОЙ
- ❖ ПРЕДСОЗДАННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ИГРОКИ И МАСТЕР

ЗВЁЗДНОЕ ВЕРЕТЕНО — это настольная ролевая игра, в которой всем игрокам предстоит вжиться в роль своих персонажей, описывая их действия, мысли и диалоги с другими персонажами. Режиссёром и модератором этого представления является ведущий — Мастер игры, который будет вашими ушами и глазами в этом мире, описывая обстановку, последствия ваших действий, бросков кубов и отыгрывая диалоги и действия неигровых персонажей.

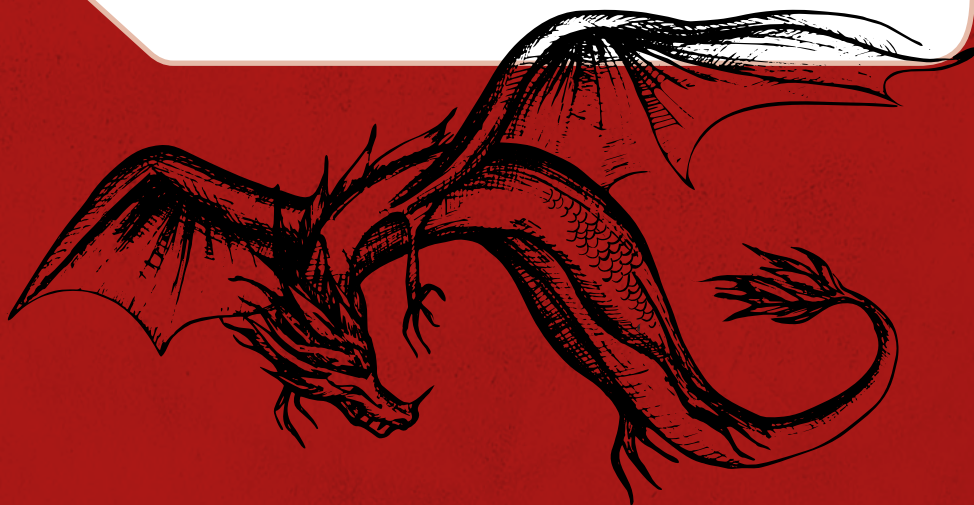
Мы призываем вас помнить, что на первом месте всегда идёт общее веселье и, живаясь в роль ваших персонажей, для получения наиболее ярких впечатлений от игры — учитывать, что ваши персонажи жили до своего «появления» в мире Веретена, живут с вашей помощью сейчас и планируют жить дальше.

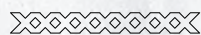
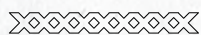


ЧТО ПРОИСХОДИТ

ДО НАЧАЛА ВРЕМЁН

Немногие из ныне живущих помнят, почему людям пришлось покинуть родную планету на космическом корабле «Гиперборея». Остатки знаний, сохранённые лишь отрывками, говорят о климатических изменениях, падении нравов и истощении природных ресурсов, как об основных факторах, двигавших мир к гибели. Точная причина исхода неизвестна, но люди стали стихийно сходиться к новообразовавшемуся космопорту в холодных льдах. Колоссальных размеров корабль «Гиперборея», возникший из морозного океана, принял всех желающих. Мало данных сохранилось о технологиях его создания, также никто не видел капитана. Но, несмотря на внутренние раздоры, группе людей удалось покинуть родные земли по непостижимому замыслу богов или иных сил. Из окон своих хладоларцов, погружаясь в царство снов, они видели пожары, иссушение и погасший свет родной планеты.



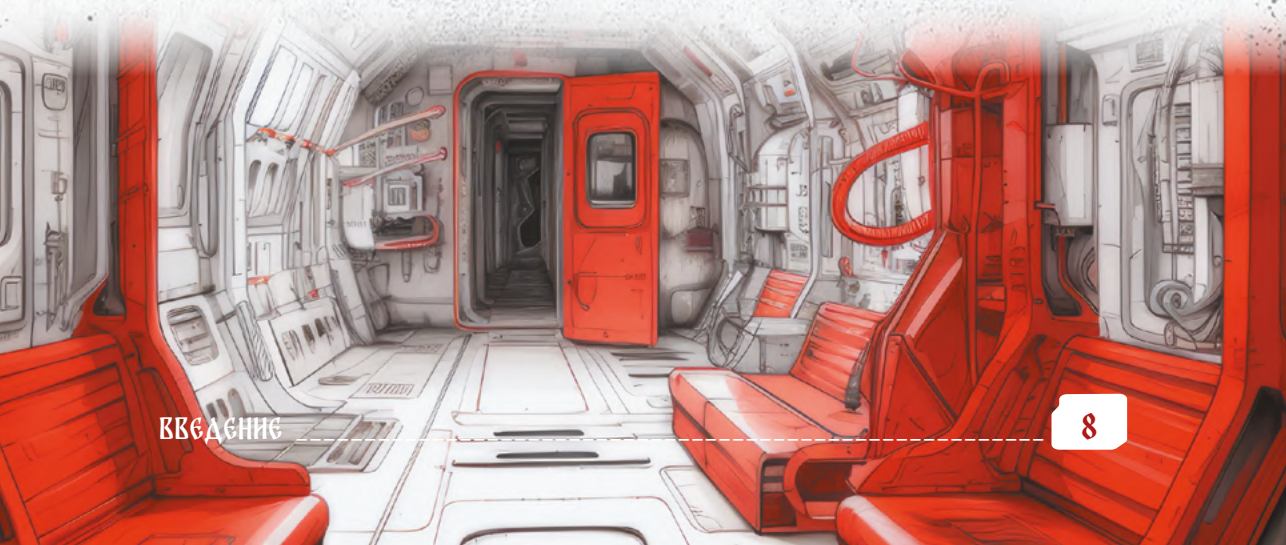


Хладоларцы, используемые для сохранения живых существ в путешествии в космическую неизвестность, имели свои особенности. Иногда системы корабля пробуждали колонистов и снабжали их исчерпывающими инструкциями для обслуживания корабля, затем бережно погружали обратно в сон. Но не всегда погружение в сон и пробуждение проходили гладко. Некоторые люди просыпались без воспоминаний о произошедшем, а некоторые не просыпались вовсе.

К счастью, на корабле были резервная схема репродукции колонистов из генетического материала и огромная оранжерея, сохранившая семена основной флоры для пропитания скота и людей. Точная продолжительность полёта неизвестна, но поколения колонистов сменялись, передавая друг другу истории о родном мире, традиции предков и смены по обслуживанию корабля.

Однако декаданс, который искажил их родной мир, проник и на корабль. Потеря технологий и истощение интеллектуальных возможностей, а также разнообразное происхождение групп людей, часть из которых буквально была рождена и выращена в пробирках, привели к внутренним конфликтам.

Люди начали спорить о своем предназначении, цели полёта и находились в общем экзистенциальном кризисе. Так возникли две группы людей, отличающихся по своему мировоззрению: древляне — оставшиеся преданными традициям и глубоко верующие в Старых Богов, и новы — преимущественно молодежь, двигатели прогресса и науки, не верящие в Старых Богов, но продвигающие мысль, что пантеон всего лишь ипостаси Единого.





НОВАЯ РОДИНА

Хвала Старым Богам и Единому, межзвёздное путешествие корабля «Гиперборея» закончилось до того, как конфликт обрёл кровавый лик. В день, ставший началом времён для спасшихся, корабль «Гиперборея» вошёл в звёздную систему, ставшую для спасшихся Родимой. Так и произошло образование новой цивилизации — Славии, нареченной в честь людей, которым удалось преодолеть пространство и время ради своего спасения. Две небольших звезды золотого и синего сияния кружились вокруг друг друга, символизируя как дуалистическую природу самого человека, так и взгляды на жизнь уцелевших. На самой далёкой от центра системы планете, Авроре, корабль «Гиперборея» завершил свой путь и существование.

Будто падающая звезда, спасительный челнок упал на холодную планету, лишь немного напоминающую их родной мир. Падение смягчило большое озеро, покрытое тонким слоем льда, но это повлияло на сам ландшафт планеты, образовав небольшой пролив на севере озера и смешав его с океаном.



После того, как экипаж высадился на планету, корабль начал самоликвидироваться, разбираясь на отдельные модули, в чём ему охотно помогали колонисты. Ни фигуры капитана, ни какого-то напутственного послания обнаружить не удалось. Удручённые таким состоянием дел, люди двинулись на юг и обнаружили край с более тёплым климатом, где и образовали свой первый город — **Обитель**, воздав почести кораблю, уберегшему всех обитателей от повреждений при столкновении с планетой. Многие годы понадобились на то, чтобы обустроить быт, восстановить базовые технологии и начать жить по-новому. Вскоре начались первые космические экспедиции и исследование **Звёздного Веретена** его новыми обитателями — Славами.

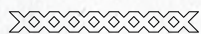
❧ | А ЧТО СЕЙЧАС?

Сейчас идёт 224 год от прибытия Гипербореи (пишется 224 П.Г.), за два века людям удалось восстановить технологии межпланетных перемещений и открыть для себя межсистемные путешествия с помощью технологии веретенодвигателей и самого Веретена, что привело к стихийной колонизации новых систем искателями лучшей жизни и клановыми ячейками, и эта тенденция продолжается до сих пор. Согласно недавно проведённой переписи, население Славии составляет около двух миллионов человек.

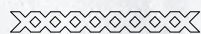
Основными обитаемыми, хотя далеко не единственными, являются следующие системы:

- ❧ СИСТЕМА РОДИМАЯ — ПЛАНЕТА АВРОРА — СТОЛИЦА ОБИТЕЛЬ
- ❧ СТОЛЬНАЯ СИСТЕМА СЛАВНАЯ — ПЛАНЕТА ДИВА — СТОЛИЦА КРАСНОГРАД
- ❧ СИСТЕМА ХРАНИМАЯ — ПЛАНЕТА ГЛАДЬ — СТОЛИЦА ЗЕЛЕНЕЛАСК
- ❧ СИСТЕМА ТИХАЯ — ПЛАНЕТА ТЕМНОДУЙ — СТОЛИЦА ТУМАНСК
- ❧ СИСТЕМА БУЙНАЯ — ПЛАНЕТА СУШЬ — СТОЛИЦА УРОЖАЙСК





А ЧТО СЕЙЧАС?



Обитатели Славии стоят на пороге перехода из эпохи восстановления в эпоху возрождения, накопив необходимый набор технологий: вооружение кинетическое, энергетическое, ядерное, межпланетные и межсистемные путешествия, продвинутое медицина и протезирование, суперкомпьютеры. Но Славам не хватает численности для серьёзного скачка. Небольшие исследовательские группы направляются как в недра и самые неисследованные точки на планетах, так и грозятся в ближайшем будущем покинуть пределы Славии в поисках новых звездных систем, соединённых Веретеном. За два прошедших века гражданам Славии так и не удалось обрести централизованную государственность, поэтому все планеты условно независимы друг от друга и, как правило, контролируются какой-либо фракцией или кланом.



**ОБЩИЕ ИНТЕРЕСЫ СЛАВИИ РАЗБИРАЮТСЯ НА ВЕЧЕ —
СОБРАНИИ ОБЩЕПРИЗНАННЫХ ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ ФРАКЦИЙ И КЛАНОВ,
НА КОТОРОМ, ПО ЗАЯВЛЕНИЯМ ПОЛИТИКОВ, СТАРАЮТСЯ ПОДДЕРЖИВАТЬ
ПАРИТЕТ И НЕ ДОПУСКАТЬ МЕЖДОУСОБИЦ СРЕДИ НАРОДОВ СЛАВИИ.**



ПУТЕШЕСТВИЯ ПО ВЕРЕТЕНУ

При сканировании пространства вокруг Авроры исследователи обнаружили новый вид незримой материи, который обладал необъяснимыми физическими свойствами. Сигнал сенсоров то пропадал без ответа, то возвращался из совсем другого места через длительные промежутки времени. Несколько экспедиций ожидало вечное забвение, до тех пор, пока изучение не дало плоды. Люди научились создавать специальные веретенные врата, которые позволяют входить в эту незримую материю в определённой точке и выходить через короткий промежуток времени в другой системе.

Прошло несколько десятков лет после этого открытия и удалось определить, что эта материя пролегает в цилиндрических формах через соседние звездные системы, позволяя путешествовать на большие расстояния в короткий срок. Большая паутина цилиндрических коридоров расплзается от одной звездной системы к другой, образуя связанную структуру. С помощью врат образуется челночное соединение от самих врат до нити Веретена, по которому транспортируется космический корабль, в то же время открывая челночное соединение уже в другой части этой нити Веретена в иной системе.

Существуют специальные компрессионные станции, создающие небольшие стабильные челночные соединения, по которым передается информация на другие веретенные врата для синхронизации общей схемы сообщения. Сами путешествия по Веретену требуют объёмных вычислений, поэтому от инициации перемещения по Веретену до старта движения требуется порядка двух часов на расчёт маршрута, в зависимости от вычислительных мощностей корабля, а также от общей слаженности действий экипажа.



К сожалению, такая космическая аномалия не прошла бесследно. Повсеместно распространилась сверхъестественные твари: лешие, вурдалаки, водяные — большие любители сцапать загулявшего колониста. Существ замечали и ранее и списывали их на местную фауну, но исследования и статистика наводят на мысли о том, что чем более активны веретенные врата в системе — тем больше разнообразной диковинной живности на планете и даже в космосе. Впрочем, не вся живность собирается съесть человека и некоторым удалось прижиться с людьми, например, домовым и корабельным, которые всячески поддерживают текущую прошивку систем современного дома и корабельных сенсоров.



ЧЕМ СЕЙЧАС ГЛОБАЛЬНО ЗАНИМАЮТСЯ ЛЮДИ

Лучшие умы Славии близки к систематизации и более глубокому пониманию того мира, в котором им удалось оказаться пару веков назад. Огромные лаборатории с архаичными цифровыми архивами, остатки древних технологий Гипербореи и еще не вскрытые хладоларцы хранят в себе удивительные знания и смертельные опасности.

Куда же приведёт жажда знаний
новых поселенцев и одни ли они в веретене?





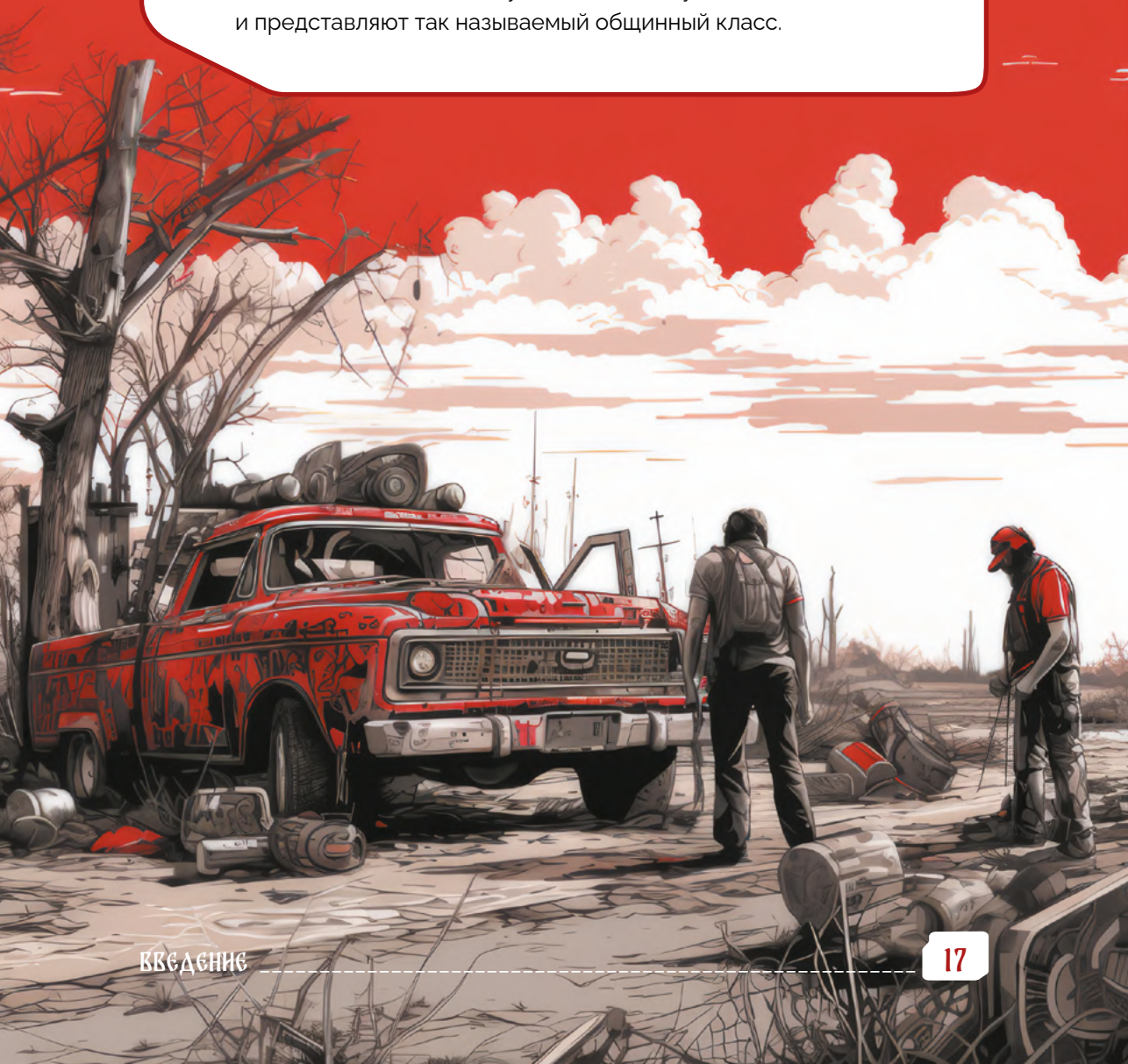
На этот вопрос пытаются ответить и искатели приключений на внешних системах Славии, стремящиеся на своих быстрых космических кораблях по нитям Веретена наружу, подальше от стольной системы. Объятия Чернобога могут быть настолько глубоки, что утонув в паутине Веретена уже не получится вернуться назад, по крайней мере кем вы были в начале своего пути. Новые чудесные планеты, прекрасные девы или ужасающие сущности — каждый найдет то, что он ищет в глубинах Веретена.

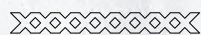
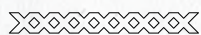
В это время в центре Славии куётся новая государственность и мощь Славии. Споры новов и древлян о том, каким богам поклоняться и какова их воля становятся всё жарче, а представители локальных кланов всё чаще обсуждают дальнейшие действия в кулуарах столичных заведений. Политические интриги и раскол или, быть может, золотой век культуры и промышленности ждёт молодое общество?



КАК ЖИВЁТ ПРОСТОЙ НАРОД

Несмотря на резкий технологический подъём, людям в центральных системах и планетарных столицах удалось сохранить базовый строй цивилизации. Широко распространены земледельцы и животноводы, которым приходится сталкиваться с новыми испытаниями от особенностей планет. Техники и инженеры, которые производят продукцию как гражданского, так и военного назначения, пользуются большим уважением в обществе и представляют так называемый общинный класс.





Ситуация в корне отличается на внешнем фронтире обитаемой Славии. Там распространены искатели приключений, которые обслуживают нужды науки, а также бизнеса, в большинстве своём находясь в серой зоне экономической деятельности. Порядок в поселениях поддерживается жёсткой рукой, часто при помощи военных губернаторов или клановых наместников, до тех пор пока колониальные поселения не становятся стабильными и не обрастают собственными органами управления — административные представительства Вече и более узкоспециализированные советы артелей.



Обособленно стоит отношение к так называемым «тронутым Чернобогом» ведунам и ведьмам. Людям, которые получили сверхъестественные способности в ходе изучения различных артефактов Древних или же просто случайно. Чем дальше от центра галактики — тем хуже у них обстоят дела в обществе. Если на Авроре к ним относительно привыкли, и несколько человек с такими способностями есть даже в Вече в роли придворных советников, то в отдалённых регионах при малейших подозрениях их ведут на костёр, обвиняя в нападениях различных тварей на поселение и прочих бедах.



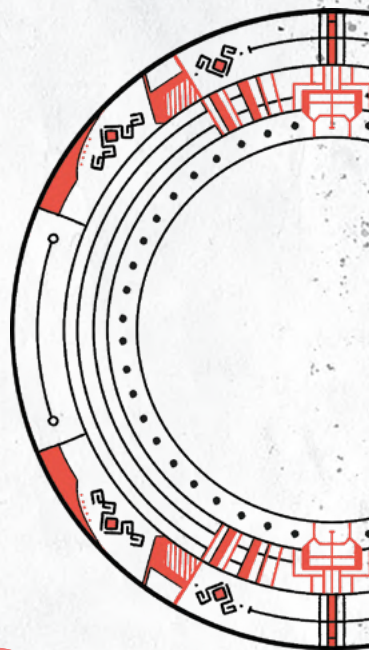
Отдельной историей является Красноград, негласная столица децентрализованной Славии, ставшая землёй возможностей для обеих полярностей обитаемой Славии. Прекрасные широкие улочки, украшенные разноцветными фасадами постоянных дворов вместе с изобилующими лавками коммерсантов, сменяются более крупными индустриальными, выполненными из чугуна и титана районами, в которых куются промышленные инновации техники Славов. От красных скучающих барышень в дивных кафтанах на центральных улицах Краснограда, до безликой толпы рабочих в местных кузнях и на окраинах — многое предстоит узреть очередному искателю приключений в центре стольной системы.



СВЕРКРЕДИТЫ

Основной валютой Славии являются сверкредиты.

Это универсальные монеты, номинал которых задаётся согласно необходимости. При помощи электронных контактов на грани монет и встроенного чипа можно совершать банковские транзакции вне зависимости от доступности общей информационной сети, подписывая переводы по технологии Узлоцепь. В большинстве своём у каждого из жителей Славии есть несколько терминалов- монет сверкредитов, которые они используют по разному назначению, какие-то из монет вставляются в специальный слот КПК, другие же хранятся в банковских ячейках или выдаются в качестве зарплаты. Сверкредитами они названы из-за короткого сверкания граней различными цветами при контакте, которые обозначают код и статус производимой операции.





БАЗОВЫЕ
МЕХАНИКИ



КАК РАБОТАЕТ ОСНОВНАЯ МЕХАНИКА КУБОВ

Каждый раз, когда ваш персонаж совершает какое-либо действие, исход которого не предопределён, Мастер может попросить вас произвести проверку навыка, а значит — пора бросать кубы!

ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ, НАСКОЛЬКО УСПЕШНО ВАШЕ ДЕЙСТВИЕ НЕОБХОДИМО:

✠ Подготовить значительное количество двадцатигранных кубов (к20) и пару шестигранных кубов (к6) для особых случаев. Да, именно горсть к20 будет решать вашу судьбу, и да помогут вам Старые Боги, Единый или хоть кто-нибудь




✠ Посчитать количество бросаемых кубов. Количество бросаемых кубов = значение проверяемого навыка + значение связанной с навыком характеристики + модификаторы снаряжения + сложность проверки, установленная мастером (как правило, от -3 до +3) + прочие факторы, например, окружающей обстановки или помощи союзников. Если в ходе вычислений до броска получился ноль — только чистая 20 на кубе считается успехом. Результат меньше нуля означает, что пройти проверку практически невозможно, и только чистая 20 на двух кубах засчитается за успех

✠ Бросить кубы и сложить сумму успехов. Каждый брошенный куб может как добавить успехи к общей сумме, так и уменьшить их количество. Результат каждого куба определяется следующим образом:

- 20** = критический успех (+2)
- 19, 18, 17** = обычный успех (+1)
- 16-2** = неудача (0)
- 1** = критическая неудача (-2)



 На усмотрение Мастера или совместно с ним сделать выводы о результатах проверки:

3+ успеха = вы блестяще справились и получаете наилучший результат из возможных, например, тратите значительно меньше времени на выполнение действия, умудряетесь пролететь в щель ровно по размеру корабля без получения урона и так далее, в зависимости от выполняемого действия

2 успеха = вам удалось осуществить задуманное. Не безупречно, но и не плохо. У вашего успеха нет негативных последствий, но и ничего выдающегося

1 успех = вы справились, но... как правило, следует какой-то нюанс, на усмотрение Мастера, например, при проскальзывании под закрывающейся гермодверью с вас спадает любимая шапка-ушанка, или вы получаете неполную информацию из взломанного КПК

0 успехов = у вас не получается выполнить запланированный манёвр, он занимает значительно больше времени, или вы получаете недостоверную информацию, которую ваш персонаж считает истиной

-1 и менее = надеемся, вы не пытались спасти заложника, стреляя в голову работорговцу из клана Змеи. Чем больше отрицательное значение — тем эпичнее ваш провал. Самое время вознести молитву!

Попробовать пройти проверку повторно возможно только с помощью молитвы (см. ниже) или спустя продолжительное время и после серьёзного изменения обстоятельств проверки.

МОЛИТВЫ

Во вселенной Звёздного Веретена происходит достаточно сверхъестественных событий, чтобы у людей не было сомнений относительно факта существования сверхъестественных сил и божеств, и всё упирается только в выбор кого-то из них.

После броска кубов вы можете вознести молитву, чтобы перебросить те кубы, результат которых вас не устраивает. В этот момент ваш персонаж мысленно обращается к божествам, поэтому с игровой точки зрения мольба не занимает времени и не тратит очки действий, но нервное напряжение всё равно даёт о себе знать. После переброса кубиков персонаж игрока получает 1 урона воле сразу, а также еще по 1 урона воле за каждую выпавшую единицу. Если в ходе выполнения действия персонаж потерял всю волю, но получил успехи — он сначала совершает планируемое действие, а уже потом получает нервный срыв.

Будьте выборочны в своих обращениях, так как Чернобог постарается сбалансировать чашу весов. За каждую вознесённую молитву Мастер получает жетон Чернобога, который он может использовать для создания дополнительных препятствий на вашем пути.

Впрочем, атеизм и различные формы сект также есть. Такие персонажи могут распределить 3 дополнительных очка навыка при создании персонажа, но им не к кому обратиться с молитвой, а значит, придется справляться только своими силами.

Вы можете помолиться Богам в более спокойной обстановке, в храме Единого или в месте силы кого-то из Старых Богов для получения бонуса +1 при перебросе кубов в следующих трёх попытках переброса. Служба занимает около 2 часов игрового времени.



❖ ПАНТЕОН СТАРЫХ БОГОВ

РОД

Верховный Бог неба и земли
Покровитель **лидерства, наблюдательности**

ПЕРУН

Бог молнии и грома, Бог войны
Покровитель **ближнего боя, силы**

ДАЖДЬБОГ

Бог плодородия и солнечного света
Покровитель **знахарства, выживания**

СВАРОГ

Повелитель Вселенной, Бог неба
Покровитель **пилотирования**

ЯРИЛО

Бог весеннего солнца
Покровитель **стрельбы, кибершаманства**

СТРИБОГ

Бог ветра
Покровитель **проворства, скрытности**

ЛАДА

Женское воплощение Рода
Покровительница **влияния, культуры**

ХОРС

Бог солнца
Покровитель **науки, механики**

МОРЕНА

Богиня ведовства и смерти
Покровительница **ведовства**



ПРОЧНЕ ОБЩИЕ ПРАВИЛА

ПРАВИЛА ЕДИНЫ ДЛЯ ВСЕХ

Все описанные в данной книге правила действуют одинаково и для игроков, и для персонажей Мастера, если не сказано обратного. Да, ваши персонажи могут словить шальную пулю и в одно мгновение умереть прямо у вас на глазах, как и персонажи Мастера. Поэтому иногда тактическое отступление на максимальной скорости — самая верная тактика.

СНАРЯЖЕНИЕ

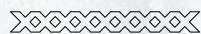
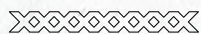
Сканеры, отмычки, продвинутые компьютеры и прочее снаряжение могут (помимо самой возможности проводить определённое действие) давать бонусы к тем или иным проверкам. Как правило, величина этих бонусных модификаторов колеблется от +1 до +3 и зависит от качества предмета. Всё необходимое указано в описании, а детали остаются на усмотрение Мастера.

ПОМОЩЬ

Если значение нужного навыка персонажа равно хотя бы 1, то он может оказывать помощь другому персонажу, когда тот осуществляет проверку этого навыка, таким образом давая бонус +1 к проверке своему соратнику (максимум +3). На усмотрение Мастера остается возможность разрешить оказать помощь с использованием другого навыка, если это нарративно обосновано. В бою помощь считается продолжительным действием.

РЕПУТАЦИЯ

Это влияние и известность персонажа в мире, заработанная потом и кровью (или просто доставшаяся по наследству). Используется при проверках **влияния** и является модификатором, который равен разнице в репутации между вами и персонажем, на которого это влияние оказывается. Обратите внимание, что этот модификатор используется только в местах и ситуациях, где общая репутация имеет значение.



❖ СЛОЖНОСТЬ

Обычно сложность предпринятого персонажем действия не имеет значения — необходимость проверки уже означает, что дело это достаточно непростое. Однако в некоторых ситуациях Мастер может счесть, что те или иные обстоятельства делают выполнение этого действия более сложным или, наоборот, облегчают его выполнение — для этого Мастер, объявляя проверку, озвучивает модификатор сложности, который уменьшает или увеличивает сумму бросаемых при проверке кубов.

МОДИФИКАТОРЫ СЛОЖНОСТИ:

- ЭЛЕМЕНТАРНАЯ +3
- ПРОСТАЯ +2
- НЕСЛОЖНАЯ +1
- СТАНДАРТНАЯ 0
- НЕПРОСТАЯ -1
- СЛОЖНАЯ -2
- ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ -3

❖ ВСТРЕЧНЫЕ ПРОВЕРКИ

В ряде случаев может потребоваться встречная проверка навыков, которую Мастер способен как проводить за своих персонажей (например, когда вы стараетесь убедить местного князя заплатить вам больше за работу), так и попросить вас пройти встречную проверку (например, когда вурдалак норовит к вам подкрасться, а вы пытаетесь его обнаружить). В каждом таком случае Мастер объявляет, какие навыки сравниваются друг с другом (**скрытность** против **наблюдательности**, **влияние** против **влияния**, **сила** против **силы** и т.п.). При встречной проверке побеждает тот, у кого выпало больше успехов. При равенстве побеждает инициатор встречной проверки.

❖ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНЫЕ ПРОВЕРКИ

Некоторые сложные действия требуют последовательных проверок одну за другой. Например, для взлома компьютера под носом охранника, необходимо не только пройти проверку на **скрытность**, но и успешно осуществить сам взлом с помощью **кибершаманства**.



❖ | ПЕРЕНОСИМЫЙ ВЕС

Количество и максимальный переносимый вес снаряжения и груза, который несут на себе персонажи, измеряются в условных ячейках снаряжения. Максимальное значение количества ячеек снаряжения у персонажа рассчитывается по формуле: телосложение * 2 + сила. Одна ячейка снаряжения примерно равна 2-6 килограммам и условно зависит от размеров и эргономических свойств переносимого предмета.


Предметы и снаряжение делятся на несколько типов:

- ❖ **Стандартный** — занимает одну ячейку снаряжения
- ❖ **Маленький** — не занимает ячейки. Предметы считаются маленькими, если помещаются в ладонь и весят не больше КПК
- ❖ **Лёгкий** — занимает половину ячейки. +1 к проверкам проворности и скрытности, если предмет с этим свойством надет в качестве брони или если персонаж не носит броню вовсе
- ❖ **Тяжёлый** — занимает 2 ячейки. -2 к проверкам проворности и скрытности, если предмет находится в руках или надет в качестве брони
- ❖ **Громоздкий** — занимает 4 ячейки и более. -3 к проверкам проворности и скрытности, если предмет находится в руках или надет в качестве брони, а также скорость носителя снижается вдвое

Все переносимые предметы, в том числе надетые на персонажа, должны быть учтены в ячейках снаряжения. Вес надетой брони и одного оружия на выбор снижается до предыдущего типа (с тяжелого до стандартного, со стандартного до лёгкого, с лёгкого до маленького и т.п.). Накладываемые при этом штрафы и бонусы зависят от изначального веса, а не от того, надето это снаряжение или нет.

Персонажи могут переносить вес, превышающий имеющееся количество ячеек снаряжения, но не более максимального количества ячеек снаряжения персонажа * 2.

Для того, чтобы поднять и понести вес сверх обычной нагрузки требуется пройти проверку силы. Каждые ~100 пройденных метров с перегрузом требуют дополнительной проверки силы, иначе персонаж останавливается и не может продолжать движение, пока не избавится от перегруза. Перегруженные персонажи имеют штраф -2 ко всем проводимым проверкам, кроме проверки силы, необходимой для переноса груза.







ПЕРСОНАЖИ
ИГРОКОВ

| ХАРАКТЕРИСТИКИ

У каждого персонажа во вселенной Веретена есть определённый набор характеристик, навыков и черт, который зависит от происхождения, выбранного архетипа, предыстории и опыта персонажа.

Характеристики персонажей — телосложение, ловкость, интеллект, эмпатия — это основа, которая опосредованно отвечает за качество исполнения прикладных навыков и позволяет определить максимальное количество здоровья и воли ваших персонажей без учёта посторонних модификаторов.

-  Максимальное здоровье = телосложение + ловкость
-  Максимальная воля = интеллект + эмпатия
-  Максимальное чистое значение каждой характеристики = 5, со сторонними модификаторами может быть выше
-  Минимальное чистое значение каждой характеристики = 1, со сторонними модификаторами может быть ниже

Если значение какой-либо характеристики становится равно нулю или меньше (например, из-за ядов или болезней), то персонаж падает в обморок или впадает в кому до восстановления этого значения до положительного. Главное условие, чтобы в результате этого снижения характеристик или по другим причинам максимальное значение здоровья или воли персонажа не стало равно нулю, потому как в данном случае персонаж умирает.

У разных существ и персонажей Мастера значения характеристик, очков навыков, значений здоровья и воли и т.п. могут не следовать общей логике характеристик персонажей игроков.

Подробная информация о создании персонажей, особых способностях и прочих деталях, связанных с развитием персонажей, описана в полной версии «Звёздного Веретена».

В конце этой брошюры вы можете найти готовых персонажей для быстрого старта.

❖ НАВЫКИ

Навыки персонажей делятся на общие и профессиональные. Каждый навык относится к какой-либо связанной с ним характеристике. Общие навыки может попробовать применить кто угодно, а профессиональные — только те персонажи, у которых есть хотя бы 1 очко соответствующего навыка. Это не значит, что, чтобы нажать кнопку лифта, нужны навыки **кибершаманства**, но вот чтобы взломать кодовый цифровой замок, навык определённо потребуется.

ОПРЕДЕЛЕНИЯ ЗНАЧЕНИЙ ВЛАДЕНИЯ НАВЫКОМ

0 — не владеет навыком

1 — новичок

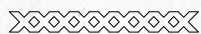
2 — любитель

3 — профессионал

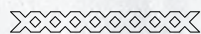
4 — мастер

5 — легенда





НАВЫКИ



Общие навыки	Профессиональные навыки
ближний бой	пилотирование
сила	кибершаманство
стрельба	механика
проворство	наука
скрытность	знахарство
наблюдательность	лидерство
выживание	культура
влияние	ведовство

❖ ОБЩИЕ НАВЫКИ

❖ БЛИЖНИЙ БОЙ

Древний метод решения спорных вопросов наравне со стрельбой.

Ближним боем считается удар мечом, кулаком, прикладом пистолета и табуреткой

❖ СИЛА

При попытках поднять что-то тяжёлое, будь то раненный товарищ, ларец с золотом или когда требуется выломать дверь — используется этот навык. Также **сила** используется для бросков чего-либо

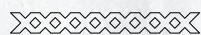
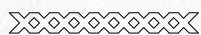
❖ СТРЕЛЬБА

Выстрел из автомата Куровски, рельсового пистолета, лука считается **стрельбой**, оно же — **дальний бой**

❖ ПРОВОРСТВО

Чтобы перемахнуть через ограду, взобраться по выступам горы или сделать последний рывок во время погони, необходимо осуществлять проверку именно этого навыка. При проверке инициативы даёт бонус, равный своему значению





❖ СКРЫТНОСТЬ

Прячься в тени, мухлюя в карты, пытаясь незаметно украсть кошель — пройдите проверку **скрытности**. Имейте в виду, что обычно это действие инициирует встречную проверку **наблюдательности**

❖ НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ

Попытка найти спрятавшегося стрыгу, скрытую дверь, пирата в дыму горящего отсека — потребует проверки **наблюдательности**

❖ ВЫЖИВАНИЕ

Ориентирование на местности, добыча пропитания, разбитие лагеря, разведение костра, выслеживание монстра — всё это основы **выживания**. **Выживание** также может быть использовано для стабилизации состояния персонажа при тяжких травмах

❖ ВЛИЯНИЕ

Торгуясь, обманывая, заставляя забаррикадировавшихся противников сдаться, оказывая давление на вельможу, вы используете **влияние**. Не забудьте модификатор репутации, если это применимо в текущих обстоятельствах!



❖ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ

❖ ПИЛОТИРОВАНИЕ

Пытаясь посадить корабль на астероид, лавируя в потоке на мотоцикле или в попытках загнать исследовательский вездеход в гору — вы **пилотируете**

❖ КИБЕРШАМАНСТВО

Взламывая сервер, ища преступника в базе данных, анализируя данные с сенсоров на приборной панели, танцую с бубном в попытках поднять сервер — вы занимаетесь **кибершаманством**

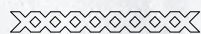
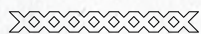
❖ МЕХАНИКА

Починка вентиляции, герметизация дыры в отсеке, работа со взрывчаткой — проверка **механики**

❖ НАУКА

Исследуя состав воздуха, рассчитывая прыжок в другую систему Веретена, сопоставляя отпечатки пальцев, пытаетесь понять, что перед вами за представитель флоры или фауны — вы заняты **научной** деятельностью





❖ ЗНАХАРСТВО

Осматривая заболевшего, накладывая повязки на истекающего кровью товарища, проводя полевую операцию — вы занимаетесь **знахарством**

❖ ЛИДЕРСТВО

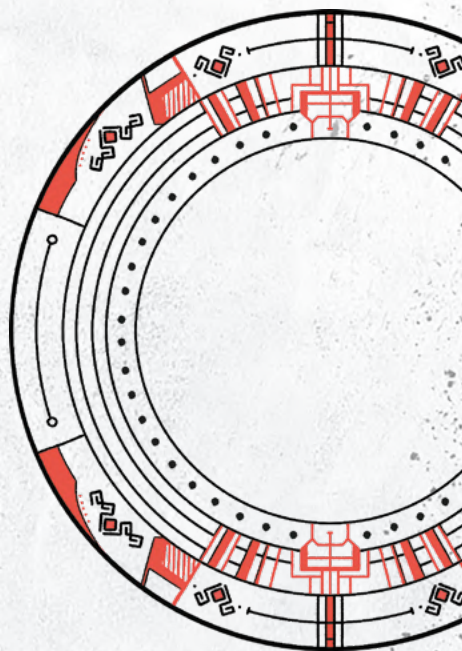
Для отдачи приказов на корабле или на суше, воодушевления потерявших волю соратников — требуются навыки лидера. Отдача приказа в наземном сражении даёт бонусные модификаторы по количеству успехов проверки лидерства исполняющим приказ персонажам в течение 2 ходов

❖ КУЛЬТУРА

Пытаясь определить, что перед вами за существо Веретена и его слабые места, какие приняты ритуалы в клане Медведя для выбора нового главы, особенности диалекта дальних регионов древлян — вы используете знания культуры. Помните, манеры — лицо мужчины








❖ ВЕДОВСТВО

Разговор с мертвецом, черчение защитного круга, видение прошлого и будущего, определение предназначения самых тёмных артефактов Древних называется в народе **ведовством**. Чем дальше от Славии, центра Звёздного Веретена, тем больше шансов у ведунов и ведьм оказаться на костре. За каждую применённую игроком практику **ведовства** Мастер получает жетон Чернобога



ТАЛАНТЫ И ОТЛИЧИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ

У персонажей игрока и Мастера могут быть отличительные черты, причем как положительные, так и отрицательные, которые привносят дополнительные элементы во взаимодействие с миром Веретена. Данные черты лучше придумывать вместе с Мастером, при этом учитывая следующие критерии:

-  Получение черты нарративно обосновано произошедшими с персонажем событиями и/или его характером
-  Черта не противоречит уже имеющимся чертам и не дублирует их
-  Черта не противоречит особым способностям от навыков и не дублирует их
-  Положительная черта может давать небольшое преимущество в весьма специфичных условиях
-  Отрицательная черта также проявляется в весьма специфичных условиях, но более выражено влияет на жизнь персонажа и окружающих, и тем сильнее, чем более явно выражен основной лейтмотив этой черты в текущей обстановке
-  Черта может иметь как пассивный эффект, так и активироваться в определённых обстоятельствах. Активация положительной черты по желанию игрока даёт Мастеру один жетон Чернобога, а активация отрицательной черты по желанию Мастера заставляет его потратить один жетон Чернобога
-  Возможны ситуации, когда отрицательная черта может дать преимущество, а положительная, наоборот, сыграть против персонажа. Детали остаются на усмотрение Мастера

На усмотрение Мастера положительные и отрицательные черты могут быть выданы «авансом», если к этому располагает сценарий повествования.


ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ


Даже у самых обычных доходяг есть положительные черты, которыми они могут гордиться, что уж говорить о героях в лице персонажей игроков и выдающихся личностях Славии.


Одну из положительных черт можно выбрать при создании персонажа, а также ещё по одной черте выбрать за каждый новый чётный уровень.


Положительных черт у одного персонажа может быть не более 6 и они не должны противоречить негативным отличительным чертам. Также на каждые две положительные черты всегда приходится одна отрицательная, т.е. имея 3 положительных черты, вы должны иметь 2 отрицательных.

Представим несколько примеров положительных черт:

 **Медвежья хватка:** персонаж получает +2 к броску ближнего боя при попытках взять противника в захват

 **Чудеса на виражах:** при управлении любым транспортным средством модификатор сложности любого манёвра не может быть меньше нуля

 **Член клана:** персонаж получает +2 к проверкам влияния, где влияние соответствующего клана имеет значение

 **Гроза пиратов:** персонаж получает +1 к проверке всех навыков, направленных непосредственно против персонажей-космических пиратов

❏ НЕГАТИВНЫЕ ЧЕРТЫ

У каждого персонажа есть свои тараканы в голове, которые могут создавать ему и его группе постоянные проблемы или, как мы это называем, интересные игровые ситуации.

На каждые 2 положительные черты всегда приходится 1 негативная, а их общее количество не может быть более 3.

Изменение одной отрицательной черты на другую возможно только в ходе сильных эмоциональных потрясений, приведших к замещению одной проблемы — другой, более серьезной на данный момент для персонажа.

МЫ ПРЕДСТАВИМ НЕСКОЛЬКО ПРИМЕРОВ:

Упрямство	Противник фракции
Завистливость	Мрачная тайна
Мстительность	Безрассудство
Клаустрофобия	Классовая ненависть
Религиозный фанатизм	Алкоголизм





БРАЖЕНИЯ

ПОШАГОВАЯ СИСТЕМА

Сражения проходят пошагово с точки зрения игровых механик, и один полный раунд занимает ~10 секунд с точки зрения персонажей.

Прежде чем начать бой, необходимо проверить значения инициативы, чтобы определить, кто в какой последовательности ходит. Для этого все персонажи бросают 1к20. Значение инициативы = значение на брошенном к20 + модификатор инициативы оружия + чистое значение **проворства** (без ловкости) + прочие модификаторы. Первым ходит персонаж с наибольшим значением. При равенстве персонажи с одинаковым результатом повторно бросают к20, уже соревнуясь между собой, используя чистое значение на кубе для определения победителей.

У каждого персонажа игрока есть 3 очка действия в начале своего хода, которые они могут применить в бою. Ниже приведены примеры, как можно потратить эти 3 очка действия. В начале следующего раунда очки действия восстановятся. У некоторых персонажей Мастера очков действия может быть больше или меньше.

**ПОПАДАНИЕМ ПО ПРОТИВНИКУ СЧИТАЕТСЯ КАК МИНИМУМ
1 УСПЕХ В РЕЗУЛЬТАТЕ БРОСКА КУБОВ, КАЖДЫЙ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ
УСПЕХ МОЖНО ОБМЕНЯТЬ НА БОНУСНЫЕ ЭФФЕКТЫ.**



❖ ДЕЙСТВИЯ В БОЮ ВКРАТЦЕ

- ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (3 ПУНКТА ДЕЙСТВИЯ) -

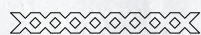
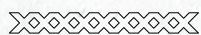
- ❖ Произвести прицельный выстрел
- ❖ Сделать мощный удар
- ❖ Выпустить очередь из автоматического оружия
- ❖ Оказать медицинскую помощь
- ❖ Применить устройство
- ❖ Применить ведовскую практику
- ❖ Выпить зелье
- ❖ Воодушевить соратников
- ❖ Добить персонажа

— СТАНДАРТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (2 ПУНКТА ДЕЙСТВИЯ) —

- ❖ Атаковать в ближнем бою
- ❖ Выстрелить из оружия дальнего боя
- ❖ Бросить во врага что-либо
- ❖ Перезарядить оружие
- ❖ Протаранить цель транспортным средством
- ❖ Вколоть инъектор
- ❖ Отдать приказ
- ❖ Влиять на волю (угрожать/вести переговоры)

— БЫСТРЫЕ ДЕЙСТВИЯ (1 ПУНКТ ДЕЙСТВИЯ) —

- ❖ Переместиться на расстояние равное скорости
- ❖ Поставить оружие в упор за укрытием
- ❖ Подготовить оружие к бою
- ❖ Защититься от атаки в ближнем бою
- ❖ Уклониться от атаки
- ❖ Взять под контроль сектор обстрела
- ❖ Провести быструю атаку в ближнем бою
- ❖ Выстрелить навскидку
- ❖ Пилотировать транспортное средство
- ❖ Сесть/встать/лечь
- ❖ Подобрать предмет



— СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (О ПУНКТОВ ДЕЙСТВИЯ) —

Большая часть свободных действий — это, по сути, не действия вовсе, а пассивные проверки в ответ на действия других персонажей.

✘ Защититься при помощи надетой брони

✘ Перекинуться с товарищем парой слов

✘ Пройти инициированную противником встречную проверку

— ОТВЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (О ПУНКТОВ ДЕЙСТВИЯ) —

Обычно персонаж совершает действия, когда начинается его ход, но из этого правила есть несколько исключений. Эти исключения называются ответными действиями и бывают трёх типов:

✘ Защита/уклонение от атаки

✘ Атака цели в секторе обстрела

✘ Внеочередная атака



❧ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ И ДИСТАНЦИЯ

Чтобы переместиться во время сражения, вам необходимо предпринять быстрое действие. Ваш персонаж при стандартных условиях преодолеет 10 метров за одно действие. Существуют различные способы увеличить это расстояние, в том числе черты и киберимпланты.

Это расстояние может быть уменьшено, например, при перегрузке персонажа, при перемещении в полной темноте, в снегу по колена или любой другой труднопроходимой местности, а также при передвижении скрытно или лёжа — проходимое расстояние уменьшается вдвое.

С точки зрения игровых механик, обычный человек занимает пространство размером 1x1 метра

ТАБЛИЦА ДИСТАНЦИЙ:

1 МЕТР = В УПОР

2 МЕТРА = БЛИЖНЯЯ ДИСТАНЦИЯ

20 МЕТРОВ = СРЕДНЯЯ ДИСТАНЦИЯ

100 МЕТРОВ = ДАЛЬНЯЯ ДИСТАНЦИЯ

1000 МЕТРОВ = ПРЕДЕЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ



| БЛИЖНИЙ БОЙ

Подойдя к противнику в упор (или на ближнюю дистанцию в случае с длинным оружием), вы можете произвести атаку в ближнем бою. Обычная атака считается обычным действием, требующим проверки **ближнего боя**. Если есть хоть один успех — вы попадаете и наносите противнику урон.

БЫСТРАЯ АТАКА

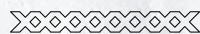
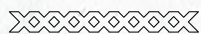
Считается быстрым действием и накладывает штраф -2 на каждый такой удар. Может быть выполнена только не являющимся тяжёлым оружием или без оружия вообще. После 3 атак подряд таким образом энергетическим оружием вам потребуется замена топливного элемента.

МОЩНЫЙ УДАР

Противоположностью быстрой атаки является мощный удар, который считается продолжительным действием и даёт бонус +2 к атаке, но его можно произвести только не являющимся лёгким оружием ближнего боя.







ВНЕОЧЕРЕДНАЯ АТАКА

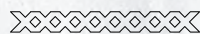
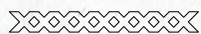
Проводится вашим персонажем (или против вашего персонажа) и считается свободным действием с штрафом -2. Атака совершается, если в зоне действия оружия ближнего боя атакующего персонажа, вооруженного этим оружием, перемещается другой враждебный персонаж без намерения его атаковать.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если проверка ближнего боя оказывается успешной, ваша атака попадает в цель и наносит соответствующий оружию урон. Однако, если при проверке выпадает больше одного успеха, вы получаете возможность обменять этот «излишек» на различные дополнительные эффекты в расчёте: один успех = один эффект (если не сказано обратного).

-  **Увеличение урона:** атака наносит дополнительно 1 пункт урона. Этот эффект можно выбрать несколько раз
-  **Травма:** противник получает травму. Чтобы активировать этот эффект, нужно количество успехов, равное показателю критического урона вашего оружия. Можно нанести несколько травм, если позволяет количество успехов. Помолиться для переброса этого результата нельзя
-  **Устрашение:** ваши действия вселяют в противника страх. Он получает 1 урона воле. Этот эффект можно выбрать несколько раз
-  **Разоружение:** потратив количество успехов, равное критическому урону вашего оружия, вы можете заставить противника выронить свое оружие или другой предмет, который он держит в руках (если их несколько, вы сами выбираете, какой именно). Этот эффект можно выбрать несколько раз
-  **Повышение инициативы:** вы занимаете более выгодную позицию для следующей атаки и получаете +2 к значению своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда. Этот эффект можно выбрать несколько раз
-  **Захват:** вы пытаетесь взять противника в захват, блокируя его действия, кроме попыток освободиться. Этот эффект нельзя выбрать несколько раз



ЗАХВАТ

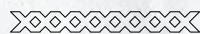
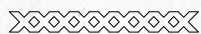
В качестве дополнительного эффекта к особо удачной проверке **ближнего боя** вы можете попытаться взять своего противника в захват. В этот момент противник производит встречную проверку **ближнего боя** вместе с вами (если это не внезапная атака из скрытности). Если количество успехов противника превысит ваше — в захват взять не удастся.

При успешной проверке противник становится взят в захват и единственным возможным действием для него является попытка освободиться, инициируя встречную проверку **ближнего боя** по цене стандартного действия.

Пока вы удерживаете противника в захвате, удушающий приём — это единственное доступное вам активное действие. Удушающий приём считается обычной атакой в ближнем бою (стандартное действие), но при этом обладает тремя отличительными особенностями:

- ❖ Вы не можете использовать оружие (атака наносит безоружный урон, который обычно равен 1)
- ❖ Проводя удушающий приём, вы получаете +2 при проверке ближнего боя
- ❖ Противник не может защититься от этой атаки с помощью брони







ЗАЩИТА


Защита — это зарезервированное быстрое ответное действие на один удар в ближнем бою противника, и это значит, что вы можете защититься от одной вражеской атаки в ближнем бою за каждое потраченное действие, даже если ход еще не наступил или уже закончился, но остались очки действия. Заявить защиту вы можете только до броска кубиков противником.


Если вы защищаетесь, пройдите проверку **ближнего боя** одновременно с противником. Каждый успех вы можете обменять на различные дополнительные эффекты в расчете один успех = один эффект (если не сказано обратного).


Персонажи Мастера могут защищаться, только если Мастер потратит 1 жетон Чернобога.

 **Блок:** вы нейтрализуете один из выпавших у противника успехов. Если успехов после этого не остаётся, вы успешно отражаете его атаку без вреда для себя. Этот эффект можно выбрать несколько раз

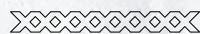
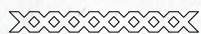
 **Контратака:** вы контратакуете и наносите противнику урон, равный урону вашего оружия. Вы не можете потратить дополнительные успехи, чтобы увеличить урон от своей контратаки. Этот эффект нельзя выбрать несколько раз

 **Травма:** противник получает травму. Значение критического урона вашего оружия во время защиты увеличивается на 1, так как нанести травму, защищаясь, сложнее

 **Разоружение:** потратив количество успехов, равное показателю критического урона вашего оружия увеличенного на 1, вы можете обезоружить противника, но после завершения его атаки

 **Повышение инициативы:** вы получаете +2 к значению своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда. Этот эффект можно выбрать несколько раз

Обратите внимание, что вы можете контратаковать, не блокируя при этом вражеский удар. В этом случае считается, что вы с противником наносите друг другу урон одновременно.



УКЛОНЕНИЕ

По аналогии с защитой, уклонение — это зарезервированное быстрое ответное действие на один удар противника в ближнем бою или на бросок метательного оружия по вам, и это значит, что вы можете попытаться уклониться от одной вражеской атаки за каждое потраченное действие, даже если ваш ход еще не наступил или уже закончился, но остались очки действия. Уклонение можно заявить только до броска кубов атакующим персонажем. Вы должны выбрать что-то одно — уклонение или защита. Персонажи Мастера могут уклоняться, только если Мастер потратит 1 жетон Чернобога.

Уклоняясь, вы проходите проверку **проворства** с модификатором, противоположным значению модификатора оружия, которым вас атакуют (например, если модификатор оружия +2, то вы проходите проверку **проворства** с модификатором -2). Результат этой проверки зависит от количества выпавших успехов:

3+ успеха = вы не только уклонились, но и занимаете более выгодную позицию, получая +2 к инициативе. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда.

2 успеха = вы уклонились от атаки и не получаете урона

1 успех = вы уклонились лишь частично. Считается, что у противника выпало в половину меньше успехов (округляя в большую сторону)

0 успехов = вам не удалось уклониться от атаки

-1 успех и менее = вам не только не удалось уклониться, но вы ещё и подставляетесь под удар. Атакующий получает равное отрицательному значению количество дополнительных успехов.

СТРЕЛЬБА

Делая выстрел из оружия дальнего боя, вы осуществляете проверку **стрельбы**. Если есть хоть один успех — вы попадаете и наносите противнику урон, равный соответствующему показателю оружия.

Дополнительные успехи дают эффекты аналогично ближнему бою. У оружия дальнего боя есть эффективная дальность, указанная в описании оружия. Если эффективная дальность стрельбы превышена — на выстрел накладывается штраф -3, который суммируется за каждый шаг дистанции.

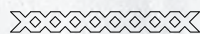
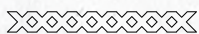
ВЫСТРЕЛ ОТ БЕДРА

Он же — быстрый выстрел и выстрел навскидку. Считается быстрым действием и накладывает штраф -2 на каждый такой выстрел. После череды выстрелов 3 раза подряд таким образом у вас заканчиваются патроны, и потребуется перезарядка.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ВЫСТРЕЛ






Считается продолжительным действием и даёт бонус +2 на каждый такой выстрел.



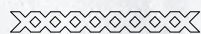
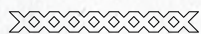


ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если проверка **стрельбы** оказывается успешной, ваша атака попадает в цель и наносит соответствующий оружию урон. Однако, если при проверке выпадает больше одного успеха, вы получаете возможность обменять этот «излишек» на различные дополнительные эффекты в расчёте: один успех = один эффект (если не сказано обратного).

-  **Увеличение урона:** атака наносит дополнительно 1 урона. Этот эффект можно выбрать несколько раз
-  **Травма:** противник получает травму. Чтобы активировать этот эффект, нужно количество успехов, равное показателю критического урона вашего оружия. Можно нанести несколько травм, если позволяет количество успехов. Помолиться для переброса этого результата нельзя
-  **Огонь на подавление:** свистящие над головой пули плохо сказываются на боевом духе противника. Он получает 1 урона воле. Если вы подавляете противника автоматическим огнем, он получает 2 урона воле. Этот эффект можно выбрать несколько раз
-  **Повышение инициативы:** вы занимаете более выгодную позицию для следующей атаки и получаете +2 к значению своей инициативы. Новое значение инициативы вступит в силу в начале следующего раунда. Этот эффект можно выбрать несколько раз
-  **Разоружение:** потратив количество успехов, равное критическому урону вашего оружия, вы можете заставить противника выронить свое оружие или другой предмет, который он держит в руках (если их несколько, вы сами выбираете, какой именно). Этот эффект можно выбрать несколько раз







— ВЗЯТЬ ПОД КОНТРОЛЬ СЕКТОР ОБСТРЕЛА —

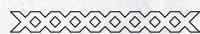
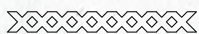
Стрелок, не вовлечённый в ближний бой, может наметить и взять под контроль сектор обстрела в 90 градусов, потратив на это выбранное им количество очков действия.

Контроль сектора обстрела позволяет в любой момент до начала вашего следующего хода атаковать любую цель, оказавшуюся или находящуюся в намеченном вами секторе обстрела и предпринимающую какое-либо действие. Этот выстрел — зарезервированное быстрое ответное действие, которое осуществляется вперёд одного действия противника со штрафом -2, т.к. считается выстрелом навскидку. Например, если противник, находящийся в вашем секторе обстрела, пытается выстрелить в вас, то вы можете выстрелить в него первым. Предприняв любое действие, кроме выстрела в цель, находящуюся в секторе обстрела, вы прекращаете контролировать намеченный сектор.

То же самое происходит, если вы:

-  вступаете в ближний бой
-  получаете урон





АВТОМАТИЧЕСКИЙ ОГОНЬ

Стрельба из автоматического оружия длинной очередью считается продолжительным действием и проходит со штрафом -2. При этом, помимо стандартной проверки, вы продолжаете бросать по одному к20, стандартно считая успехи и провалы, пока на нём не выпадет 4, 3, 2 или 1. После выпадения этих значений считается, что в вашем магазине заканчиваются патроны и требуется перезарядка. Успехи при автоматическом огне можно распределить по нескольким целям, находящимся в пределах ближней дистанции друг от друга. Первый применённый для этого успех означает, что вы попали по другой цели и наносите ей урон своего оружия, далее по этой цели можно применять дополнительные успехи и дополнительные эффекты от них. Молиться для переброса можно только при первичной проверке, а не при каждом броске кубика.

ПЕРЕЗАРЯДКА

Вместительные магазины и ёмкие батареи большей части современного оружия позволяют особо не беспокоиться о подсчете боеприпасов в ходе сражения, но перезарядка всё ещё требуется время от времени в следующих ситуациях:

- ❖ Оружие само по себе однозарядное (лук, РПГ)
- ❖ 3 быстрых выстрела / быстрые атаки энергетическим оружием подряд
- ❖ После длинной очереди из автомата
- ❖ После траты Мастером 1 жетона Чернобога
- ❖ Если вы стреляли из оружия — бросьте к20 в конце сражения. При отсутствии успехов — требуется перезарядка.

ТАБЛИЦА ДИСТАНЦИЙ:

1 МЕТР = В УПОР +2 (-3 ЕСЛИ СТРЕЛОК СВЯЗАН БЛИЖНИМ БОЕМ)

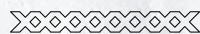
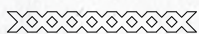
2 МЕТРА = БЛИЖНЯЯ ДИСТАНЦИЯ +1 (-3 ЕСЛИ СТРЕЛОК СВЯЗАН БЛИЖНИМ БОЕМ)

20 МЕТРОВ = СРЕДНЯЯ ДИСТАНЦИЯ 0

100 МЕТРОВ = ДАЛЬНЯЯ ДИСТАНЦИЯ -1

1000 МЕТРОВ = ПРЕДЕЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ -2

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ЭФФЕКТИВНОЙ ДАЛЬНОСТИ ОРУЖИЯ -3 (СКЛАДЫВАЮЩИЙСЯ МОДИФИКАТОР ЗА КАЖДЫЙ ШАГ ДИСТАНЦИИ)



ПРОЧИЕ ПРАВИЛА СТРЕЛЬБЫ

Будучи вовлечённым в ближний бой стрелок получает штраф -3 к выстрелам и не может делать прицельные выстрелы. Стрелок считается вовлечённым в ближний бой, когда находится в радиусе ближнего боя оружия противника и противнику известно местоположение стрелка.

Находясь в положении лежа или стреляя из укрытия, стрелок может потратить быстрое действие, чтобы поставить оружие в упор и получить бонус +1 к выстрелам.

Для стрельбы по противникам в условиях плохой видимости (дым, темнота) на дистанции дальше, чем в упор, требуется успешная проверка наблюдательности со штрафом -2, являющаяся свободным действием. При успехе вам удаётся рассмотреть противника и огонь ведётся как обычно. При провале вы всё ещё можете попытаться попасть по противнику вслепую со штрафом -3 на каждый выстрел, прицельный выстрел невозможен.

Стрельба по мелким и крупным целям накладывает дополнительные модификаторы. Цель обычного размера равна человеческому росту, а стрельба по лежащему человеку имеет модификатор -1. Стрельба по крупным мишеням, например, транспортным средствам, напротив, имеет положительный модификатор. Этот модификатор может варьироваться в диапазоне от -3 до +3 на усмотрение Мастера.

Несмотря на то, что бросок чего-либо требует проверки силы, дополнительные успехи в ходе этой проверки распределяются в соответствии с правилами дополнительных успехов стрельбы, описанных далее. Бросок является стандартным действием. Бросок оружия ближнего боя использует характеристики самого оружия, а бросок оружия дальнего боя использует характеристики импровизированного оружия.



ЗАПУГИВАНИЕ И УРОН ВОЛЕ ПРИ ПЕРЕГОВОРАХ

В ходе напряжённых переговоров за круглым столом, угрожая информатору или пытаясь напугать противника боевым криком в бою, вы можете нанести урон воле противника, успешно пройдя проверку **влияния**.

Если вы задались целью причинить урон воле противника острым словом, это можно сделать двумя способами: прямой угрозой и в ходе переговоров, но в обоих случаях потребуется проверка **влияния**.

В случае с угрозой, запугиванием — количество успехов при проверке равно силе воздействия на волю выбранного персонажа (см. раздел «Воздействия на персонажей и сопротивление»). За каждую дополнительную цель, выбранную для этой проверки, а также если расстояние до цели свыше средней дистанции, вы получаете штраф -2.

В случае с переговорами или обменом колкостями, проходит встречная проверка **влияния**. Проигравшая сторона получает урон воле, равный разнице в количестве успехов сторон.

Выбирайте тон с умом. Угрожая торговцу с вооружённой до зубов охраной, будьте готовы, что следующей проверкой будет проверка инициативы.



ОТДАЧА ПРИКАЗОВ

Находясь в бою, командир может голосом отдать приказ своим подчинённым, пройдя проверку **лидерства**. Отдача приказа даёт бонусные модификаторы по количеству успехов услышавшим и исполняющим приказ персонажам в течение 2 полных раундов, считая раунд, в который приказ был отдан. Приказ должен быть чётким и однозначным, давая бонус к одному определённомu навыку. Детали остаются на усмотрение Мастера.

Персонажи должны слышать приказ для получения бонусов. При обычных обстоятельствах, приказы слышно на средней дистанции. Для персонажей на дальней дистанции считается, что выпало на 2 успеха меньше, а на предельной — не слышно вовсе. Вы можете использовать гарнитуру, чтобы нивелировать эту проблему, если рядом не установлена глушилка.

ПРИМЕРЫ ПРИКАЗОВ:

В РУКОПАШНУЮ! (БОНУС К БЛИЖНЕМУ БОЮ)

ОГОНЬ! (БОНУС К СТРЕЛЬБЕ)

ЗАЩИТА! (БОНУС К БЛИЖНЕМУ БОЮ ПРИ ЗАЩИТЕ)

ПРИГНИСЬ! (БОНУС К ПРОВОРСТВУ ПРИ УКЛОНЕНИИ)

ВЗЛАМЫВАЙ ЗАМОК! (БОНУС К МЕХАНИКЕ ПРИ ВЗЛОМЕ)

🗡️ | АТАКИ ИЗ СКРЫТНОСТИ

Каждый раз, когда вы застаёте противников (или они вас) врасплох, атакующая сторона получает бонус +2 при проверке инициативы. Этот бонус необязательно должен быть следствием атаки из скрытности. Достаточно того, что защищающаяся сторона по мнению Мастера не ожидала атаки.

Если вы собираетесь провести именно внезапную атаку, дающую дополнительные бонусы при первом атакующем действии, то вам необходимо сначала подкрасться к противнику, успешно пройдя проверку **скрытности**. Вы должны заявить, на какое расстояние планируете подобраться, и, пройдя проверку, вы окажетесь на этом расстоянии и сможете провести внезапную атаку. Если же вы уже находитесь в засаде и неподвижно ждёте, когда противник сам подойдёт ближе, то вы получаете бонус +2 на проверку скрытности.

В случае успеха на выбор атакующему даётся два варианта: дополнительная стандартная атака по цене свободного действия или бонус +3 к проверке атакующего навыка.

Провал проверки не всегда означает, что вас тут же обнаруживают. Возможно, противники начинают что-то подозревать или решают проверить, что это был за шум. Детали — на усмотрение Мастера.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ МОДИФИКАТОРЫ НА ПРОВЕРКУ СКРЫТНОСТИ ДЛЯ СОВЕРШЕНИЯ ВНЕЗАПНОЙ АТАКИ

Дистанция-----	Модификатор
В упор -----	-2
Ближняя-----	-1
Средняя -----	0
Дальняя -----	+2
Предельная -----	+4

УРОН, СМЕРТЬ И ТРАВМЫ

По ходу своих приключений персонажи игроков неизбежно будут получать урон здоровью, воле или вовсе тяжкие травмы.

Урон здоровью, как правило, причиняется физическими повреждениями, но доведение показателя до нуля только выводит персонажа из строя, но не убивает. Персонаж игрока умирает только при получении несовместимых с жизнью травм, которые вовремя не стабилизировал знахарь, или когда отрицательное значение здоровья становится более половины от своего максимального значения (округляя в большую сторону). Например, когда значение здоровья персонажа с максимальным значением здоровья 8 стало -5 — он умирает.

Урон воле может быть причинён как прямым воздействием града пуль над головой, так и косвенным. Пугаясь в ночи от воя вурдалака или теряя самообладание от едкого замечания князя, персонажи также получают урон воле. Доведение показателя до нуля заставляет персонажа бежать с поля боя, упасть в обморок или замкнуться в себе, раскачиваясь из стороны в сторону. Так или иначе, с этого момента вы теряете контроль над своим персонажем, и его поведение отдается на откуп Мастеру. Окончательно и бесповоротно персонаж сходит с ума, когда отрицательное значение воли становится более половины от своего максимального значения (округляя в большую сторону).

После полной потери здоровья или воли персонаж полностью теряет способность совершать какие-либо активные действия самостоятельно и приходит в себя только через кб часов, если не сказано иного (например, в таблице травм), восстанавливая при этом 1 единицу здоровья или воли, а после этого бросает куб к20. Если выпала единица — персонаж навсегда теряет 1 здоровья или воли от максимального количества, соответственно, а также может получить психическое расстройство, если Мастер потратит некоторое количество жетонов Чернобога.



ТАБЛИЦА ТРАВМ

Нанося травму, персонаж бросает два куба кб (говоря иначе — кбб), определив один как десятки, а второй как единицы, и после этого сверяется с таблицей.

Смерть = возможность умереть от травмы и модификатор к проверке знахарства или выживания при оказании помощи

Крайний срок = как скоро требуется оказать успешную медицинскую помощь до смерти персонажа

Эффект = описывается эффект. Эффекты состояний см. в разделе «состояния»

Период = сколько требуется времени персонажу, чтобы полностью излечиться от последствий травмы без медицинского вмешательства

Кбб	Травма	Смерть	Крайний срок	Эффект	Период дни
11	Сбитое дыхание	Нет	-	Шок (2)	-
12	Дезориентация	Нет	-	Шок (2)	-
13	Растяжение запястья	Нет	-	Персонаж роняет то, что держит в руках; -1 при проверках стрельбы и ближнего боя	кб
14	Растяжение лодыжки	Нет	-	Персонаж сбит с ног; -1 при проверках проворства и скрытности	кб
15	Сотрясение мозга	Нет	-	Шок (2); -1 при проверках всех профессиональных навыков	кб
16	Ушиб стопы	Нет	-	Персонаж сбит с ног; -1 при проверках проворства и скрытности	2кб
21	Перелом носа	Нет	-	Шок (2); -2 при проверках влияния	кб
22	Перелом кисти	Нет	-	Персонаж роняет то, что держит в руках; -2 при проверках стрельбы и ближнего боя	2кб
23	Перелом стопы	Нет	-	Шок (3); -2 при проверках проворства и скрытности	2кб

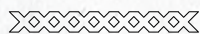
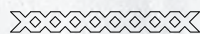


ТАБЛИЦА ТРАВМ



К66	Травма	Смерть	Крайний срок	Эффект	Период дни
24	Перелом челюсти	Нет	-	Шок (3); -2 при проверках влияния	2кб
25	Ушиб паховой области	Нет	-	Шок (4); по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства и ближнего боя	2кб
26	Вывих плеча	Нет	-	Шок (2); -3 при проверках силы и ближнего боя	кб
31	Перелом рёбер	Нет	-	Шок (4); -2 при проверках проворства и ближнего боя	2кб
32	Перелом руки	Нет	-	Шок (3); -3 при проверках стрельбы и ближнего боя	3кб
33	Перелом ноги	Нет	-	Шок (3); персонаж сбит с ног, скорость персонажа снижена вдвое, -2 при проверках проворства и скрытности	3кб
34	Разрыв уха	Нет	-	Шок (3); -2 при проверках наблюдательности.	3кб
35	Травма глаза	Нет	-	Шок (4); -2 при проверках стрельбы и наблюдательности	3кб
36	Сквозное ранение лёгкого	Да	кб дней	Шок (4); -3 при проверках проворства	2кб
41	Разрыв почки	Да	кб дней	Шок (5); по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства и ближнего боя	3кб
42	Сложный перелом ноги	Да	кб дней	Шок (5); персонаж сбит с ног, скорость персонажа снижена вдвое, -2 при проверках проворства и скрытности	4кб
43	Сложный перелом руки	Да	кб дней	Шок (5); -2 при проверках силы и ближнего боя, нельзя использовать двуручное оружие	4кб
44	Перелом коленной чашечки	Да	кб часов	Шок (5); персонаж сбит с ног, скорость персонажа уменьшается вдвое, -3 при проверках проворства и скрытности	4кб
45	Перелом лицевой кости	Да	кб часов	Шок (6); -2 при проверках влияния	4кб

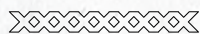
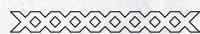


ТАБЛИЦА ТРАВМ



К66	Травма	Смерть	Крайний срок	Эффект	Период дни
46	Повреждение внутренних органов	Да	кб часов	Шок(5); по 1 пункту урона каждый час, пока не будет оказана неотложная помощь	2кб
51	Перелом позвоночника	Да	кб часов	Персонаж теряет сознание на кб часов; паралич ниже пояса. Без лечения паралич становится постоянным.	4кб
52	Перелом шеи	Да	кб часов	Персонаж теряет сознание на кб часов; паралич ниже шеи. Без лечения паралич становится постоянным.	4кб
53	Проникающее ранение в живот	Да	кб минут	По 1 пункту урона каждый ход, пока не будет оказана неотложная помощь	кб
54	Внутреннее кровотечение	Да, -1	кб минут	Персонаж теряет сознание на кб часов; по 1 пункту урона за каждую проверку силы, проворства и ближнего боя	2кб
55	Артериальное кровотечение (рука)	Да, -1	кб минут	Шок (3); Кровотечение (3); -1 при проверках стрельбы и ближнего боя	кб
56	Артериальное кровотечение (нога)	Да, -1	кб минут	Персонаж теряет сознание на кб часов; -2 при проверках проворства	кб
61	Травматическая ампутация руки	Да, -1	кб минут	Персонаж теряет сознание на кб часов; Кровотечение (3); -2 при проверках проворства. Персонаж лишается руки и не может пользоваться двуручным оружием и тяжелым оружием	3кб
62	Травматическая ампутация ноги	Да, -1	кб минут	Персонаж теряет сознание на кб часов; -2 при проверках проворства. Персонаж лишается ноги, его скорость уменьшается вдвое	3кб
63	Разрыв яремной вены	Да, -1	кб минут	Персонаж теряет сознание на кб часов; -1 при проверках проворства	кб

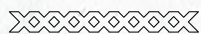
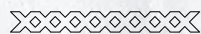


ТАБЛИЦА ТРАВМ



К66	Травма	Смерть	Крайний срок	Эффект	Период дни
64	Разрыв аорты	Да, -1	к6 минут	Персонаж теряет сознание на к6 часов; Кровотечение (5); -2 при проверках проворства	2к6
65	Проникающее ранение в сердце	Да	-	Сердце персонажа останавливается навсегда. Если ты игрок можешь создать нового героя	-
66	Проникающее ранение в мозг	Да	-	Мгновенная и кровавая смерть ставит точку в приключениях этого персонажа. Если ты игрок — можешь создать нового героя	-
-	Ситуативный урон	Да/Нет	Разный	На усмотрение Мастера	-



СИТУАТИВНЫЙ УРОН

УДУШЬЕ И ВАКУУМ

Находясь в открытом космосе или длительное время под водой, персонаж должен проходить в начале каждого хода проверку силы. Каждая последующая проверка накапливает суммирующийся модификатор -1. При неудачной проверке персонаж отключается и умирает через кб минут без получения доступа к кислороду.

ГОЛОД И ЖАЖДА

Находясь без воды более 12 часов, а без еды более 24 часов, персонаж получает 1 урона здоровью один раз в указанный интервал.

Если персонаж голоден или обезвожен, он не восстанавливает очки здоровья и воли.

Если здоровье от этого урона упало до нуля, то персонажа можно спасти в течение кб часов.

РАДИАЦИЯ

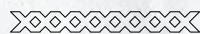
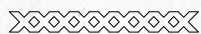
Находясь в зоне радиоактивной опасности, в зависимости от силы излучения у персонажа в раз определенный Мастером интервал снижается максимальное количество здоровья на 1.

При падении максимального здоровья до нуля персонаж умирает.

При выходе из зоны излучения радиация выводится из организма 1 в день.

ПАДЕНИЕ С ВЫСОТЫ

Падение с высоты трёх и более метров на твёрдую поверхность потребует проверки ситуативной атаки. Чтобы выяснить, сколько кубиков потребуется для проверки, возьмите высоту падения в метрах и уменьшите её на 2. Урон от падения равен 1, а критический урон равен 2. Броня защищает как обычно.



ВЗРЫВЫ

Основной параметр любого взрыва — его мощность. Когда детонирует заряд взрывчатки, все в эффективном радиусе взрыва гарантированно получают урон, равный половине (округляя в большую сторону) от значения мощности взрыва, пытаясь избежать этого урона за укрытиями и бронёй. Сразу после этого осуществляется проверка ситуативного урона, равная мощности взрыва против каждого, кто находится в рамках эффективной дистанции взрывчатки, и наносится дополнительный урон и критические повреждения. Затем вполовину меньшее количество кубов (округляя в большую сторону) против всех, кто находится в следующем по величине радиусе и не находится за укрытием. Обычно, взрыв наносит 1 урона, а критический урон равен 2. Броня защищает как обычно.

ОГОНЬ

Находясь в упор к источнику огня, против персонажа бросаются кубы в количестве, соответствующем мощности пламени (например, если персонаж упал в костёр, мощность воздействия будет 4, а касание лавы — не менее 10). Если персонаж получил хоть 1 урона — он загорается и горит. Это означает, что Мастер кидает изначальное количество кубов + 1 за каждый последующий ход, пока персонаж не потушит себя сам или с помощью напарников, пройдя проверку проворства либо иным способом. Огонь наносит 1 урона, а критический урон равен 2. Броня защищает как обычно.

ХОЛОД И ЖАРА

Мастер бросает 6 кубов против персонажа один раз в определенный Мастером интервал, в зависимости от температуры окружающей среды, одежды персонажа и прочих факторов. Получаемый таким образом урон равен 1, а критический урон 3.

🛡️ | ЗАЩИТА И ЛЕЧЕНИЕ

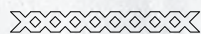
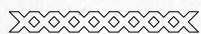
БРОНЯ

Защитный класс и качество брони определяют количество кубов, которые персонаж может бросить при получении урона, пытаясь от него защититься. Такая проверка является свободным действием.

Каждый успех снижает получаемый урон на 1. Если получаемый урон снизится до нуля таким образом, то броня отменит все негативные эффекты, причиняемые противником в ходе этой атаки, кроме повреждения брони и/или укрытия при критических неудачах.

Каждая критическая неудача, вне зависимости от общего количества успехов, повреждает броню и/или укрытие персонажа (в приоритете укрытие, но финальное слово за Мастером), снижая класс брони на 1. Если таким образом значение брони упало до нуля, то броня теряет свои положительные свойства до тех пор, пока её значение не станет опять хотя бы 1. Для восстановления прочности брони потребуется ремонтный набор, запчасть за каждое восстановленное значение брони и успешная проверка механики. Или с той же целью можно обратиться к броннику в колонии или на станции за небольшую плату.





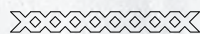
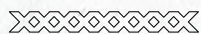
УКРЫТИЕ

Дополнительный способ избежать урона от атак из оружия дальнего боя и взрывов. Укрытие предоставляет вам дополнительную защиту и увеличивает ваш класс брони на значение, равное прочности укрытия. Нахождением в укрытии считается ситуация, когда персонаж находится в положении, в котором за укрытием не видно $\geq 80\%$ его тела.

ПРИМЕРЫ УКРЫТИЙ

Диван -----	2
Стол -----	3
Дверь -----	4
Межкомнатная стена -----	5
Наружная стена -----	6
Кирпичная стена -----	7
Бетонное укрепление -----	8





ЛЕЧЕНИЕ

Здоровье и воля персонажей на отдыхе восстанавливаются автоматически, по одной единице каждого значения раз в час.

Лечение здоровья осуществляется с помощью проверки навыка **знахарства**, но наличие навыка не является обязательным условием для лечения зельями, эликсирами или инъекторами, только предоставляет возможность получить дополнительные бонусы в ходе лечения.

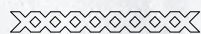
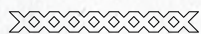
Успех при проверке означает, что восстановление здоровья на отдыхе будет происходить раз в полчаса вместо часа. Если в ходе лечения при проверке навыка **знахарства** был применен какой-либо восстанавливающий здоровье расходный предмет, то каждый дополнительный успех восстанавливает 1 здоровья, но не более значения навыка **знахарства** лечащего.

Применять лечение с помощью расходных материалов на персонажа возможно не чаще, чем раз в 4 часа, иначе персонаж получает передозировку. При передозировке персонаж, к которому применяется лечение, бросает к20. Если на кубе нет успехов, персонаж получает отравление (5).

Если вы не в отключке, то можете лечить себя самостоятельно, в том числе использовать для этого расходные предметы, но для лечения травм в таком случае будет действовать штраф -2.

Чтобы привести в чувство персонажей, потерявших всё здоровье, необходимо пройти проверку **знахарства**. Каждый успех в случае этой проверки восстанавливает персонажу 1 здоровья.

Применение расходных материалов восстанавливающих здоровье к таким персонажам возможно, но только для получения дополнительного бонуса к проверке **знахарства**, гарантированного восстановления здоровья не происходит.



Большинство травм могут быть смертельны для персонажа, если не оказать ему своевременную медицинскую помощь. Для купирования острого состояния, которое ведёт к смерти персонажа через обозначенное в таблице травм время, требуется успешная проверка навыка **знахарства**. В критических ситуациях, персонажи, не обладающие навыком **знахарства**, могут попробовать стабилизировать персонажей с помощью навыка **выживания** со штрафом -1. Для проведения любой из этих проверок понадобится какой-либо лечащий расходный предмет или медицинское оборудование.

На выбор знахаря остается последовательность действий: купировать острое состояние, не давая персонажу умереть в обозначенный в таблице травм срок, или привести персонажа в чувство, если травма привела к отключке персонажа. Обе эти проверки в бою являются продолжительными действиями.

Купировав острое состояние знахарь может повторно пройти проверку для сокращения срока выздоровления персонажа вполнину (округляя в большую сторону).

Восстановление воли персонажей возможно с помощью навыка **лидерства**. Воодушевление соратников является продолжительным действием, а каждый успех в ходе проверки восстанавливает 1 единицу воли, но не более значения навыка **лидерства** воодушевляющего. Воодушевлять товарища возможно не более одного раза в 4 часа. Воодушевление на дистанции дальше ближней осуществляется со штрафом -2.

Если вы не в отключке, то можете попробовать воодушевить себя самостоятельно, но со штрафом -2.

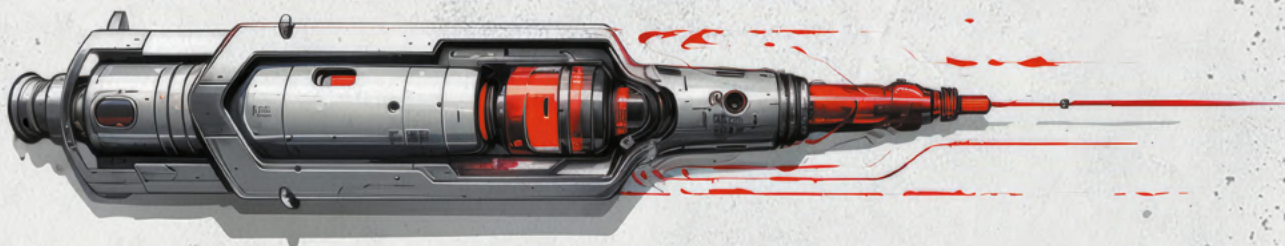
Приведение в чувство персонажей, полностью утративших волю, требует проверки **лидерства**, а каждый успех восстанавливает 1 воли.



ТАБЛИЦА

НАИБОЛЕЕ РАСПРОСТРАНЁННЫХ ЛЕЧАЩИХ СРЕДСТВ

Название	Модификатор проверки	Описание эффекта
Бинт, шина, жгут, кусок тряпки и т.п.	-2	Не восстанавливает здоровье, но может быть использовано для стабилизации травм
Целебные травы	-1	Не вызывает передозировки при первом повторном применении
Малый эликсир лечения	+1	Восстанавливает 1 здоровья в начале каждого хода на протяжении 3 ходов
Средний эликсир лечения	+2	Восстанавливает 1 здоровья в начале каждого хода на протяжении 5 ходов
Большой эликсир лечения	+3	Восстанавливает 2 здоровья в начале каждого хода на протяжении 3 ходов
СПАС-1	+1	Мгновенно восстанавливает 2 здоровья
СПАС-2	+2	Мгновенно восстанавливает 3 здоровья
СПАС-3	+3	Мгновенно восстанавливает 4 здоровья
Докторский чемодан	+1	Даёт дополнительный складывающийся модификатор при оказании первой помощи и лечении травм
Медотсек/ медкабинет	+3	Даёт дополнительный складывающийся модификатор на всех этапах лечения
Реанимационный отсек	+5	Даёт дополнительный складывающийся модификатор на всех этапах лечения
Сигареты, алкоголь, антидепрессанты и т.п.	-	Восстанавливает 2 воли при применении (но не чаще, чем раз в 4 часа)





ВОЗДЕЙСТВИЯ НА ПЕРСОНАЖЕЙ И СОПРОТИВЛЕНИЯ

Каждый раз, когда вами или против вашего персонажа оказывается воздействие определённой силы и этого воздействия можно избежать, Мастер объявляет, какую именно необходимо пройти проверку персонажу — здоровья или воли.

Для того чтобы понять, удалось ли противостоять воздействию, необходимо бросить к20 в количестве, равном текущему (не максимальному) значению здоровья или воли персонажа, против которого оказывается воздействие, и стандартно сосчитать успехи и провалы. Каждый успех снижает силу воздействия на 1. Если количество успехов равно силе воздействия или больше, то сопротивление воздействию прошло успешно, и персонаж не получает негативных эффектов от этого воздействия.

Если количество успехов при сопротивлении меньше силы воздействия, то персонаж, на которого оказывается воздействие, получает урон здоровью, воле или статус с силой, равной разнице в значениях.

К примеру, вашего персонажа пытается очаровать карга своими заклинаниями и песнопениями, пытаясь наложить эффект очарования с силой воздействия 3 (СВВ 3). Мастер объявляет, что вам необходимо пройти проверку воли. У вас на текущий момент 6 воли, и вы бросаете 6 кубов. Выпадает 2 успеха.

Этого недостаточно, чтобы полностью избежать влияния карги на ваш разум, но вы будете очарованно стоять, пуская слюну, всего 1 ход вместо 3 возможных, что тоже неплохо.

Для определения по тексту, где требуется инициировать проверку сопротивления, а где нет — ориентируйтесь на аббревиатуры СВЗ и СВВ. Если они есть, инициируйте проверку здоровья или воли. Если их нет, то это просто констатация факта полученного урона или статуса.



ПРИМЕРЫ И СИЛА ВОЗДЕЙСТВИЯ

Мы приведём несколько примеров, которые помогут понять Мастеру и игрокам, в каких случаях применимы эти проверки и к чему обычно приводят провалы этих проверок.

Описание примера	Сила воздействия	Описание эффекта при провале
Вас укусила змея	(Сила воздействия на здоровье 4)	Персонаж получает статус Отравлен
Колдун пытается высосать из вас жизненную силу	(СВЗ 4)	Персонаж получает урон здоровью
Вы съели протухшие консервы	(СВЗ 2)	Персонаж получает урон здоровью, его тошнит, и он может заболеть
Монстр пытается вас запугать	(Сила воздействия на волю 2)	Персонаж получает урон воле
Вы обнаружили сильно обезображенное тело	(СВВ 3)	Персонаж получает урон воле, при провале может дополнительно спровоцировать проверку здоровья и тошноту
Неверно активированный артефакт Древних жестко влияет на ваш разум	(СВВ 4)	Персонаж получает урон воле, и он может заболеть психическим расстройством

❖ СОПРОТИВЛЕНИЯ И УЯЗВИМОСТИ

Сопротивления — это возможность избежать пагубного воздействия различных эффектов.

Если у персонажа есть **устойчивость** к какому-либо воздействию, то он получает дополнительно 3 куба к своему броску, проходя проверку сопротивления или снижения урона с помощью брони.

Иммунитет к определённому виду воздействия означает, что персонаж полностью защищён от негативного для себя влияния от данного воздействия.

Напротив, при наличии **восприимчивости** при воздействии этого типа против такого персонажа бросается на 3 куба больше.

Если же персонаж **уязвим** к определённому типу урона, то против него бросается на целых 6 кубов больше.



СОСТОЯНИЯ

В данном разделе перечислены наиболее распространённые типы состояний, которые могут возникнуть у персонажа. Как правило, эти состояния последствия полученных травм или не пройденных проверок здоровья или воли.

ШОК

Шокированный персонаж теряет 1 очко действия за каждое значение силы этого эффекта. Значение силы шока влияет именно на очки действия, а не на целый ход персонажа, в отличие от большинства других состояний (оглушён, заморожен и т.п.). Если сила шока больше очков действия персонажа, то оставшееся значение переходит на следующий ход. Шокированный персонаж не считается беспомощным. Этому состоянию нельзя сопротивляться, оно обычно является следствием удачной атаки или полученной травмы

ОГЛУШЁН

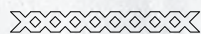
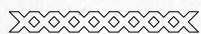
То же, что и шокирован, но каждое значение силы воздействия заставляет персонажа пропустить целый ход. Но этому состоянию можно сопротивляться, в отличие от шока, который нужно просто пережить

БЕСПОМОЩЕН

Беспомощным считается персонаж с нулём здоровья или меньше, парализованный, спящий, находящийся без сознания или по другим причинам не способный себя защищать и сопротивляться. Находясь в упор к такому персонажу, вы можете совершить добивающее действие, пройдя успешную проверку **ближнего боя** или **стрельбы**. В случае успеха вы наносите утроенный урон от оружия и гарантированную травму, а каждый дополнительный успех наносит дополнительный пункт урона

УТОМЛЁН

Персонаж получает этот эффект состояния в ходе длительных изнурительных действий без отдыха и/или сна. Утомлённый персонаж получает штраф -2 на проверки **силы** и **наблюдательности** и -1 — на все остальные проверки. Утомление проходит после 8 часов сна



❖ ИСТОЩЁН

Персонаж получает это состояние в ходе длительных изнурительных действий без отдыха и/или сна, уже имея статус утомлён. Истощённый персонаж имеет сниженную в половину скорость. Он также получает штраф -3 на проверки **силы** и **наблюдательности** и -2 — на все остальные проверки. Истощение проходит после 8 часов сна

❖ ОБЕЗДВИЖЁН

Обычно этот статус происходит в случае попадания персонажа в ловушку или если его придавило чем-то тяжёлым. Обездвиженный персонаж не может передвигаться, а все атаки по нему имеют бонус +2. Персонаж может вновь начать двигаться, если это хотя бы теоретически возможно, после успешной проверки **проворства** (стандартное действие) или с помощью союзников (продолжительное действие)

❖ БОЛЕН

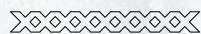
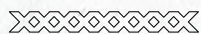
У персонажа проявляются симптомы одной из болезней, как правило, снижающие характеристики персонажа

❖ ЗАВОРОЖЁН

Заворожённый персонаж находится в трансе, обычно под воздействием сверхъестественных сил. Он при этом стоит или тихо сидит, ничего не делая, только смотрит или слушает то, что его заморозило. У замороженного штраф -4 ко всем проверкам навыков. Союзники замороженного персонажа могут встряхнуть его, чтобы вывести из транса (продолжительное действие), инициируя у замороженного повторную проверку воли. Повторная проверка воли инициируется автоматически при получении замороженным персонажем урона

❖ ОТРАВЛЁН

Персонаж становится отравлен в ходе воздействия на него каких-либо токсинов или ядов. За каждое значение силы яда персонаж теряет 1 значение характеристики, определённое случайным образом (можно использовать к20, где 1-5 телосложение, 6-10 ловкость, 11-15 интеллект, 16-20 эмпатия). Отравление не проходит само и требует медицинского вмешательства. Раз в день проверка **знахарства** снижает силу отравления на 1 за каждый успех



❖ СБИТ С НОГ

Персонаж оказывается в неестественном лежачем положении и не способен совершать атаки. Атаки в ближнем бою по сбитому с ног персонажу имеют бонус +2. Чтобы избавиться от этого статуса, нужно сменить позицию тела быстрым действием

❖ КРОВОТЕЧЕНИЕ

Истекающий кровью персонаж получает равное силе кровотечения количество урона здоровью в начале каждого своего хода. Кровотечение можно остановить при помощи успешной проверки **знахарства** или **выживания**. Сила кровотечения снижается на 1 после срабатывания эффекта

❖ НЕБООСПОСОВЕН

У персонажа ноль или меньше здоровья. Он всё ещё может тихо стонать и звать на помощь, но никаких более активных действий совершать не способен. Такой персонаж считается беспомощным

❖ НЕДЕЕСПОСОВЕН

У персонажа ноль или меньше воли. Персонаж становится неподконтролен игроку и становится подконтролен Мастеру, который решает, как именно поведет себя персонаж в текущей ситуации. Такой персонаж не считается беспомощным, но оказать какое-либо активное сопротивление противнику не способен в любом случае

❖ ПРОКЛЯТ

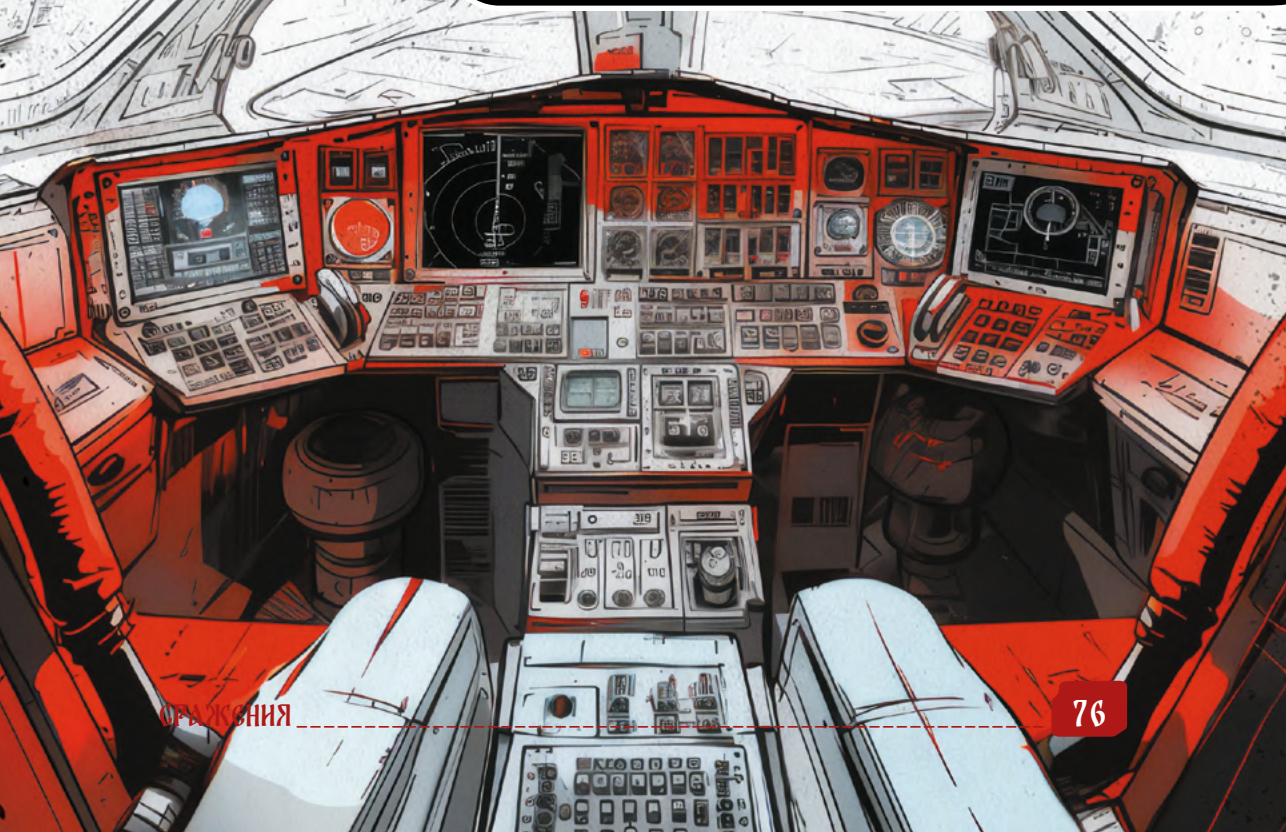
Наложенное на персонажа проклятие снижает случайные или выбранные навыки на значение, равное своей силе. Обычно, является результатом ведовского колдовства. Некоторые проклятия проходят сами, а для некоторых нужно выполнить определённые условия. Как правило, убийство наложившего проклятие это проклятие снимает, но иногда требуются более изощренные ритуалы

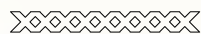
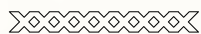
КОСМИЧЕСКИЕ ПУТЕШЕСТВИЯ

Космический корабль — это главный актив, транспортное средство и боевая единица вашей команды. Если сюжет Мастера не подразумевает другого, считается, что у вас со старта есть простой и универсальный корабль класса «Ладья» (III), взятый командой в складчину в рассрочку. Этот долг и будет являться одним из основных двигателей сюжета, объединяющего разношёрстную группу искателей приключений.

Выбранный на старте корабль не принадлежит вам, пока вы не погасите долг. На начало игры этот долг составляет 50% от общей стоимости корабля, и гасить его полагается по 2% от стартовой суммы долга в месяц.

Кроме того, вам предстоит решить, кому именно вы должны, например, одной из фракций, клану или конкретному персонажу-покровителю.





* Подробная информация о космических кораблях, их создании и сражениях в космосе представлена в полной версии игры

Название: **«Ветер Перемен»**

Класс: **«Ладья» (III)**

Тип: **«Ястреб»**

Размер: **3**

Энергия: **3**

Прочность: **11**

Маневренность: **3**

Заметность: **0**

Броня: **5**

Скорость: **3**

Топливо: **16**

Модульные отсеки: **19**

Модули:

Мостик, реактор, двигатели, система жизнеобеспечения, стыковочный отсек, хранилище топлива, жилой модуль, часовня, хладоларцы, грузовой отсек (2), ремонтная мастерская, медотсек, спасательные капсулы, спаренная автопушка (турель), рельсовая пушка (правый борт), рельсовая пушка (левый борт), свободный отсек (2)

Усовершенствования: **дополнительные модульные отсеки, оранжерея, потайной грузовой отсек**

Изъян: **заедающий шлюз**

Цена: **1 430 000**





ЖЕТОНЫ
ЧЕРНОВОГА

ЖЕТОНЫ ЧЕРНОБОГА










Жетоны Чернобога — это одна из возможностей чинить различные препятствия персонажам игроков и в открытую помогать противостоящим им персонажам Мастера. Обратите внимание, что причиняемые неприятности, требующие траты жетонов Чернобога — почти всегда характеризуются поговоркой «как снег на голову». Не стоит путать заранее спланированные и предсказуемые события с неожиданными проблемами, придающими пикантность ситуации. Приставленные к сейфу с нужной игрокам информацией охранники — закономерность, спланированная заранее. А вот шум приближающихся шагов патрульной группы, пока группа игроков этот самый сейф взламывает над телами оглушённой охраны, — уже полноценная подножка и пикантная неожиданность.










Старайтесь всегда держать у себя несколько жетонов для морального давления на игроков, регулярно используйте их для поддержания темпа игры и напряжения за столом, подкопив чуть больше для кульминационных моментов, в которых жетоны можно будет под громкие крики игроков спустить «под ноль». Не бойтесь экспериментировать — рано или поздно вы нащупаете свой темп.



Ниже представлены рекомендуемые к регулярному применению неприятности, но не стесняйтесь проводить аналогии и придумывать свои подножки для слишком широко и неосторожно шагающей группы игроков.




-  **Повторная проверка (Стоимость — 1 жетон Чернобога)** — Мастер может перекинуть кубы кого-либо из своих персонажей
-  **Перехват инициативы (1)** — один из персонажей Мастера в текущем раунде ходит без очереди и вне зависимости от показателя инициативы всех остальных участников сражения
-  **Внеочередное действие (1)** — один из персонажей Мастера с опасностью 3 (или иной персонаж, которого можно квалифицировать как «босса») получает два очка действия, которые может тут же потратить. Можно применить повторно только после хода игрока
-  **Применение специального навыка (1)** — обычно использование активных и пассивных специальных навыков — прерогатива игроков, но если у персонажа Мастера достаточное значение какого-либо навыка — вы можете применить за него специальный навык соответствующего уровня
-  **Защита/уклонение (1)** — один из персонажей Мастера пытается защититься или уклониться от удара
-  **Пустой магазин (1)** — после выстрела персонажа игрока в оружие, из которого стреляет персонаж, заканчиваются боеприпасы
-  **Осечка (3)** — оружие персонажа игрока заклинивает. Заявить эту способность Мастер может как до броска кубов персонажем игрока, так и после. Атака тратится впустую, а выстрелить из заклинившего оружия герой сможет только после того, как починит его, успешно пройдя проверку механики, что требует продолжительного действия
-  **Пропажа/полная поломка (3)** — персонаж игрока теряет или окончательно ломает какой-нибудь предмет снаряжения по выбору Мастера
-  **Порча снаряжения (1-5)** — определённый Мастером предмет снаряжения изнашивается или начинает сбивать, снижая своё качество на значение, равное количеству потраченных жетонов


-  **Поломка импланта/протеза (2)** — киберимплант начинает барахлить или происходит поломка протеза. Отлично сочетается при получении персонажами урона или травм
-  **Подкрепление (1-3 в зависимости от опасности)** — на помощь противнику неожиданно приходит подкрепление. Все детали — на усмотрение Мастера
-  **Невинная жертва (2)** — в самый разгар сражения посторонний человек оказывается в смертельной опасности или в заложниках
-  **Негативная черта (1)** — персонажу игрока приходится разбираться с неприятностями, источником которых служит его личная проблема. Все детали — на усмотрение Мастера
-  **Гнев природы (1-3 в зависимости от опасности)** — окружающий мир подкидывает игрокам опасный сюрприз. Это может быть всё что угодно: от обрушения строительных лесов до песчаной бури
-  **Проблемы в лагере (1 — если не удалось, 3 — если удалось)** — Вы активируете случайное негативное событие в лагере. Стоимость активации зависит от значения общего качества отдыха в разбитом лагере
-  **Наслать болезнь/проклятие (1-3 в зависимости от опасности)** — в располагающей для этого ситуации вы можете потратить жетоны Чернобога, чтобы принудительно заразить персонажа болезнью, наслать проклятие и т.п. негативные эффекты
-  **Помутнение рассудка (1-3 в зависимости от опасности)** — персонажа игрока внезапно поражает приступ тёмного безумия. Под влиянием травмирующих психику ситуаций или под воздействием каких-либо персонажей Мастера, персонаж игрока может навредить себе или своей команде.
Отлично сочетается с различными психическими заболеваниями
-  **Тёмные силы (1-3 в зависимости от опасности)** — некоторые персонажи Мастера обладают ведовскими умениями и ультимативными нечеловеческими способностями, для активации которых Мастер должен заплатить цену в жетонах Чернобога

❖ | ИСТОЧНИКИ ПОЛУЧЕНИЯ ЖЕТОНОВ

- ❖ В начале большого приключения вы получаете по 1 жетону Чернобога за каждого игрока
- ❖ В конце каждого акта большого приключения вы получаете количество жетонов Чернобога, равное половине от количества игроков (округляя в большую сторону)
- ❖ За каждую вознесённую игроками молитву вы получаете 1 жетон Чернобога
- ❖ За каждое применённое игроками ведовское заклятие вы получаете 1 жетон Чернобога
- ❖ При применении игроками активных навыков и черт вы получаете 1 жетон Чернобога
- ❖ При применении игроками артефактов Древних вы получаете указанное количество жетонов Чернобога
- ❖ За каждое беспричинное абсолютное зло (убийство невинных людей, пытки и т.п.), причинённое игроками, вы получаете 2 жетона Чернобога. Заранее обсудите с игроками, что вы относите к абсолютному злу!



СТАРТОВОЕ
ПРИКЛЮЧЕНИЕ
"ПАСТВА
ЗЕЛЕНЕЛАСКА"



«Паства Зеленеласка» — это длительное приключение в три акта, призванное познакомить вас с миром Звёздного Веретена и рассказывающее о проблемах ведунов, страхе быть непонятым, соперничестве внутри семьи и противостоянии старого и нового.

Приключение предназначено для прочтения Мастером, а игрокам следует сдерживать своё любопытство по крайней мере до полного прохождения данного приключения.

Мы рекомендуем Мастеру полностью ознакомиться с полным текстом приключения прежде, чем приступать к подготовке, чтобы понять целостную картину происходящего.

Мастер получает один жетон Чернобога за каждого участника группы и ещё по половине (округляя в большую сторону) от этого количества в начале каждого акта.

| ПРОЛОГ

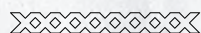
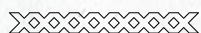
Зеленеласк, столица планеты **Гладь**, представляет собой захватывающий микс природы и технологического прогресса.

Расположенный на горизонте пересекающихся гор, город окружён густыми лесами и таёжными биомами, создавая впечатление гигантской оазисной городской среды.

Однако, несмотря на высокую степень взаимосвязи со средой обитания, город сам по себе является технологическим чудом. Высотные здания с прозрачными стенами и плавными линиями характеризуют архитектуру города, а окружает город деревянная стена из самых крепких и огнестойких пород.

Большая часть строений сочетает в себе органические формы и высокие технологии, создавая гармоничное сочетание с окружающей природой. Светящиеся неонам фасады зданий и футуристические фонари освещают улицы ночью, придавая Зеленеласку волшебный вид.

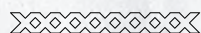
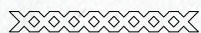
Центральная площадь расположена рядом с торговыми рядами и является сердцем города. Здесь вы найдёте богато украшенный Дворец Сов, из которого клан Совы в лице Бора Филина и его сыновей правит Зеленеласком, обеспечивая бесперебойную поставку огромных партий древесины на торговых путях Веретена.



Вокруг площади расположены широкие улицы, где гуляют жители, наслаждаясь красотами природы, а также торговые ряды и трактиры. Но, если чуть отдалить картину, видно, что город как будто сопротивляется, так как некоторые дома, а также целые кварталы ближе к окраинам города далеко не так футуристичны и являются обычными избами и частично заброшенными трущобами. Древляне трепетно относятся к своим традициям и не спешат уступить свои владения.

Как раз на окраине города расположилась и ваша группа, в постоялом дворе «Берлога Сварога». За окном поздний вечер, а вы, оставив свой корабль на небольшой стоянке на юге города, решив отдохнуть от рутины или предыдущего приключения, сидите за одним из столов в таверне, стремительно набирающей народ под вечер и обсуждаете дальнейшие планы, пока немногочисленные официантки и пара домовых разносит напитки и еду.

Спустя непродолжительное время в заведении начинается аншлаг, судя по возгласам люди пришли после сожжения очередной ведьмы на главной площади и находятся в крайне воодушевлённом состоянии. За ними входит молодой, темноволосый, крепкий юноша, одетый в богатые одежды и развивающийся за спиной плащ с гербом клана Сов. Расставив руки в широком приветствии, он сообщает, что сегодня выпивка в этом заведении за его счет. Толпа встречает его громкими радостными воплями, скандирующими его имя – **МИРКО**.

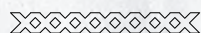
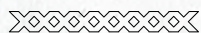


МИРКО — старший сын Бора и наследник клана Сов. От него самого или от местных вы узнаете, что это любимец горожан, рубаха-парень, который щедро балует своих подданных, всячески продвигает идею урбанизации, по возможности не беспокоя древлян, но при этом не чураясь и грязной работы, помогая валить деревья, а недавно и вовсе единолично убил лешего, защищая лесопилку. Рано или поздно Мирко подойдёт познакомиться с группой, так как проявляет интерес к новым лицам в городе и в целом считает своей задачей оставить положительное впечатление о себе и о своём клане.

После знакомства с группой, Мирко предложит всем немного развлечься. Самому сильному персонажу посоревноваться в **силе** рук, устроив небольшое соревнование, споёт вместе с главным заводилой, спрашивает о знаниях местной **культуры**, одобрительно восклицая за каждый правильный ответ, станцует на столе вместе с группой, и по окончании веселья оплатит проживание в этом постоялом дворе для группы на 3 дня в качестве стимула задержаться подольше. При успешной проверке **наблюдательности** персонажи могут обратить внимание на толстую цепочку на его шее, всю покрытую древними рунами и вязью на неизвестном языке. При вопросе о ней Мирко только отмахнётся.

Поздней ночью, под разразившийся дождь и гром, Мирко попрощается с группой и стоящими на ногах посетителями таверны и направится на выход, в свои покои в Дворец Сов.

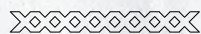




Если персонажи ещё будут в состоянии последовать за Мирко, их остановит и отвлечёт на себя под любым благовидным предлогом миловидная девушка, состоящая в **Пастве Свободных**. Спустя некоторое время на улице раздастся пронзительный женский крик. Выйдя наружу персонажи обнаружат женщину в страхе указывающую за угол постоянного двора. Там ваша группа обнаружит зверски растерзанное тело, в котором только по косвенным признакам и остаткам плаща можно определить вашего недавнего знакомого Мирко. Увидевшие это зрелище персонажи должны пройти проверку **воли (СВВ 3)**. При отсутствии нужного количества успехов персонажи получают урон воле, а при критической неудаче ещё и проходят проверку **здоровья (СВЗ 2)**, пытаясь сдерживать рвотные позывы.

До прибытия стражи остаётся не более 10 минут. В это время группа может провести свое небольшое расследование, и благодаря **наблюдательности** или навыку **ближнего боя** определить, что здесь не было следов борьбы, обнаружить следы крупных когтей с помощью навыка **наблюдательности** или **выживания**, а при критическом успехе в ходе этих проверок обнаружить крупный ровный круг примятой травы недалеко от места (Мастеру известно, что это место разрыва в пространстве от призыва чёрта). Также при критическом успехе в ходе проверки **знахарства** группа сможет предположить, что смерть могла произойти ещё до растерзания тела. Висевшую на шее Мирко цепочку обнаружить не удастся.

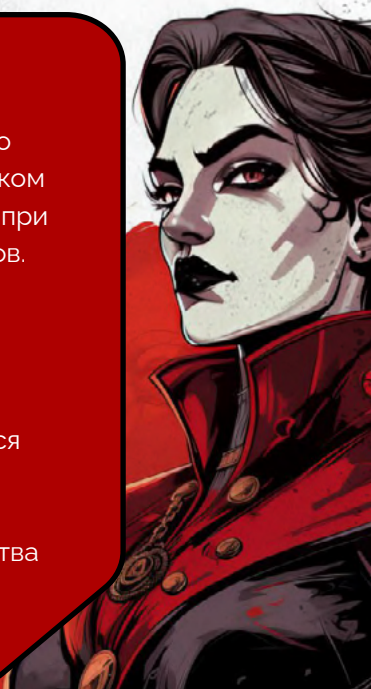


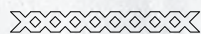
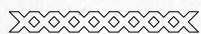


В скором времени прибывшие стражники прогонят с места происшествия группу персонажей и других зевак, а район оцепят и объявят комендантский час, запретив жителям покидать свои дома и город до утра. Предполагается, что уставшие путники проследуют назад в «Берлогу Сварога», которую любезно оплатил на три дня пребывания почивший Мирко.

Мастеру известно, что как только Мирко вышел из таверны, его внимание привлекла Бранка Новак, сестра Ивы Новак. Это как две капли воды похожие сёстры, наложницы-фаворитки клана Сов. Мирко и Бранка тайно состояли в отношениях, поэтому уже изрядно подпитый Мирко не почувствовал подвоха, когда Бранка повела его за угол, где, находясь со спины, сделала точный выстрел в голову из бесшумного рельсового пистолета, моментально убив Мирко и забрав цепочку с его шеи ради которой всё и затевалось. Чтобы замести следы, она призвала чёрта с помощью ведовского обряда. Чёрт быстро обглодал останки и был отозван, а Бранка тихо скрылась.

ИВА и БРАНКА НОВАК – две сестры, родившиеся на борту рабовладельческого судна клана Змей от одной из наложниц. Ещё в детском возрасте были отданы в довесок к условиям сделки при делёжке астероидных полей от клана Змей клану Сов. Как говорится в народе, их коснулся Чернобог. С детства обе сестры проявляли ведовские способности, научившись их контролировать и скрывать. Находясь в постоянном страхе быть сожжёнными на костре, им всё же удалось набраться решимости, сплотиться и найти единомышленников среди местных ведунов, создав таким образом подпольную организацию, которую они назвали Паства Свободных. Сёстры обосновали опорный пункт Паствы в пещере далеко на севере от города.





Однажды Ива обнаружила в библиотеке Дворца Сов старый свиток, который указывал на то, что Вече, совет кланов, оставил на хранение клану Сов могущественный артефакт — кулон Морены, дающий своему обладателю исключительные ведовские силы.



КУЛОН РАЗДЕЛИЛИ НА 3 ЧАСТИ:

- ❖ **Первая часть** — это энергетическая цепочка из толстых звеньев, покрытых вязью символов Древних. Цепь была вверена на хранение Мирко
- ❖ **Вторая часть** — технологический ободок, выполненный из сплава неизвестных металлов поглощающих свет такого же чёрного цвета, как сама тьма космоса. Внутри ободка крепится слеза Лады. Ободок находится в специальном хранилище Дворца Сов
- ❖ **Третья часть** — кристаллический центр, рубин в виде слезы ярко-красного цвета, который был отдан на хранение в храм Лады. Эта часть артефакта названа Слезой Лады. Артефакт носит на шее настоятель этого храма — Красимир Гуров.

Конечно же, нападение было заранее спланировано, поэтому несколько человек из Паствы Свободных заранее отключили камеры и обеспечили отсутствие людей в нужном переулке.

МИРКО ФИЛИН

«Здоровские вы ребята!
Эй, корчмарь! Покорми их да
дай крову на дня три, пускай
отдохнут как следует!»



♥ ЗДОРОВЬЕ (10)

👑 БОЛЯ (7)

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 5	(БЛИЖНИЙ БОЙ) 3 (СИЛА) 2
ЛОВКОСТЬ 3	
ИНТЕЛЛЕКТ 3	(ВЫЖИВАНИЕ) 2
ЭМПАТИЯ 4	(ВЛИЯНИЕ) 3

✂ СНАРЯЖЕНИЕ



ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ

- Мод (2)
 - Иниц. (-2)
 - Урон (2)
 - Крит (2)
- Дистанция: ближняя
Тяжёлое

- Энергетическая цепь
- Командирские часы

✂ ЧЕРТЫ



ЗДОРОВЯК

+2 к максимальному здоровью

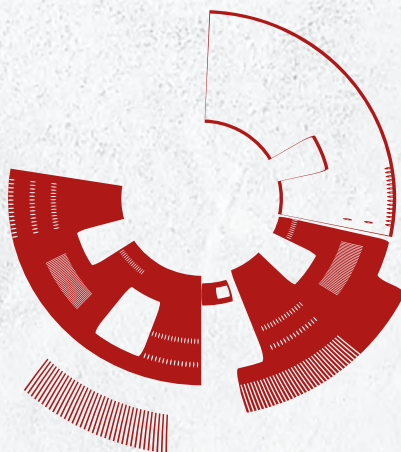


НАСЛЕДНИК КЛАНА СОВ

Наивысшим приоритетом всех лояльных соклановцев является защита этого персонажа

ЗАЩИТА

- Роскошные одежды клана с броневыми вставками (3)



ИВА НОВАК

«Приятно видеть новых посетителей нашего города»



♥ ЗДОРОВЬЕ (7) 🏰 БОЛЯ (8)

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 2	
ЛОВКОСТЬ 5	ПРОВОРОСТВО 2 (СКРЫТНОСТЬ) 2
ИНТЕЛЛЕКТ 4	
ЭМПАТИЯ 4	ВЛИЯНИЕ 2 (ВЕДОВСТВО) 3

✂ СНАРЯЖЕНИЕ

РЕЛЬСОВЫЙ ПИСТОЛЕТ

- Мод (0)
 - Иниц. (0)
 - Урон (2)
 - Крит (1)
- Дистанция: дальняя
Бесшумное, бронебойное

- Кулон Морены
(+3 к ведовству,
если собран)

✂ ЧЕРТЫ



СОБЛАЗНИТЕЛЬНИЦА

+2 к проверкам влияния при попытках соблазнить цель

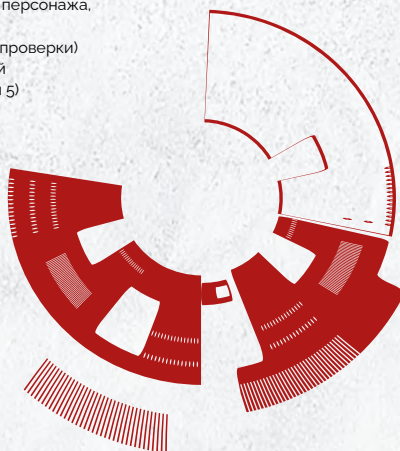


ВЕДУЧЬЯ

Очарование (пытается очаровать персонажа, заставляя его сражаться за себя.
СВВ = количеству успехов в ходе проверки)
Силовой барьер (создаёт силовой барьер-укрытие с классом брони 5)

ЗАЩИТА

- Роскошные одежды клана (1), лёгкая



❖ | БРАНКА НОВАК

«Вам принести что-нибудь,
мои господа?
Чай, вино, медовуха?»



♥ ЗДОРОВЬЕ (7) 🏰 БОЛЯ (8)

❖ ХАРАКТЕРИСТИКИ	❖ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 2	
ЛОВКОСТЬ 5	(ПРОВОРСТВО) 2 (СКРЫТНОСТЬ) 2
ИНТЕЛЛЕКТ 4	
ЭМПАТИЯ 4	(ВЛИЯНИЕ) 2 (ВЕДОВСТВО) 3

❖ СНАРЯЖЕНИЕ



РЕЛЬСОВЫЙ ПИСТОЛЕТ

- Мод (0)
- Иниц. (0)
- Урон (2)
- Крит (1)

Дистанция: дальняя
Бесшумное, бронебойное

❖ ЧЕРТЫ



СОБЛАЗНИТЕЛЬНИЦА

+2 к проверкам влияния при попытках соблазнить цель

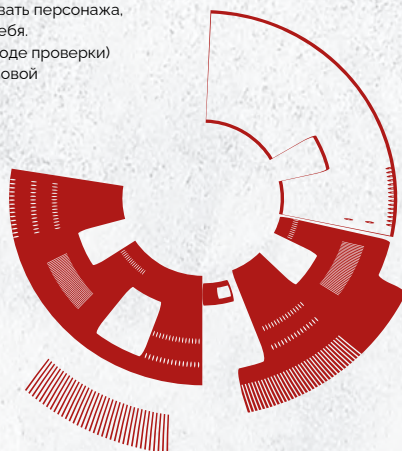


ВЕДУНЬЯ

Очарование (пытается очаровать персонажа, заставляя его сражаться за себя.
СВВ - количеству успехов в ходе проверки)
Силовой барьер (создаёт силовой барьер-укрытие с броней 5)

ЗАЩИТА

- Роскошные одежды клана (1), лёгкая



❖ | 1 АКТ

Утром группу найдут стражники и её лидеру вручат приглашение от самого **БОРА ФИЛИНА**, который просит прибыть во Дворец Сов для обсуждения деликатной работы. До прибытия группы во дворец разрешение на взлет их корабля заблокировано.

На входе во дворец группу встретит глава стражи **ВЕЛИЗАР**, крепкий и высокий мужчина с чёрными усами и изящной козлиной бородкой. На входе он строго и высокомерно потребует сдать оружие и проследовать за ним не отходя ни на шаг. Внутри дворца, по пути к месту встречи с Бором, к которому ведёт группу Велизар, можно обратить внимание на большие стеклянные двери в одном из проходов. При успешной проверке **механики** или **кибершаманства** становится понятно, что это бронированное стекло с электронными замками высшей категории.



Заходя в помещение похожее на зону отдыха, группа увидит пожилого человека, с серыми от времени глазами и длинными седыми усами, завивающимися наверх. Это Бор Филлин собственной персоной. Вокруг него кружатся две наложницы — Ива и Бранка Новак, умопомрачительные красавицы с матово-чёрными шелковистыми волосами, падающими на плечи, и глазами цвета лазурного неба.

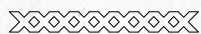


Бор Филин жестом попросит выйти наложниц, а Велизара и группу остаться. После ухода наложниц персонажи могут начать обращать внимание на детали вокруг. Различного рода картины развешаны на стенах, но особое внимание привлекает картина прямо у Бора за спиной, на которой группа узнает ещё молодого улыбающегося Бора Филина, его беременную супругу и мальчика 3-4 лет, держащего маму за юбку, в котором группа может опознать молодого Мирко. Видно, что Бор убит горем, но задав пару вопросов вежливости и ответив на соболезнования группы сразу переходит к делу.

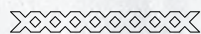
Так как Бору доподлинно известно, что если поручить это дело кому-то из местных, то слухи моментально распространятся, он решил привлечь внешние независимые силы. Также учитывая то, что в последнее время ему кажется, что кто-то затевает заговор у него за спиной, Бор не может доверять никому, кроме Велизара, своего верного соратника, но он нужен во дворце. Поэтому недавно прибывшая группа, которая по его данным не имеет никакого отношения к произошедшему, идеально подходит для его задания.

Бор сообщает группе о том, что согласно анализу места происшествия на Мирко предположительно напала группа волколаков, с которыми клан Сов заключил пакт, что они не лезут в границы города и следят за тем, чтобы другие кланы не решились напасть из засады через лес, а их лишний раз не трогают и скрытно подкармливают скотом. По мнению Бора, волколаки таким образом решили объявить о своей независимости и показать свою силу.





1 АКТ

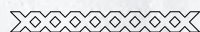
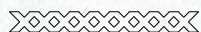


Велизар передаёт на КПК персонажей примерное расположение логова волколаков в лесу, примерно в 4-5 километрах от границ стены на юге, как раз в той стороне, где находится «Берлога Сварога».

Помимо награды в 2500 сверкредитов за каждый хвост, Бор предлагает дополнительно 10000 сверков, если группа отыщет ценную цепочку, которую носил Мирко, так как она ему очень дорога как память о сыне.

Но также предупреждает, что если они распространятся о выданном им задании — наилучшим для группы исходом будет то, что они просто не получат награды, да и просто отказаться от задания после полученной информации уже не получится, так как взлёт корабля команды может произойти только с его позволения. При успешной проверке **влияния** Бор может выдать группе аванс или какое-то оборудование для охоты. Для сдачи задания Бор требует прийти и доложить лично, номер своего КПК или Велизара он не передаст ни при каких условиях, опасаясь перехвата сообщений.





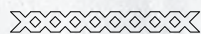
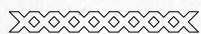
По дороге из дворца группа встречает старца, идущего с базара с тяжёлыми пакетами продуктов. Это настоятель храма Лады — **КРАСИМИР ГУРОВ**. Он просит путников помочь с ношей и донести продукты до храма, находящегося на юго-западе от города. При успешной проверке **наблюдательности**, персонажи смогут увидеть кулон, висящий на его шее, из которого виднеется слабое алое свечение. На вопросы о кулоне Красимир постарается уклониться, но если группа будет настаивать, не привыкший врать настоятель ответит, что это Слеза Лады, артефакт клана Сов, вверенный его храму на хранение.

По дороге Красимир рассказывает о горечи утраты, как много всего делал для города Мирко и сетует на то, что в его храм ходят реже, чем на сожжения ведьм и ведунов. Красимир также выразит сочувствие затронутым Чернобогом душам, искренне веря, что они тоже могут спастись если бы они обратились к нему за помощью.

Заходя на территорию храма огороженную деревянным забором, группа обнаружит высокое кирпичное здание, являющее собой храм и идущую к нему дорожку из гальки мимо довольно глубокого и широкого озера на территории этого храма.

Прямо на входе в храм группу практически сбивает с ног выходящий из него высокий юноша с тёмными волосами, в роскошной одежде клана Сов. Он проходит мимо группы в сторону выхода, задевая их плечами, лишь коротко качнув головой в сторону Красимира, держа свою голову высоко и двигаясь с грацией, будто бы следуя ритму незримой битвы за власть.





Красимир скажет вам, что это **ДРАГОМИР ФИЛИН**, младший сын Бора. Бедняга всю жизнь жил вторым номером и был причиной смерти своей матери при родах, за что был незаслуженно ненавидим всё это время своими родственниками, кроме старшего брата, который очень любил его.

Мастеру известно, что Драгомир не имеет отношения к смерти своего брата и, несмотря на то, что его давняя мечта о получении власти стала исполняться, он явно жалеет о том, каким образом это произошло и глубоко в душе скорбит о смерти брата. Соответственно, попытки обыскать его кабинет во дворце, расспросы прохожих и тому подобные действия только наведут группу на ложный след. При расспросе Красимира о Драгомире старец ответит, что знает о чём думает группа и, несмотря на наличие, казалось бы, очевидного виновника происшествия — не стоит спешить с выводами. Он знает братьев Филинов с пелёнок и полностью исключает вариант, в котором Драгомир мог убить Мирко.

В храме Красимир предложит остаться с ним на службу, которая будет длиться час. Помолившиеся Старым Богам или Единому персонажи получат бонус +2 куба при перебросе кубов на следующие 12 часов. Также Красимир, сказав, что он слишком стар, чтобы не смочь сопоставить какое-то громкое событие в городе и выходящих следом пришельцев с задумчивыми лицами из Дворца Сов, вручит каждому по малому зелью лечения и суточному рациону-сухпайку (даже если персонажи откажутся остаться на службу).



❖ | БОР ФИЛИН

«Я принимаю ваши соболезнования, но давайте к делу, если вы уже закончили с ними и с чаем»



♥ ЗДОРОВЬЕ (5) 🏰 БОЯ (10)

❖ ХАРАКТЕРИСТИКИ	❖ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3	
ЛОВКОСТЬ 2	
ИНТЕЛЛЕКТ 5	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 2
ЭМПАТИЯ 5	(ВЛИЯНИЕ) 5 (ЛИДЕРСТВО) 3 (КУЛЬТУРА) 4

❖ СНАРЯЖЕНИЕ



ОРУЖИЕ БЕЗОРУЖНЫЙ

- Мод (0)
- Иниц. (4)
- Урон (1)
- Крит (3)
- Дистанция: в упор

❖ ЧЕРТЫ

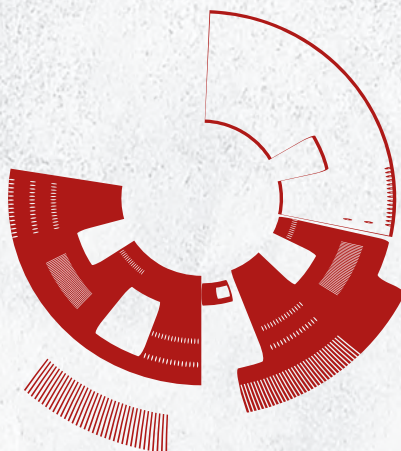


ЛИДЕР КЛАНА СОВ

Наивысшим приоритетом всех лояльных соклановцев является защита этого персонажа

ЗАЩИТА

- Роскошные одежды клана (1), легкая



ВЕЛИЗАР

«Сдайте оружие и следуйте за мной не отходя ни на шаг. Если мне просто покажется, что вы представляете угрозу — вы только сделаете мне одолжение»



♥ ЗДОРОВЬЕ (9) 🗡 БОЯ (5)

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 5	(БЛИЖНИЙ БОЙ) 2 (СИЛА) 2
ЛОВКОСТЬ 4	(СТРЕЛБА) 3 (ПРОВОРСТВО) 2
ИНТЕЛЛЕКТ 2	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 1
ЭМПАТИЯ 3	(ЛИДЕРСТВО) 2

✂ СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ ТЯЖЁЛЫЙ ПИСТОЛЕТ КУРОВСКИ

- Мод (0)
- Иниц. (0)
- Урон (3)
- Крит (2)

Дистанция: средняя
Надёжное

○ Ключ-карта от хранилища

✂ ЧЕРТЫ

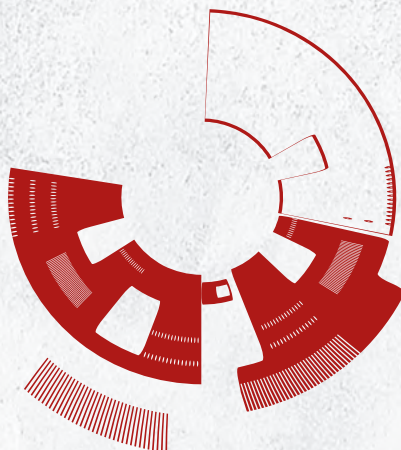


УСТРАШАЮЩИЙ ВИД

+2 к проверкам влияния при угрозах и запугивании

ЗАЩИТА

- Доспехи стражи (4), тяжёлая





КРАСИМИР ГУРОВ

«Я слишком стар,
чтобы не смочь
сопоставить какое-то
громкое событие в городе
и выходящих из Дворца Сов
пришельцев с задумчивыми
лицами»



♥ ЗДОРОВЬЕ (5)

👑 БОЛЯ (8)

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 2	
ЛОВКОСТЬ 3	
ИНТЕЛЛЕКТ 4	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 3 (ЗНАХАРСТВО) 3
ЭМПАТИЯ 4	(ВЛИЯНИЕ) 3 (КУЛЬТУРА) 4

✂ СНАРЯЖЕНИЕ



ОРУЖИЕ БЕЗОРУЖНЫЙ

○ Слеза Лады

- Мод (0)
- Иниц. (4)
- Урон (1)
- Крит (3)

Дистанция: в упор

✂ ЧЕРТЫ

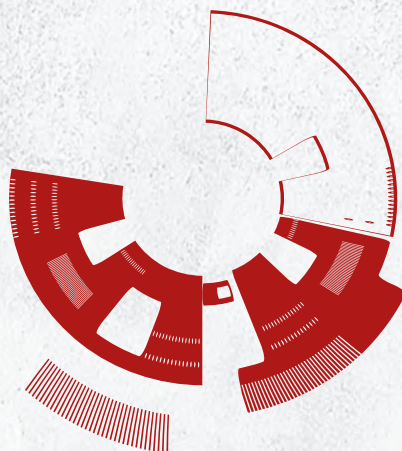


НАРОДНЫЙ ЗНАХАРЬ

+2 к проверкам знахарства при оказании
медицинской помощи с помощью зелий
и целебных трав

ЗАЩИТА

- Нет



ДРАГОМИР ФИЛИН

«Мне не о чем
разговаривать
с челядью»



♥ ЗДОРОВЬЕ (7) 🏹 БОЛЯ (8)

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3	(БЛИЖНИЙ БОЙ) 1
ЛОВКОСТЬ 4	(ПРОВОРОСТВО) 2 (СКРЫТНОСТЬ) 3
ИНТЕЛЛЕКТ 4	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 2
ЭМПАТИЯ 4	(ВЛИЯНИЕ) 3

✂ СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ ИМЕННОЙ НОЖ

- Мод (1)
 - Иниц. (4)
 - Урон (1)
 - Крит (2)
- Дистанция: в упор

- Семейный перстень со скрытым отсеком, внутри фотография с братом в детстве
- Стихи собственного сочинения

✂ ЧЕРТЫ



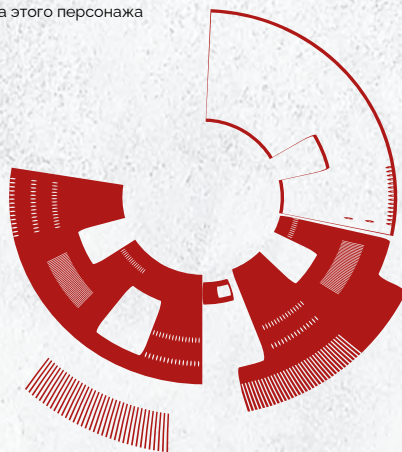
СКРЫТЫЙ

-1 к наблюдательности противников во встречах проверках



НАСЛЕДНИК КЛАНА СОВ

Наивысшим приоритетом всех лояльных соклановцев является защита этого персонажа



ЗАЩИТА

- Роскошные одежды клана (1), лёгкая

| 2 АКТ

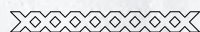
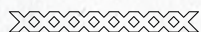
Направляясь к логову волколаков, группе предстоит пройти через южные ворота ЗеленеЛаска и небольшой горный перевал укрытый лесом. Чем глубже группа заходит в лес, тем меньше света просачивается через кроны деревьев, а вскоре и вовсе перестаёт становится темно как ночью.

По дороге к логову волколаков, чуть отклонившись от маршрута, группа может выйти на лесопилку. Опросив местных жителей и лесничего, группа может получить информацию о том, что никто не наблюдал никаких волколаков близко к границам города в ближайшие дни, но в последнее время в лесу часто стали слышны стычки волколаков с какими-то другими сущностями Веретена.

При детальном расспросе жителей окажется, что местные волколаки — это проклятое семейство Бойко, прадед которых занимался оккультными науками и, по слухам, продал душу Чернобогу в обмен на звериное охотничье чутьё, необходимое для добычи пропитания для своей семьи. Но Чернобог в свойственной ему манере извратил желание бедного старика.



ЧЕРЕЗ НЕКОТОРОЕ ВРЕМЯ ГРУППА
ВЫХОДИТ НА ЛОГОВО ВОЛКОЛАКОВ...



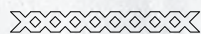
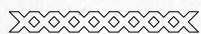
По ходу движения группе будут встречаться трупы чертей и нескольких волоколаков вместе со следами битвы между друг другом. Мастеру известно, что волколаки заняты внутренней делёжкой территорий и выстраиванием иерархии с подростком молодняком. Также в лесу активизировались их естественные враги — черти, поэтому им далеко не до происшествий в городе.

На подходах к логову на группу нападёт молодняк волколаков (по количеству людей в группе), пытаясь взять чужаков в кольцо. Но их быстро разгонит вожак волколаков, который потребует от группы убираться с их владений, согласно договору между ними и Зеленеласком. При успешной проверке **наблюдательности** или **знахарства**, группа сможет обратить внимание на то, что вожак и молодняк имеют различные свежие повреждения на теле разной степени тяжести, которые, как и любые другие повреждения на волколаках и им подобным, грубо, но быстро заживают, оставляя глубокие шрамы. Если начавшееся кровопролитие ещё не зашло слишком далеко, с волколаками можно попробовать вступить в диалог и узнать о том, что волколаки не имеют отношения к смерти Мирко.

Если группа не вступила в диалог с волколаками и решила прорваться с боем в их логово, то, к своему сожалению, не найдёт там ничего, что могло бы указывать на их причастность к нападению на Зеленеласк.

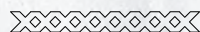
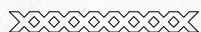
Вероятнее всего группа возвратится обратно в город уже ближе к ночи, застав стекающую в сторону храма Лады похоронную процессию со свечами и включенными фонариками на коммуникаторах в руках, дабы проводить Мирко в последний путь. По переговорам людей в толпе группа узнает, что Бор сейчас также находится на похоронах.

Протолкнувшись на территорию храма, группа увидит закрытую деревянную ладью, находящуюся на водах озера и Бора Филина стоящего на берегу в окружении охраны и в сопровождении Ивы Новак в траурном одеянии. Бор и Красимир скажут перед народом трогательную вдохновляющую речь об усопшем, а по её окончании охрана из луков сделает выстрел огненными стрелами по ладье, от чего она загорается и на площади храма воцарится скорбное молчание.



Спустя некоторое время группа обратит внимание, что в рядах свиты Бора началось какое-то оживление, а один из охранников что-то шепчет ему на ухо. Бор увидит группу в толпе и подзовет их жестом или с помощью охранника. Он сообщит группе о том, что во Дворце Сов сработала тревога в хранилище, а Велизар не отвечает. Бор не хочет наводить панику на виду у народа и предполагает, что *«то, что могло произойти, уже, по всей видимости, произошло»*, поэтому настойчиво предлагает группе как можно скорее и незаметнее проследовать во дворец и проверить хранилище.

Добравшись до дворца по немногочисленным улицам, внутри группа обнаружит настежь открытые армированные двери хранилища, двоих очевидно растерянных произошедшим молодых охранников, оставленных на оцеплении, и трёх мертвых охранников прямо перед дверьми хранилища. Одним из этих охранников является Велизар и он сейчас лежит на полу с дыркой промеж глаз. При беглом осмотре у всех охранников обнаружатся следы от выстрелов из рельсового пистолета, а при успехе проверки *наблюдательности* или *стрельбы* становится понятно, что выстрелы были сделаны практически в упор, не оставляя охране никаких шансов на выживание.

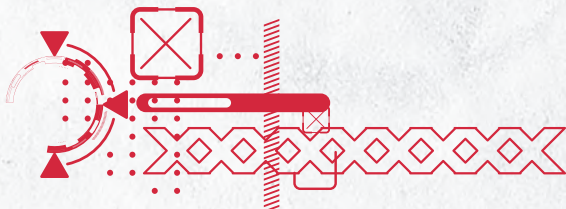


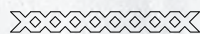
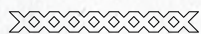
В комнате хранилища обнаружится большой стеклянный куб, в котором проделано аккуратное, круглое отверстие. Что бы ни хранилось внутри — этого там больше нет.

При более детальном осмотре места происшествия и расспросе охраны выяснится, что тела были обнаружены при стандартном патруле, камеры не вели запись с момента отбытия на похороны процессии, а ответственный за них охранник пропал. Что лежало внутри хранилища молодой охране неизвестно, а ключ-карта нужного доступа была только у Бора и Велизара. Согласно протоколу, при отсутствии большей части охраны, которая ушла на процессию с Бором, Велизару предписано нести патруль в непосредственной близости от хранилища до возвращения своих коллег. При успехе в проверке **наблюдательности** группа может заметить на ковре перед входом небольшую прожжённую дырку, а специалист **дальнего боя** или **механик** смогут определить, что это могла быть светшумовая граната, которая скорее всего и являлась причиной неокazanного должным образом сопротивления.

Как раз к этому времени во Дворец Сов вернётся Бор и, тяжело вздохнув, подойдет к Велизару, закроет ему рукой глаза и скажет в сторону что-то вроде: «Прощай, старый друг. Видимо, у меня не остаётся иного выхода, кроме как сообщить им..». После, Бор, сделав для себя явные выводы, что волколаки не имеют к произошедшему никакого отношения, коротко уточнит чем закончилась вылазка группы в логово. Не дослушав, теряя терпение, он поднимет руку и настойчиво попросит группу покинуть помещение и вернуться за наградой и разрешением на взлёт завтра, так как ему сейчас не до этого и нужно сделать срочный звонок.

Предполагается, что уставшая, и, наверняка потрёпанная в бою с волколаками, группа вернётся в оплаченный Мирко постоянный двор «Берлогу Сварога».





Мастеру известно, что произошедшее — часть спланированного преступления по краже второй части артефакта, защитного ободка кулона Морены. Сигналом начала операции для Паствы Свободных стало отбытие из Дворца Сов похоронной процессии. Так как один из охранников также состоял в Пастве, его давно продвинули на должность ответственного за камеры с помощью ряда подкупов, поэтому ему не составило труда получить предписания охранников в различных ситуациях.

Бранка, впустившая вместе с собой ещё несколько членов Паствы через чёрный вход дворца, смогла застать врасплох Велизара и несколько охранников с помощью светового гранаты, после чего открытие двери хранилища и добыча из него ободка с помощью сверла с алмазным наконечником заняла у них совсем немного времени и позволила быстро скрыться.

Если же группа начнёт строить догадки о происходящем, то они наверняка решат скрытно обыскать комнату Драгомира, в которой найдут только весьма косвенные улики в виде дневника, исписанного едкими комментариями насчёт своего семейства. Или же, обладая поистине поразительными дедуктивными способностями, группа может решить обыскать пристройку слуг и найдут там комнату Ивы и Бранки. За долгое время сёстры научились безупречно шифроваться и скрывать свои намерения, поэтому единственное, что группа сможет найти, косвенно подтверждая свои предположения, это полустёртый рисунок на меловой доске — большая красная точка внутри двух кругов, символизирующих кулон. Но, естественно, притянуть к делу эту информацию фактически невозможно.

Тем временем, Бор сообщил в Вече о краже двух частей артефакта, а Вече ответным действием отправило в Зеленеласк корабль **Сторожей**, элитного спецназа Вече с **ВЛАСТОЙ СОКОЛОВОЙ** на борту.

Власть — известная бывшая охотница за головами, которая, по сути, получила капёрскую грамоту, позволяющую легально охотиться на своих бывших коллег.

К сожалению, неверные предположения Вече и Бора Филина о том, что происходящее — это промыслы клана Змеи с целью дестабилизации обстановки, скоро могут аукнуться всем участникам событий.

ВОЛКОЛАК

Человек-оборотень, принявший облик крупного прямоходящего волка. Этот устрашающий гибрид человеческой и звериной природы обладает внушительным ростом и развитой мускулатурой, а его тело покрыто тёмным густым мехом, хотя окрас индивидуален и зависит от цвета волос человека. По легенде, становление волколаком — это результат проклятия человека самим Чернобогом.

Волколаки часто живут небольшими стаями, стараясь держаться подальше от многолюдных поселений, охотясь где-то в лесных глубинах. Ходят слухи, что некоторые ведуны могут превращаться в волколаков и обратно в человека по своему желанию. Некоторые из них разумны и могут вести разговор отрывистыми фразами.



♥ ЗДОРОВЬЕ (11) 🏹 БОЛЯ (4)
 🏃 СКОРОСТЬ (15)

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 6	(БЛИЖНИЙ БОЙ) 3 (СИЛА) 1
ЛОВКОСТЬ 6	(ПРОВОРОТСТВО) 1 (СКРЫТНОСТЬ) 1
ИНТЕЛЛЕКТ 2	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 2
ЭМПАТИЯ 2	

✂ СНАРЯЖЕНИЕ



ОРУЖИЕ КЛЫКИ И КОГТИ

- Мод (0)
 - Иниц. (1)
 - Урон (2)
 - Крит (2)
- Дистанция: в упор

ЗАЩИТА

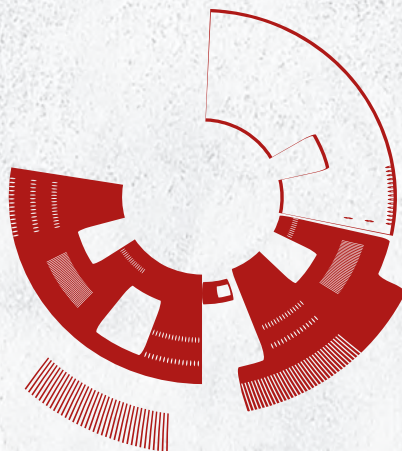
- Густой мех (2)

✂ ЧЕРТЫ



ЦЕЛЬСЯ В ГОЛОВО

Держа противника в захвате, волколак наносит ему на 2 урона больше



❖ ВЛАСТА СОКОЛОВА

«Я вижу, что ты врѣшь мне, механик. Кстати, как поживает твоя жена?»



♥ ЗДОРОВЬЕ (7) 🏆 БОЛЯ (7)

❖ ХАРАКТЕРИСТИКИ	❖ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3	
ЛОВКОСТЬ 3	(СТРЕЛЬБА) 4 (ПРОВОРОСТВО) 2
ИНТЕЛЛЕКТ 4	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 3
ЭМПАТИЯ 3	(ВЛИЯНИЕ) 3 (ЛИДЕРСТВО) 2

❖ СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ РЕЛЬСОВЫЙ ПИСТОЛЕТ

- Мод (0)
- Иниц. (0)
- Урон (2)
- Крит (1)

Дистанция: дальняя
Бесшумное, бронебойное

- Набор для допроса
- Эликсир проницательности

❖ ЧЕРТЫ

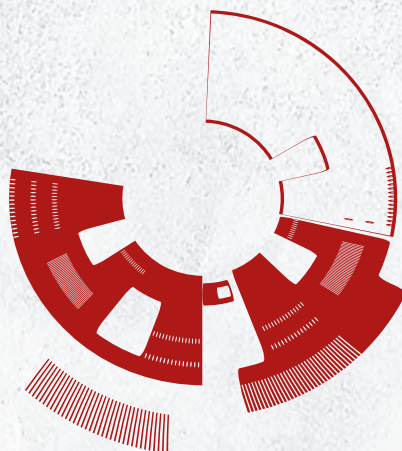


КОМАНДИР ОТРЯДА СТОРОЖЕЙ

Количество успехов в ходе проверки лидерства при отдаче приказов оперативникам Сторожей всегда не меньше 1

ЗАЩИТА

- Углеволоконная броня (5), лёгкая



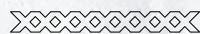
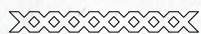
| 3 АКТ

Поздним утром группу будят крики детей и местных жителей, показывающих пальцами в небо. Над городом замирает гул маневровых двигателей флагманского корабля Сторожей «Застава». С корабля отлетают несколько челноков в разные стороны города с опергруппами на борту, задача которых оцепить город, а сам корабль направляется в сторону северной стоянки для грузовых кораблей.

Мастеру известно, что Ива и Бранка не ожидали такого скорого прибытия подкрепления, но волей случая корабль Сторожей был в соседней системе на плановом техническом обслуживании, поэтому лидеры Паствы пытаются изменить план на ходу и допускают несколько ошибок из-за спешки.



Один из челноков производит посадку прямо перед Берлогой Сварога (или любым другим местом, где остановилась группа, так как, согласно переданной Бором информации, группа была на передовой всего произошедшего в городе). Из него выходит сама Власта Соколова в сопровождении отряда Сторожей (по количеству участников группы. Задача Мастера дать понять, что шутки с этими людьми плохо кончатся). Быстро сверившись с данными на КПК и окинув беглым взглядом группу, она знаками велит Сторожам оцепить помещения постоянного двора и, обращаясь по имени к лидеру группы, велит чётко следовать её указаниям и не создавать препятствий для следственных мероприятий, после чего размещает всех участников группы в одной из комнат, оставляя в зоне прямой видимости нескольких стражей, следящими за ними. Спустя непродолжительное время становится понятно, что в Берлоге Сварога разбивается оперативный штаб.



Далее, начиная с лидера группы, по одному (или по двое, если участников группы много и Мастер хочет сэкономить время) Власта начинает вызывать на допрос в одну из комнат постоялого двора. Заходя в комнату, участника группы приглашают сесть на крайне неудобный табурет по другую сторону стола от Власты. Власта открывает небольшой кожаный чемоданчик, доставая оттуда и выпивая небольшой флакон с эликсиром проницательности, дающим ей +3 при проверкам влияния и наблюдательности. Власта начинает с персональных вопросов, которые относятся к предыстории персонажа, его слабостям и тому подобных кверзных вопросов, с целью вывести персонажа (и игрока) из равновесия. Далее следует стандартный для всех список вопросов: *«где вы были и что вы делали в момент убийства Мирко?», «где вы были и что делали в момент убийства Велизара?», «что вы видели в хранилище?», «кто по вашему мнению совершил убийство, если не вы?», «что вам известно об активности клана Змеи в ЗеленеЛаске?».*

В зависимости от ответов группы будет вынесено решение – либо *«вы пока можете быть свободны»*, что произойдёт вероятнее всего, так как Власта быстро поймёт, что группа не причастна к убийству, а подозреваемых у неё сейчас пол города или же группу посадят под домашний арест в Берлоге Сварога до окончания следственных мероприятий, если группа будет постоянно врать и дерзить Сторомам и Власте в частности.

Случайно или с помощью владельца таверны, который зайдёт освободить группу, если их всё таки запрут, группа обнаружит экстренные сборы отряда Паствы Свободных в одном из переулков, пытающихся выехать из города в своё опорное логово на севере от города на двух небольших грузовиках. Внимание группы может привлечь то, что они увидят знакомые лица, которые видели в Берлоге Сварога в момент убийства Мирко, несколько костюмов стражников города, торчащих из багажника, наводка того же владельца постоялого двора, который попросит проследить и отомстить за Мирко или может быть кто-то запомнил номера этих же грузовиков, стоящих недалеко от постоялого двора в момент убийства.

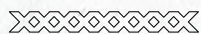


Так или иначе, группа застанет небольшой отряд Паствы уже в конце экстренных сборов и в процессе перепалки, суть которой в том, что пора ехать прямо сейчас и бросить один из грузовиков, потому что они не успевают его загрузить и *«скоро это уже не будет иметь никакого значения»*.

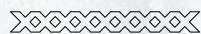
Лидер этого небольшого отряда убедит всех быстро погрузиться и ехать в опорный пункт, дабы *«понаблюдать за представлением издалека»*, и, порадовавшись о том, что *«братья и сёстры, скоро мы вернёмся в свой дом свободными»*.

Группа может проследить за уезжающим грузовиком, сесть в свободный и скрытно проследовав за отрядом Паствы. Если по каким-то причинам группа потеряет след, то при обыске грузовика им удастся найти завалившийся между сидениями КПК, при взломе которого удастся найти информацию о координатах опорного пункта Паствы в пещере к северу от города.



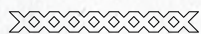


3 АКТ

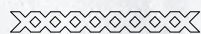


Если группа проследует на место опорного пункта, они увидят небольшую пещеру и ведущих разгрузку грузовика четырёх человек. Мастеру известно, что внутри пещеры есть ещё трое человек. Если члены Паствы увидят кого-то из группы — они откроют стрельбу, будут применять различные ведовские способности и попытаются занять укрытия. Может произойти ситуация, где несколько членов Паствы забаррикадируются на входе в пещеру и тогда группе следует напомнить, что **переговоры** могут наносить урон воле. Таким образом можно заставить забаррикадировавшихся членов Паствы сдаться. Внутри пещеры группа обнаружит большое количество ящиков со взрывчаткой, предназначение которых знают все члены Паствы, но попытаются соврать, что о них знал только кто-то из убитых группой и выдадут информацию о том, для чего предназначалась взрывчатка, только если их начать пытаться. Также в пещере группа обнаружит коммуникатор дальнего радиуса в логах которого, при успешном взломе, обнаружится следующее сообщение:

«Мы подготовили всё необходимое, госпожа. Наши люди на месте и готовы исполнить вашу волю для освобождения нас, изгнанников мира, из под гнёта. Верим, что вам удастся достать Слезу чтобы защитить нас. Просим вас лишь об одном — будьте милостивы к настоятелю храма Лады, он всегда был добр к нам.»



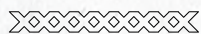
3 АКТ



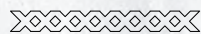
Мастеру известно, что в северном грузовом космопорту Пастве удалось заложить значительное количество взрывчатки на борту «Заставы», а также на нескольких других грузовых кораблях с целью вызвать смуту, в ходе которой удастся завладеть последней частью артефакта — Слезой Лады. Разрушенный док также не позволит произвести посадку других крупных кораблей Сторожей или кого-либо ещё, давая шанс отстроить оборону в городе членам Паствы. Опорный пункт который удалось захватить группе должен был стать точкой координации восстания и взятия города под контроль. Также Мастеру известно, что коммуникатор дальнего действия в пещере должен раз в час подавать обратный сигнал на коммуникатор Ивы вручную кем-то из Паствы, иначе связь с опорным пунктом считается утерянной.

Предполагается, что группа к этому моменту осознаёт то, что кто бы не стоял за всем происходящим, скорее всего этот кто-то женского пола, приближен к Дворцу Сов и пытается собрать части какого-то артефакта. Вероятнее всего, группа вспомнит Красимира, который также хранит часть артефакта и попытается проведать его перед походом во дворец.





3 АКТ

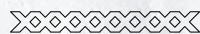
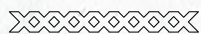


По возвращении, группа обнаружит город в оцеплении Сторожей, которые пытаются ввести комендантский час и загоняют жителей по домам. Если группа решит проведать Красимира, им придётся миновать охрану, дежурящую на входе на территорию храма.

Попав внутрь храма, группа обнаружит настоятеля при смерти с проткнутым ножом животом в одном из внутренних помещений храма и, конечно же, без кулона со Слезой Лады на шее. Если группа спросит его о том, кто пытался его убить, старец ответит примерно следующее:

«Я ЗНАЮ, НО НЕ СКАЖУ. ПУСКАЙ МОЯ СМЕРТЬ ЗАВЕРЁТ С СОБОЙ ЭТУ ТАЙНУ. НЕ ОТКАЖИ СТАРИКУ СДЕЛАТЬ ПОСЛЕДНЕЕ БЛАГОЕ ДЕЛО И ЗАЩИТИТЬ ОБИЖЕННЫХ. ТАК Я СПАСУ ЕЁ САМУ И ЕЁ ПАСТВУ»





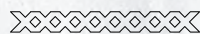
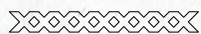
Мастеру известно, что Бранка лично пробралась на территорию храма и добыла для своей сестры последнюю часть артефакта с тела старика, но ни добывать его ни скрывать свои действия у неё не было времени, поэтому на месте убийства группа сможет найти место проникновения — окно в одном из подсобных помещений и деталь одежды, которую участники группы однозначно определяют как принадлежащую кому-то из сестёр Новак.

Как только группа направится во дворец — начинается его осада изнутри. Рассчитывая на захват заложников и силу артефакта, с целью оккупировать поселение и выдвинуть свои требования Вече по остановке преследования ведунов на законодательном уровне по всей Славии, Ива и Бранка, застав охрану в распloch, берут в заложники в тронном зале Бора и Драгомира, а в открытый бой с внутренней охраной дворца и Сторожами вступает порядка двадцати членов Паствы. Пастве удаётся устранить большую часть охраны за счёт внезапности нападения, но из-за отсутствия координирования со стороны опорного пункта, закрепиться вряд ли получится.

Подходя к дворцу группа может увидеть как Власть с пятью своими соратниками буквально сминая Паству за счёт своей подготовки и продвинутого вооружения, уверенно направляясь внутрь дворца, но от лишней помощи бывшая наёмница до прибытия подкреплений не откажется, только потребует от группы держаться позади и прикрывать тылы.

Забежав внутрь тронного зала, группа Сторожей окажется разделённой от группы игроков внезапно возникшей сплошной стеной огня в дверном проходе, вызванную собранным воедино кулоном Морены в руках Ивы.

Через всполохи пламени группа сможет увидеть внутри тронного зала, помимо трупов охраны, также труп Бора, которого убила Бранка, не сдержав эмоций. Она же держит в захвате его последнего оставшегося в живых сына — Драгомира, приставив к его голове рельсовый пистолет.



Ива держит на вытянутой руке кулон Морены, создав перед собой энергетический барьер защищающий от выстрелов Сторожей и раздражается тирадой:

«Нас и наших братьев постоянно гнали, допрашивали, били, ставили эксперименты, выставляли напоказ как клоунов. Мы жили хуже загнанных зверей, потому что зверям хотя бы не приходилось скрывать своё естество. Мы никогда об этом не просили, мы стали такими не по своей воле, а по воле Богов. И мы заслужим себе свободу и завоюем её несмотря ни на что! Сколько вы думали таких как мы по всему Веретену? Десяток, полсотни, сотня? Правильный ответ — больше, чем вы думали».

На этих словах она достаёт свой КПК и говорит в него *«Приказ Омега, братья и сёстры»*. В северном порту раздаётся мощный взрыв, выбивающий стекла во всём тронном зале. Пользуясь замешательством, Ива делает несколько движений кулоном и посередине тронного зала образуется дыра в пространстве, по форме напоминающую космически-чёрную сферу, из которой вылезают четверо чертей и вступают в ожесточённый бой со Сторожами, моментально вырубив мощным ударом находящуюся впереди Власту.

Ива прощается со своей сестрой, целуя её в мокрую от слёз щеку, обещая доделать начатое и спускается по верёвке через балкон тронного зала наружу. Как только Ива пропадает из виду — стена огня рассеивается и группа видит перед собой трупы Сторожей, находящуюся без сознания Власту, несколько раненых чертей (по количеству не пытающихся преследовать Иву игроков, делённому пополам), и стреляющую по группе из-за спины Драгомира Бранку.

Начиная с третьего хода Драгомир будет пытаться освободиться из захвата Бранки и, при успешной проверке, повалит её на землю и без лишних разговоров выпустит ей пулю в лоб из её же пистолета.

Тем временем Ива спустится по веревке и побежит в сторону южной части города, где недалеко от стен города сядет на мотоцикл и направится на нём в сторону южного малого порта, где её ждёт эвакуационный челнок Паствы.



Удастся ли группе догнать и обезвредить Иву под падающими на город обломками кораблей и отобрать кулон Морены? Переживут ли они столкновение с призванными тварями? Какой будет судьба города и клана Сов? Может быть, группа встанет на сторону сестёр Новак, поддержит их требования и поможет Иве скрыться? Или им удастся обмануть судьбу и предотвратить все описанные события?

РЕШАТЬ ВАМ, КАК И ДАЛЬНЕЙШЮ СУДЬБУ ЗВЁЗДНОГО ВЕРЕТЕНА



ОПЕРАТИВНИК СТОРОЖЕЙ

«Проходи,
не задерживайся»



♥ ЗДОРОВЬЕ (7) 🏰 БОЛЯ (7)

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3	
ЛОВКОСТЬ 4	ПРОБОРСТВО 2 (СТРЕЛБА) 4
ИНТЕЛЛЕКТ 4	НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ 3
ЭМПАТИЯ 3	(ВЛИЯНИЕ) 3

✂ СНАРЯЖЕНИЕ



ОРУЖИЕ КАРАБИН МАКОВА

- Мод (1)
- Иниц. (0)
- Урон (2)
- Крит (2)

Дистанция: средняя
Автоматическое

- Светозумовая граната
- Инъектор СПАС-1

✂ ЧЕРТЫ

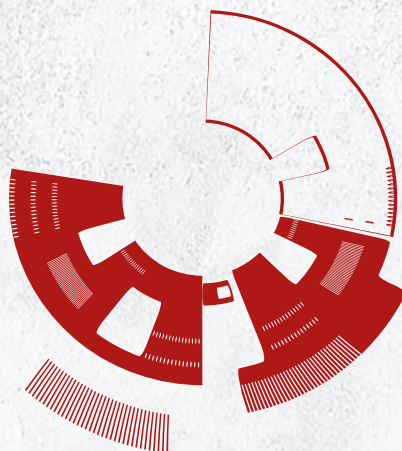


ГРОЗА ПРЕСТУПНЫХ ЭЛЕМЕНТОВ

+1 к проверкам навыков против преступников

ЗАЩИТА

- Средняя боевая броня (3)



ПОСЛУШНИК ПАСТВЫ

«Скоро мы вернёмся
в свой дом свободными»



♥ ЗДОРОВЬЕ (6) 🗡 БОЯ (4)

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3	
ЛОВКОСТЬ 3	(СКРЫТНОСТЬ) 1
ИНТЕЛЛЕКТ 2	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 3
ЭМПАТИЯ 2	(ВЕДОВСТВО) 1

✂ СНАРЯЖЕНИЕ

ОРУЖИЕ РЕЛЬСОВЫЙ ПИСТОЛЕТ

- Мод (0)
 - Иниц (0)
 - Урон (2)
 - Крит (1)
- Дистанция: дальняя
Бесшумное, бронебойное

НОЖ

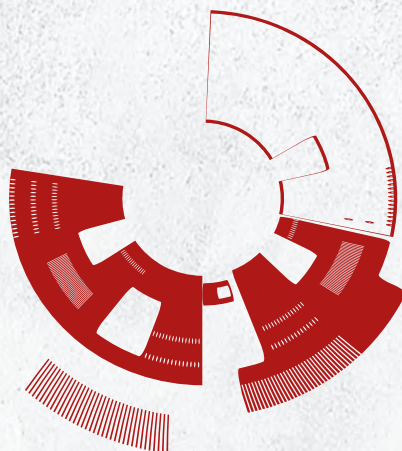
- Мод (0)
 - Иниц (4)
 - Урон (1)
 - Крит (2)
- Лёгкое, маленькое

✂ ЧЕРТЫ



ВЕДУН

Телекинез (возможность передвигать предметы на средней дистанции) / Порча (-3 к следующей проверке противника) / Забывчивость (возможность оглушить персонажа на один ход)



ЧЁРТ

Чёрт — огромное существо, передвигающееся на четырёх конечностях. Из головы этого чудовища торчат закрученные рога, которыми он пытается повалить противника на землю с разбега. Четырёхпалые передние лапы чёрта заканчиваются короткими когтями, задние же конечности оканчиваются копытами. Голова вытянутая, большой рот, полный острых зубов с длинными выдающимися клыками на обеих челюстях. Случайно их встретить довольно сложно, разве что редкие отбившиеся особи, бесцельно бродящие в лесной черте. При появлении веретенных аномалий или чрезмерного обращения к ведовским практикам шанс столкнуться с этим монстром возрастаеткратно, по какой-то причине во время прорыва чёртов в соотношении с другими существами гораздо больше. Словно они выступают в качестве бронированного и мощного авангарда, способного смести со своего пути любые преграды.



♥ ЗДОРОВЬЕ (12)

⚡ СКОРОСТЬ (15)

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 7	(БЛИЖНИЙ БОЙ) 3 (СИЛА) 3
ЛОВКОСТЬ 3	
ИНТЕЛЛЕКТ -	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 2
ЭМПАТИЯ -	

✂ СНАРЯЖЕНИЕ



ОРУЖИЕ КЛЫКИ И КОГТИ

- Мод (1)
 - Иниц. (0)
 - Урон (3)
 - Крит (3)
- Дистанция: в упор

РОГА

- Мод (0)
 - Иниц. (0)
 - Урон (5)
 - Крит (2)
- Дистанция: в упор

✂ ЧЕРТЫ

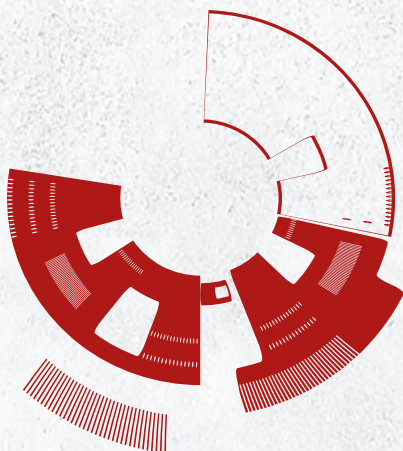


ТАРАН

Чёрт может свободным действием нанести урон рогами после трех передвижений за ход. В случае попадания, жертва получает статус сбит с ног

ЗАЩИТА

- Толстая кожа (3)
- Устойчивость к огню
Восприимчивость к дробящему



The image shows a highly detailed and symmetrical architectural floor plan, likely of a large circular building or a complex structure. The design is centered around a large circular area. In the middle of this circle, the word "ЗАКЛЮЧЕНИЕ" (Conclusion) is written in a stylized, black, serif font, enclosed between two horizontal lines. The surrounding architecture is intricate, featuring multiple concentric rings, radial corridors, and various rooms and structures. The design is rendered in black lines on a white background, with several areas filled with a vibrant red color. The overall aesthetic is reminiscent of a technical drawing or a historical architectural plan, with a strong sense of balance and geometric precision. The central circular area is surrounded by a ring of small dots, and further out, there are more complex structures, including what appear to be doorways and internal partitions. The entire plan is framed by a decorative border with repeating geometric motifs.

❖ | ЧТО БУДЕТ В ПОЛНОЙ ВЕРСИИ

Надеемся, вы прониклись духом Звёздного Веретена и у вас появилось желание познакомиться с этой вселенной поближе.

Ниже список того, что вас ожидает в полной версии этой настольной ролевой игры, а следить за нашими успехами можно здесь:

vk.com/zvezdnoe_vereteno

t.me/zvezdnoe_vereteno

Увидимся на просторах Звёздного Веретена!

- ❖ Создание и развитие персонажей
- ❖ Углублённые базовые механики
- ❖ Специализации
- ❖ Импланты и протезы
- ❖ Репутация и отношения с фракциями и кланами
- ❖ Отдых и лагерь
- ❖ Ремёсла
- ❖ Космические корабли и космические сражения
- ❖ Наземные и воздушные транспортные средства
- ❖ Славия. Атлас, описание заселённых планет и основных точек интереса
- ❖ Фракции и кланы Славии, их яркие представители
- ❖ Дополнительные механики и рекомендации Мастеру
- ❖ Артефакты и Древние
- ❖ Продвинутое технологии
- ❖ Генераторы приключений, случайных встреч, систем и планет
- ❖ Бестиарий
- ❖ И многое другое...





ГОТОВЫЕ
ПЕРСОНАЖИ

КАЗИМИР ПОНТСКИ

Многие годы на кораблях, путь от обычного матроса до капитана собственного судна, которым он стал год назад. Большой авторитет за долгий путь путешественника и подкупающая улыбка выделяют Казимира на фоне других капитанов. Пусть он ещё не набрался опыта за штурвалом своего собственного пепелаца, но его жажда прославиться и разбогатеть мотивирует верный экипаж, а блестящие знания порой двуличной людской природы позволяют ему восхитительно направлять свой корабль навстречу большому успеху, и лавировать между сложностями межличностных отношений при «вынужденном» нарушении закона как людского, так и божественного.



-  **ЗДОРОВЬЕ (6)**
-  **БОЛЯ (7)**
-  **РЕПУТАЦИЯ (2)**

РОЛЬ

Капитан

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Богатая семья
(+2 к влиянию
в уместной ситуации)

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

В розыске у клана Змея

ХАРАКТЕРИСТИКИ	НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 2	
ЛОВКОСТЬ 4	(СТРЕЛБА) 1 (ПРОВОДСТВО) 1 (ПЛАСТИРОВАНИЕ) 1
ИНТЕЛЛЕКТ 3	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 2
ЭМПАТИЯ 4	(ВАНЯНИЕ) 3 (КУЛЬТУРА) 1 (ЛИДЕРСТВО) 3

ОРУЖИЕ

ТЯЖЁЛЫЙ ПИСТОЛЕТ КУРОВСКИ

Мод.  0 Урон  3

Иниц.  0 Крит.  2

- Дистанция: средняя
- Надёжное

СНАРЯЖЕНИЕ

5000

- Бинокль
- Командирский планшет
- Скидочная карта сети «Трава у дома»
- Ключи от корабля
- КПК

БРОНЯ

ЛЁТНЫЙ КОМБИНЕЗОН (1)
ЛЁГКАЯ, ОГНЕСТОЙКАЯ (+3 К БРОНЕ ПРОТИВ ОГНЯ)

COOLVALDA

КулВалда, или как зовут его несведущие в новоязе люди — кувалда, темноволосый парень, в длинные косы которого вплетены провода разных цветов и толщины. «Тюльпанчики», «крокодильчики» и другие штекеры свисают из его причёски. О его настоящей личности, как и о том, чем он занимается вне сети, известно мало. Он редко общается с кем-то не клавишами, но в те редкие моменты, когда он контактирует с людьми, — таинственный и нелюдимый. Манера речи нарочито пафосная, но ему далеко до харизмы капитана. Пользуется невероятным авторитетом на форумах кибершаманов.



ЗДОРОВЬЕ (7)
БОЛЯ (7)
РЕПУТАЦИЯ (0)

РОЛЬ

Кибершаман

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Хакер (+1 к кибершаманству при попытке взлома устройства с подключённым к нему компьютером)

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Зависимость от сети

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3	
ЛОВКОСТЬ 4	(СТРЕЛЬБА) 1 (ПРОВОДСТВО) 1
ИНТЕЛЛЕКТ 5	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 1 (НАУКА) 3 (КИБЕРШАМАНСТВО) 3 (МЕХАНИКА) 1
ЭМПАТИЯ 2	

ОРУЖИЕ

УКОРОЧЕННЫЙ САМОЗАРЯДНЫЙ ИСПЕКАТЕЛЬ

Мод. -1 Урон 2
 Иниц. +3 Крит. 2

- Дистанция: средняя
- Автоматическое, лёгкое

СНАРЯЖЕНИЕ

3000

- Компьютер
- Планшет
- Портативный локатор
- Голограф
- Множество проводов и штекеров
- Кибершаманский бубен
- КПК

БРОНЯ

НЕТ

❖ АСЯ ЛАСТОЧКИНА

Идейная сторонница новов, Ася Ласточкина очень рискованный пилот, которая постоянно норовит впечатлить соратников своими умениями. Её резкие манёвры часто близки к тому, чтобы стать катастрофой, и зачастую не имеют под собой никакого основания. Тем не менее капитан ценит её авантюризм и лёгкость на подъём. Женская интуиция позволяет ей легко предугадывать движения своего летуна, а типично женское господство над хаосом порой даёт возможность выпутываться из самых неочевидных ситуаций и с детской наивностью открывать самые потайные секреты.



ЗДОРОВЬЕ (8)
БОЛЯ (6)
РЕПУТАЦИЯ (0)

▶▶▶▶▶ РОЛЬ

Пилот

▶ ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Чудеса на виражах (сложность проверки пилотирования не может быть меньше нуля)

▶ ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Неоправданная храбрость

❖ ХАРАКТЕРИСТИКИ	❖ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3	
ЛОВКОСТЬ 5	(СТРЕЛБА) 2 (ПРОВОДСТВО) 1 (СКРЫТНОСТЬ) 1 (ПИЛОТИРОВАНИЕ) 3
ИНТЕЛЛЕКТ 3	(НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 1 (КНЕБЕРШАМАНСТВО) 1 (МЕХАНИКА) 1
ЭМПАТИЯ 3	

▶▶▶▶▶ ОРУЖИЕ

КАРМАННЫЙ ПИСТОЛЕТ МАКОВА

Мод. +1 Урон 1
 Иниц. +4 Крит. 3

- Дистанция: средняя
- Лёгкое, маленькое

▶▶▶▶▶ СНАРЯЖЕНИЕ

3000

- Герметик
- Фонарик
- Крюк-кошка
- Верёвка (30 метров)
- Лётный талисман
- КПК

▶▶▶▶▶ БРОНЯ




ЛЁТНЫЙ КОМБИНЕЗОН (1)
ЛЁГКАЯ, ОГНЕСТОЙКАЯ (+3 К БРОНЕ ПРОТИВ ОГНЯ)

ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

РАИСА ИВАНОВНА

Раиса — одна из немногих, кому удалось пережить неисправности хладларцов во время перелёта Гипербореи дважды, в первый раз на борту, а во второй раз уже после. Ни падение на Аврору, ни космический перелёт на потревожили её крепкий сон. Лучшие учёные веками бились над тем, чтобы безопасно извлечь её из хладларца, но ничего не помогало. Из него она встала сама после двухвекового сна. Конечно, такое не могло пройти бесследно. То ли особенности работы устройства стёрли её память вместе с рассудком, то ли она лишилась его ещё при жизни — неизвестно. Она сказала лишь, что зовут её Раиса Ивановна и ей всё равно, в кого стрелять. За работу она берётся грубую, но выполняет чётко, предпочитая использовать двуствольный обрез дробовика кустарного производства.



-  **ЗДОРОВЬЕ (10)**
-  **БОЛЯ (5)**
-  **РЕПУТАЦИЯ (-1)**

РОЛЬ

Охранник

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Медвежья хватка (+2 к ближнему бою при попытках схватить и удержать противника)


ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Нелюбимость

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 5	(БАНЖНИЙ БОЙ) 3 (СНАД) 3
ЛОВКОСТЬ 5	(СТРЕЛЬБА) 2
ИНТЕЛЛЕКТ 3	
ЭМПАТИЯ 2	

ОРУЖИЕ

ОБРЕЗ ДВУСТВОЛКИ

Мод.  Урон 
 Иниц.  Крит. 

- Дистанция: в упор
- Однозарядное, разброс

ЦЕПНОЙ ТОПОР

Мод.  Урон 
 Иниц.  Крит. 

- Дистанция: в упор
- Энергетическое

БРОНЯ

АРХАНЧНАЯ ТЯЖЁЛАЯ БРОНЯ (4)
ТЯЖЁЛАЯ

СНАРЯЖЕНИЕ

1000

- Масляная лампа
- Палатка
- КПК
- Патронташ




ГОТОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

СВЯТОПОЛК ЧУГУНКОВ

Святополк рос в полной семье инженера и учительницы, с юных лет любил разбирать детские игрушки. Родители замечали его интерес и, как только он попрос, отправили по своим стопам — в верховный техникум кораблестроения на Авроре. Там он научился чинить обшивку корабля, настраивать сенсоры и электронику, а также завёл друзей и встретил первую любовь — Мирославу. После десятой годовщины свадьбы Святополк задумался, что предостережения его родителей о её ведунской семье были неспроста. Тёмным зимним вечером он вернулся в пустой дом и обнаружил записку «Не ищи, люблю тебя. М.»

С тех пор Святополк бороздит просторы Веретена в поисках своей супруги, кочует с корабля на корабль, где дарит капитанам чудесные изделия собственной работы, и немногим хуже разбирается в анатомии, так как «там почти одно и то же».



 **ЗДОРОВЬЕ (7)**
 **БОЛЯ (7)**
 **РЕПУТАЦИЯ (1)**

РОЛЬ

Механик

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Мастер на все руки (может соорудить из подручных средств и одной запчасты любой предмет снаряжения одноразового пользования)

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Болезненная увлечённость механизмами

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 4	
ЛОВКОСТЬ 3	(СТРЕЛЬБА) 1
ИНТЕЛЛЕКТ 4	(ВЫЖИВАНИЕ) 2 (ЗНАХАРСТВО) 2 (КИБЕРШАМАНСТВО) 2 (МЕХАНИКА) 3
ЭМПАТИЯ 3	

ОРУЖИЕ

ВИНТОВКА КОСИНА

Мод.  Урон 
 Иниц.  Крит. 

- Дистанция: дальняя

СНАРЯЖЕНИЕ

3000

- Запчасти (3 шт.)
- Дуговой резак
- Докторский чемодан
- Инъектор СПАС-1 (5 шт.)
- Компас
- КПК

БРОНЯ


БРОНЕРУБАХА (3)

ГРИША ДЕРЕВЯНКИН

Гриша — типичный представитель колонизаторов далёких просторов. Выросший в нищете и ущемлениях дальних рубежей он искал свой путь в знаниях, так и не постигнув ни одного из технических искусств. Он бежал из своей деревни с холщовым мешком сухой гречи и небольшой книгой о паломнических местах.

Попутками он прибыл на Славную, где сразу направился в Красноград. Местные на него смотрели, как на полоумного, но Гриша знал, что с божествами говорить может только он. Красота и величественность стольных храмов восхитили его, и паломничество стало делом всей его жизни.



 **ЗДОРОВЬЕ (6)**
 **БОЛЯ (8)**
 **РЕПУТАЦИЯ (0)**

РОЛЬ

Паломник

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Профессиональный попрошайка (+2 к проверкам при попытках убедить пустить вас пожить, накормить и дать мелочи)



ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА



Зависимость от алкоголя

✘ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✘ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3	
ЛОВКОСТЬ 3	ПРОВОРОСТВО 2
ИНТЕЛЛЕКТ 4	ЗНАХАРСТВО 3
ЭМПАТИЯ 4	ВЛИЯНИЕ 2 КУЛЬТУРА 3

ОРУЖИЕ

ДУБИНКА

Мод.  +2 Урон  1

Иниц.  +4 Крит.  3

- Дистанция: в упор

СНАРЯЖЕНИЕ

3000

- Кадило
- Книга «Топ 50 паломнических мест 223 П.Г.»
- Талисман Дажьбога
- Дешёвое вино
- Целебные травы (5 шт.)
- Докторский чемодан
- КПК

БРОНЯ

ТРАДИЦИОННОЕ ОДЕЯНИЕ С БРОНЕВЫМИ ВСТАВКАМИ (1)
ЛЁГКАЯ




ДРАГАН СЛАВУТИЧ

Драган уже в молодости не был похож на своих родственников. Замкнутый и увлечённый природой, он не находил себе места среди величественных обедов и разговоров о политике, он всегда чувствовал себя комфортно только в окружении природы.

Когда родители направили его подальше от Куш Краснограда, сделав ставку на его более амбициозных братьев, он наконец обрёл счастье.

Придворные интриги настигли его, когда он с группой сомнительных приключенцев выслеживал клыкунов. Заметив дорогое рельсовое оружие и необычные повадки попутчиков, Драган решил повести группу прямо в логово хищников. Хруст деревьев, костей, беспорядочный огонь — и вот звери выходят победителями из схватки. Притворившись мёртвым, Драган избежал смерти. Он снова выжил и решил найти тех, кому можно доверять.



 **ЗДОРОВЬЕ (7)**
 **БОЛЯ (6)**
 **РЕПУТАЦИЯ (1)**

РОЛЬ

Егерь

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Выжить любой ценой
 (Срок до смерти от полученных травм увеличен вдвое)

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Технофоб

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3	(СИЛА) 2
ЛОВКОСТЬ 4	(СТРЕЛБА) 2 (СКРЫТНОСТЬ) 2
ИНТЕЛЛЕКТ 4	(ВЫЖИВАНИЕ) 3 (НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТЬ) 3
ЭМПАТИЯ 2	

ОРУЖИЕ

ЛУК

Мод.  Урон 
 Иниц.  Крит. 

Дистанция: средняя

- Однозарядное, специальные боеприпасы

СНАРЯЖЕНИЕ

5000

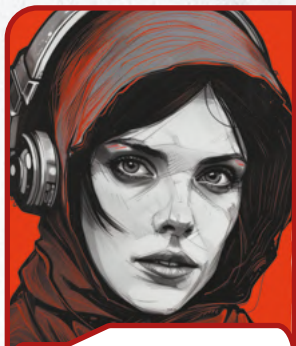
- Мультитул «Выживальщик»
- Верёвка (30 метров)
- Компас
- Капкан (2)
- Маскировочный халат


БРОНЯ

БРОНЕРУБАХА (3)

ОЛЬГА МОРОШКА

Большую часть своей осознанной жизни Ольга провела в глухой деревне на отшибе, в сообществе консервативных ведунов. Ольга не знала печали, пока случайный торговец не забрёл в их стан. Дары цивилизации, различные устройства и КПК завлекли разум девушки, и она решилась на побег. Инновации пришлись ей по вкусу, а среди местных искателей приключений она нашла тот настрой и внимание, которых ей не хватало в родных местах. Невероятная харизма и полученная с опытом мудрость позволяют Ольге блистать в местных чайных и в хороводах, но теперь ей приходится постоянно следить за тем, чтобы не раскрыть свои сверхъестественные способности. Но обычаи деревни, в которой она жила, не позволяют так просто уйти. Ольгу будет пытаться вернуть её семья, и она это знает.



 **ЗДОРОВЬЕ (7)**
 **БОЛЯ (8)**
 **РЕПУТАЦИЯ (-2)**

РОЛЬ

Ведунья

ПОЛОЖИТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

Ведовство (кинетик)
 Заклятия телекинеза, фотокинеза,
 силовой волны

ОТРИЦАТЕЛЬНАЯ ЧЕРТА

В бегах

✂ ХАРАКТЕРИСТИКИ	✂ НАВЫКИ
ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ 3	
ЛОВКОСТЬ 4	(СКРЫТНОСТЬ) 2
ИНТЕЛЛЕКТ 3	
ЭМПАТИЯ 5	(ВЛИЯНИЕ) 2 (ВЕДОВСТВО) 3 (КУЛЬТУРА) 1

ОРУЖИЕ

ПОСОХ

Мод.  +2 Урон  1

Иниц.  +2 Крит.  3

- Дистанция: ближняя
- Длинное

БРОНЯ

КОЖАНАЯ БРОНЯ (2)
 ЛЁГКАЯ

СНАРЯЖЕНИЕ

1000

- Гримуар
- Малый науз (2)
- Магический мел
- Свиток с простым заклятием (на выбор)
- КПК с весёлыми наклейками