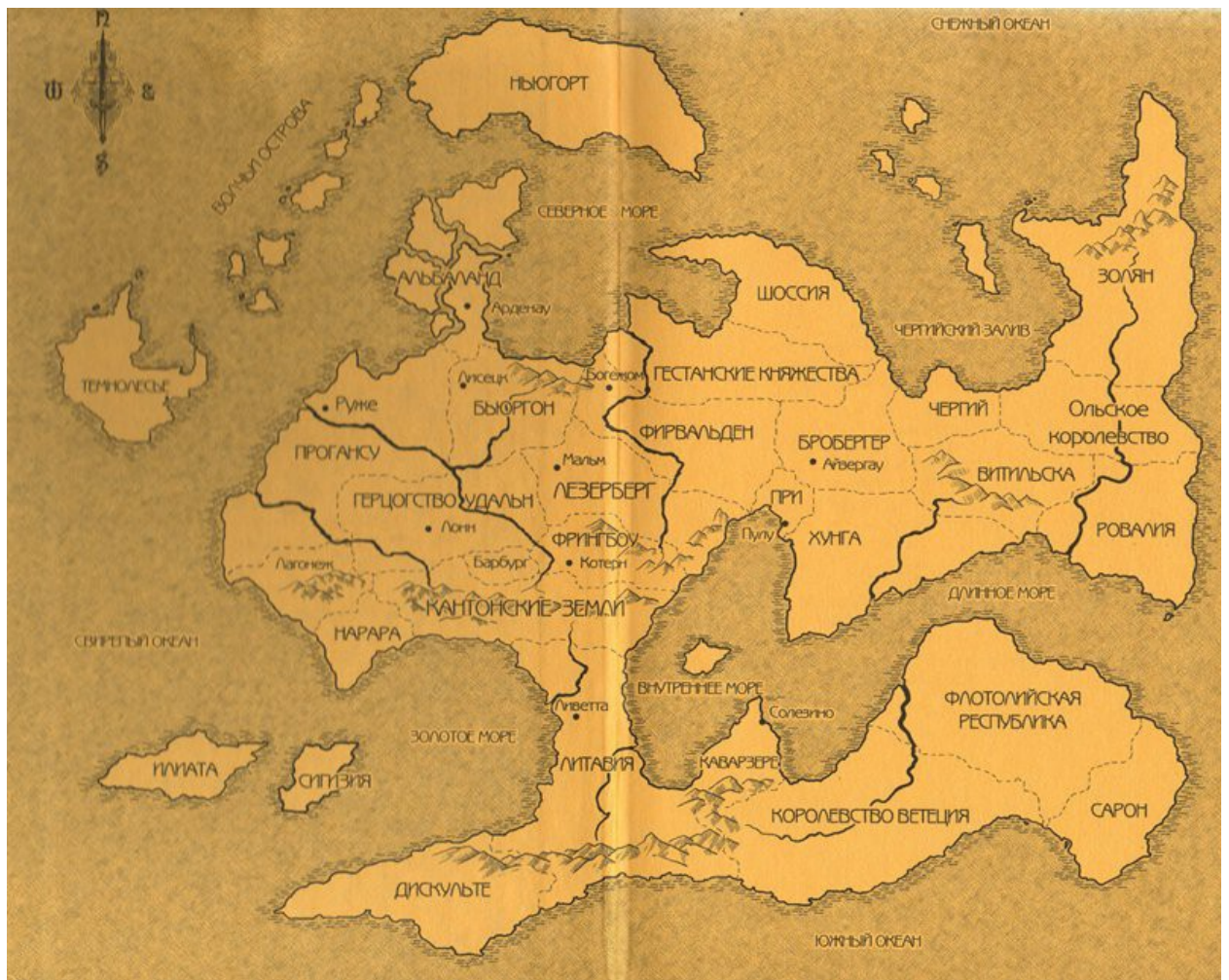


Представляю новый модуль, спин-офф «Добрых Людей».

Несколько человек – после долгого отсутствия возвращаются на родину – горную страну Шоссию. Каждый из них, хранит за плечами некую горькую тайну, и каждый надеется на успех и покой дома. Однако, их мечты разбиваются о ужасную картину запустения, на тех местах, где они должны были найти убежище. Некие тёмные силы угрожают самому существованию этих земель.

**Отважатся ли путники бросить вызов ужасам и спасти родной край?
И смогут ли они остаться Добрыми Людьми борясь со Злом?**

- ✓ Настоящий вызов для игроков: жестокая история с непредсказуемым финалом.
- ✓ Самая сложная задача: остаться человеком и не умыться в крови.
- ✓ Герои – обычные люди со своими слабостями и бедами.
- ✓ Любое действие, связанное с НПС, влияет на сюжет.
- ✓ Любое боевое столкновение смертельно опасно.



ИНТРО:

Ну вот и всё...

Альбигойская ересь выжжена, вместе со всем средиземноморьем.

Крестовый поход против сарацин проигран, и гроб Господень утерян.

Крестьянские бунты только начинаются.

Святая Церковь продает индульгенции, меж тем как на окраинах голову поднимают «те кто жил здесь до людей».

Рыцарские ордена сцепились меж собой за наследство осужденных Тамплиеров.

Монашеские Ордена ведут кровопролитную войну за души людей.

Инквизиция издает «Молот Вейдм» и по всему правоверному миру начинают пытать костры – из книг и людей.

Ну вот и всё...нас это не касается. Мы возвращаемся домой.

И заставем здесь тоже самое...

ОПИСАНИЕ МИРА:

Мир игры – типичный generic-fantasy, позднее средневековье, с низким уровнем магии и упором на реализм. Господствующая раса мира – люди. На 10 000 населения мира приходится 1 могущественный представитель древних рас. На 500 человек населения приходится 1 нелюдь (дух, домовый, гном, дриада, леший, даймон и т.д.). Социальная структура типична для средневековья: 80% - крестьяне и ремесленники, 7 % - духовенство, 1% - аристократия, 5% - воины и наемники, 6% - прочие (ученые, студенты, воры, путешественники и др.). Господствующая религия – Христианство (76%), далее идут нео-христианские секты (14%), язычество (друиды, 6%), и верования Сарацинов. Существование высших сил не ставится под вопрос, однако, правильность трактовки священных текстов под большим вопросом. Не-люди официально считаются происками Люцифера, однако отношение к ним колеблется в зависимости от их пользы. Колдовство (включая крестьянскую ворожбу и гадание) считается смертным грехом и уголовным преступлением. Год назад неудачно закончился крестовый поход на земли Сарацинов, большее количество рыцарства пала или захвачена в плен. Доверие к церкви подорвано.

Шоссия – холодная, горная страна богатая корабельным лесом и минералами. В ней 11 городов, и бесчисленное количество деревень, 4 монастыря (1 заброшенный), 2 тюрьмы-колонии, 12 замков, 53 форта и 2 порта. Кроме сельского хозяйства местные жители занимаются добычей янтаря, железа и серебра в гористой местности, торфа и серы – в болотистой. Церковь со священником есть в каждой 3 деревне. Почти всё население не образовано. В городах правит наместник Короля, в деревнях – бейлиф (судебный исполнитель) вместе с местным старостой. Торговля идет бойкая, однако, большинство трактов не охраняется и на дорогах много бродячего люда. Поэтому отношение к чужакам подозрительное. Королевские войска в данный момент, занимаются грабительскими военными походами на заморские государства. Король мертв, наследник еще мал, регент-иноземец. Официально в регионе нет ни единого представителя Святого Отдела, и ни одного кардинала (уехали на избрание нового папы).

Судя по слухам – ситуация аховая. Многие проповедники отклоняются от канона священного писания, а их паства поклоняется идолам. В лесах, кроме бандитов, можно встретиться с оборотнями. Некоторые деревни перестали платить ренту. Монастыри отчего-то закрыли свои врата, перестав помогать бедным и страждущим.

Ролевая система:

Ролевая система основана на 7 характеристиках и кубике к10.

2 характеристики на выбор являются **повышенными**.

Чтобы получить успех нужно выкинуть 8 или менее.

2 характеристики являются **пониженными**.

Что бы получить успех нужно выкинуть 3 или менее.

Порог успеха для остальных – 5 или менее.

Если выкинуть 9 и 10 последует *неудача*.

Характеристики для персонажей:

- ✓ *Крепость* (физическая сила и здоровье)
- ✓ *Ловкость* (грация, атлетика и акробатика)
- ✓ *Устичивость* (сообразительность, логика, восприятие)
- ✓ *Характер* (воля, коммуникабельность, психика)
- ✓ *Способности* (профессиональные навыки и таланты)
- ✓ *Удачливость*
- ✓ *Набожность* (сила веры и идеалов)

Урон персонажа в бою вычисляется по логике и броску 1к10:

1-4 – относительно легкий.

Персонаж может продолжать действовать без штрафа. Лечение требуется в ближайшие несколько часов. Достаточно поверхностных навыков в медицине.

5-8 – относительно тяжелый.

Персонаж не может действовать или действует с солидным штрафом. Медицинская помощь должна быть профессиональной и поступить в ближайшее время.

9-10 – критический.

Персонаж падает и начинает умирать. Любой дополнительный урон убивает персонажа. Медицинская помощь должна поступить в ближайшие несколько минут.

Если у персонажа низкий показатель параметра «Крепость» штрафы при ранении увеличиваются, время без мед помощи уменьшается, а урон может быть повышенным.

Параметр «Удачливость» влияет на все действия с малым успехом (например поиск воды в пустыне, без навыка «Выживание»), и неотыгрываемые случайные ситуации.

Параметр «Набожность» позволяет сопротивляться тёмным силам и колдовству. Персонажи с этим высоким параметром способны причинять вред духам, демонам и колдунам. Набожность – динамический параметр. Он может быть снижен, если персонаж систематически нарушает заповеди.

У каждого класса есть набор особенных «навыков». Для их использования существует параметр «Способности». В качестве примера: монах бросает кубик «Способность» когда молится, воин – когда сражается, лудильщик – когда торгует, студент – когда ищет ответы в книгах.

Персонажи (классы) на Выбор:

Школяр (Студент Сарбоны)



Школяр (Студент Сарбоны)

- +Фехтует на кинжалах
- +Стрельба (пистолы, легкие арбалеты)
- +Богатые знания (история, религия, политика)
- +Запретные знания (окультизм, демонология)
- +Сбор слухов
- +Декаданс
- +Лингвистика (знание языков и рун)
- ✓ Лошадь, кинжал, хорошая одежда, писчие принадлежности, 5к10 монет, кремь, кресало, трутница, табак, запрещенные книги по теологии и политике, чай.

Ветеран-Рейтар (Крестоносец)



Ветеран-Рейтар (Крестоносец)

- +Фехтование (любые одноручные мечи)
- +Стрельба (пистоль, аркебуза, арбалеты)

- +Стрельба (Амбидекстрия, на вскидку, в движении)
- +Кулачный боец
- +Верховая езда
- +Огромный боевой опыт (тактика)
- +Метание (гранаты)
- +Метание (топоры)
- ✓ Лошадь, кираса, шлем, походная одежда, поножи, пистоль (2 шт.), палаш, кинжал (3 шт.), порох, пули, кремь, кресало, трутница, табак, плащ крестоносца. 1к10 монет.

Егерь (Следопыт-контрабандист)



Егерь (Следопыт-контрабандист)

- +Фехтует на ножах и кинжалах
- +Стреляет из луков
- +Выцеливание
- +Ставит ловушки
- +Выживание, отслеживание, навигатор, Травничество
- +Скрытность (на природе)
- +Тайные знания («нелюди», местная история, преступники)
- +Крепкий иммунитет
- ✓ Кинжал, топор, лук, стрелы, силки, кремь, кресало, трутница, крепкая одежда, контрабанда (наркотики), леска с крюком, змеиный яд, сушеная рыба, грибы, немного муки, нож, веревка (7 метров), костяные фигурки животных.

Картограф (Странствующий мастер)



Картограф (Странствующий мастер)

- +Фехтование (топоры, короткие мечи)
- +Ориентирование
- +Знание (геология, география, логистика, травничество, знание обычаев и законов)
- +Связи (местная власть)
- +Чуткий сон, выживание, скрытность (дикая природа).
- ✓ Крепкая походная одежда, лошадь, подзорная труба, картографический набор, 2к10 монет, королевская грамота на помощь, библия, топор, короткий меч, факел, бритвенный набор, табак, кресало, вяленое мясо, нож, соль.

Пилигрим (Паломник, бывший вор)



Пилигрим (Паломник, бывший вор)

- +Ориентирование
- +Скрытность (включая маскировку)
- +Взлом замков
- +Ловкость рук
- +Спринтер
- +Дерется без оружия
- +Фехтование (кинжалы, посохи, дубинки)
- +Знание улиц
- +Стрельба (арбалеты)
- +Тайные знания и связи (преступники)
- ✓ Посох, простая серая роба, плохая одежда, краденый кардинальский перстень, котомка, посох, 1к10 монет, немного муки, бурдюк с водой, отмычки, крест.

Лудильщик (Бродячий торговец и мастер на все руки)



Лудильщик (Бродячий торговец и мастер на все руки)

- +Ремесло (плотник, кузнец)
- +Торговля
- +Фехтование (дубины, посохи)
- +Знания (геология, металлургия, химия)
- +Тайные знания (шпионы, явки, пароли)
- ✓ Крепкая дорожная одежда, лошадь, вьючный осёл, телега, кирка, веревка, лопата, ремесленные инструменты, запасное колесо, фунт соли, дубина, цепь (1.75 м), немного алкоголя (бутылка рома и бутылка шнапса), кремь, кресало, трутница, писчий набор, мешки, факелы (4 шт), фонарь, белые свечи (12), порох, масло, палатка, зараженное тифом зерно, книги (фривольные), бижутерия, контрабанда (2 гранаты, арбалет, 1к10+2 болтов), пряности, немного одежды на продажу, запас еды (крупы) на 4 дня на одного, овес. 2к10 монет.

Вербовщик (Бывший армейский агитатор)



Вербовщик (Бывший армейский агитатор)

- +Связи и тайные знания (воины, местная власть)
- +Фехтование (меч, копье)
- +Знания (вера, обычаи, законы)
- +Не только бывший вербовщик, но и бывший палач
- ✓ Старый мундир, кольчуга, короткий меч, 1к10 монет, сухари, бурдюк с водой, наградная цепь, алкоголь (водка), нож, малый пыточный набор, трофеи на 5к10 монет (нужно продавать).

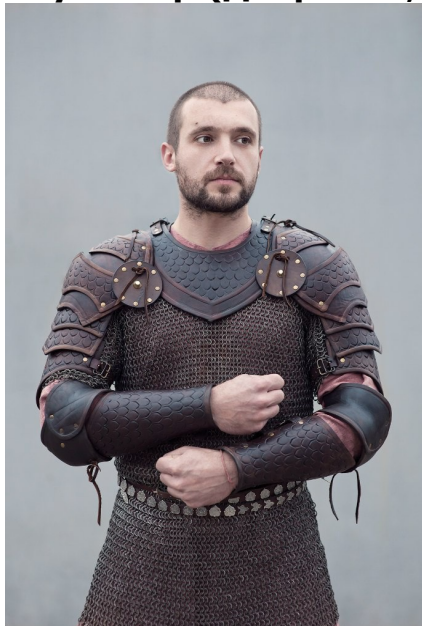
Вагант - марран (Странствующий бард, фокусник и актер)



Вагант - марран (Странствующий бард, фокусник и актер)

- +Метание (ножи)
- +Верховая езда
- +Скрытность
- +Гадание
- +Таланты (пение, игра на муз. инструменте, фокусы)
- ✓ Ножи (7), свирель, лютня, легкая яркая одежда, пищевой яд (флакон), кастет, колода карт ТАРО, грим, заговоренный плащ-невидимка, сухари, вода, 1к10 монет.

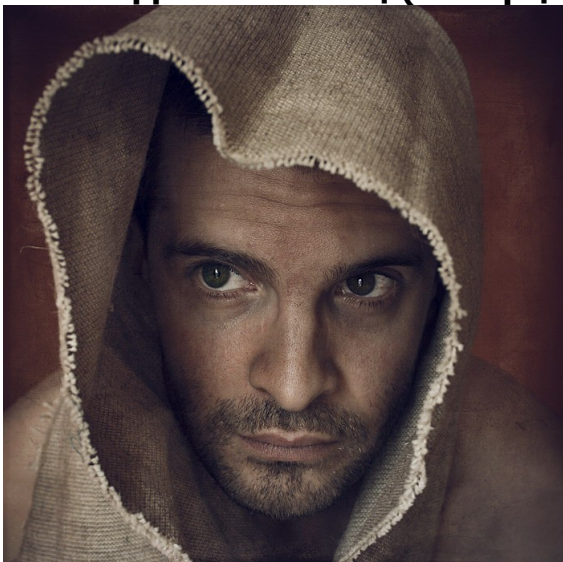
Раубиттер (Дворянин, рыцарь-разбойник)



Раубиттер (Дворянин, рыцарь-разбойник)

- +Фехтование (мечи, топоры, секиры, алебарды, копья)
- +Метание (топоры, копья)
- +Верховая езда
- +Мастер засад
- +Стрельба (лук)
- ✓ Лошадь, длинный меч, стальной щит с гербом, моргенштерн, кожаный дублет, тяжелая кольчуга, шлем, кинжал (2 шт.), факелы (3 шт.), лук, стрелы (2к10 шт), крупа, бурдюк с водой, бурдюк с вином, несколько краденых жемчужин, свисток, немного овощей.

Монах Доминиканец (Экзорцист)



Монах Доминиканец (Экзорцист)

- +Тайные знания (демонология, оккультизм и пр.)
- +Экзорцизм (Изгнание демонов)
- +Знания (история, религия, законы, обычаи)
- +Навыки ведения допроса
- +Может налагать епитимьи
- ✓ Лошадь, Библия, крест, четки, черно-белая роба, дорогая красная роба (в сумке), незаполненная индульгенция, реликвия, 2к10 монет.

Монах Францисканец (Лекарь)



Монах Францисканец (Лекарь)

- +Гениальный врач
- +«Благой» (исцеляет наложением рук)
- +Хороший проповедник
- ✓ Темно-коричневая роба, крест, четки, чемодан с лекарствами и инструментами, библия, фрукты, 1к10 монет.