

Краткий обзор сеттинга:

Серебряные Хроники – постапокалиптическое generic-fantasy с долгой историей. Некогда могучая Жемчужная Империя тёмных эльфов, пережившая две гражданские и одну религиозную войну, вторжение орков и политический переворот, была уничтожена ужасным катаклизмом. Катастрофа закончилась 7 лет назад. Мир лежит в руинах. Северные земли первыми успели объединиться в Союз, состоящий из Золотых земель, где правят вампирские кланы города Моров, Архаика, где во главе оставшегося императорского войска встали старая данмерская военная аристократия и могущественные маги, и Янтарный край, где сильна власть старых Богов и их слуг. На ближнем юге же появилась новая империя Киушарим, мыслящих мертвецов, поклоняющихся не то мертвому, не то спящему Фараону. Не прошло и месяца как Северный Союз и Киушарим сцепились за власть над растерзанным миром. Гибли сотни, горели города, успехи сменялись поражением. Союз заполучил живых Драконов, Шаримы – заключили «вечный мир и военный союз» с Орками. Союз почти захватил контроль над дорогой на Санктурий, Шаримы – натравили на противника эльфов из Мраморного Леса. Во избежание жертв, заключено перемирие, но бесконечная шахматная партия продолжается другими методами – подкупом и шпионажем.

Серебряные хроники – это и величественные истории о победах и восхождениях, и драматические рассказы о смерти и поражении. В сеттинге нашлось место и ироническому фэнтези и военной драме, мистическому детективу и авантурным приключениям.

«Всюду жизнь» - обоюдоострый модуль.

С одного острия – героическая история о нескольких хороших парнях, которые могут помочь обычным обитателям Лесного региона и победить Зло.

С другого острия – ироническая история жизни чудовищ, потерпевших поражения от «цивилизованных» рас Лесного, но не сдавшихся, и продолжающих хранить верность своему Тёмному Пути.

Выбор по-прежнему за Вами...

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)
- ✓ *Мудрость* (сообразительность, логика, восприятие)
- ✓ *Характер* (воля, коммуникабельность, психика)
- ✓ *Сражение* (фехтование, стрельба, метание)
- ✓ *Мистицизм* (молитвы и заклинания)
- ✓ *Удачливость*

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.

Примечания

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.

*Уровень магии в модуле – **низкий**. На активное, постоянное колдовство способны лишь маги «старой», имперской школы. Остальные вынуждены пользоваться алхимией, артефактами, талисманами, волшебными посохами. Будучи магом, вы единожды сможете бросить огненный шар, только проведя заранее 4-часовой обряд. Зато в приключениях часто встречаются страницы из магических книг с новыми заклятиями и амулетами.*

Кампания за порядок.

Расы:

- ✓ Человек
- ✓ Светлый Эльф
- ✓ Тёмный эльф (данмер)
- ✓ Гном (дворф)
- ✓ Орк
- ✓ Эльд
- ✓ Шарим (ходячий мертвец)
- ✓ Салайнит (змеиный народ)
- ✓ Хаджит (зверочеловек)

Архетипы:

- ✓ Воин-Наемник
- ✓ Бродячий жрец
- ✓ Следопыт
- ✓ Колдун
- ✓ Торговец

Кампания за Хаос:

Расы:

- ✓ Гоблин
- ✓ Крысолюд
- ✓ Гнолл
- ✓ Равен (человек-ворон)
- ✓ Спленный энт
- ✓ Тролль
- ✓ Троглодит (ящерка)
- ✓ Кобольд
- ✓ Гуль

Архетипы:

- ✓ Воин-Разбойник
- ✓ Разведчик
- ✓ Шпион
- ✓ Переводчик
- ✓ Инженер
- ✓ Коновал

«Серебряные хроники».



Экономика:

Из Союза, с Сервера, в регион ввозят вино, оружие, книги, лекарства и ткани.

С юго-запада, из Земель Шаримов, в регион везут рабов, строительный камень, уголь, слюду, ездовых животных.

Найсдейл – крупнейший город региона и главная продуктовая база. Поставляет зерновые культуры и муку, фрукты, мясо. У них так же эксклюзивный контракт на поставку рыбы из рыбацкой деревни на птичьем озере.

Жители **Аскано** занимаются резьбой по кости, кожевенными делами и промыслами.

Салайнитское село с красноречивым названием **С-с-село**, поставляет на рынок мясо летучих медуз, бронешероков для полевых работ и на мясо, а так же засушенных особым образом гигантских грибов.

Город **Картье** является поставщиком деревянной и тростниковой мебели в Моров, Салем, Мраморный и весь Север. Так же производят скульптуры из дерева и музыкальные инструменты.

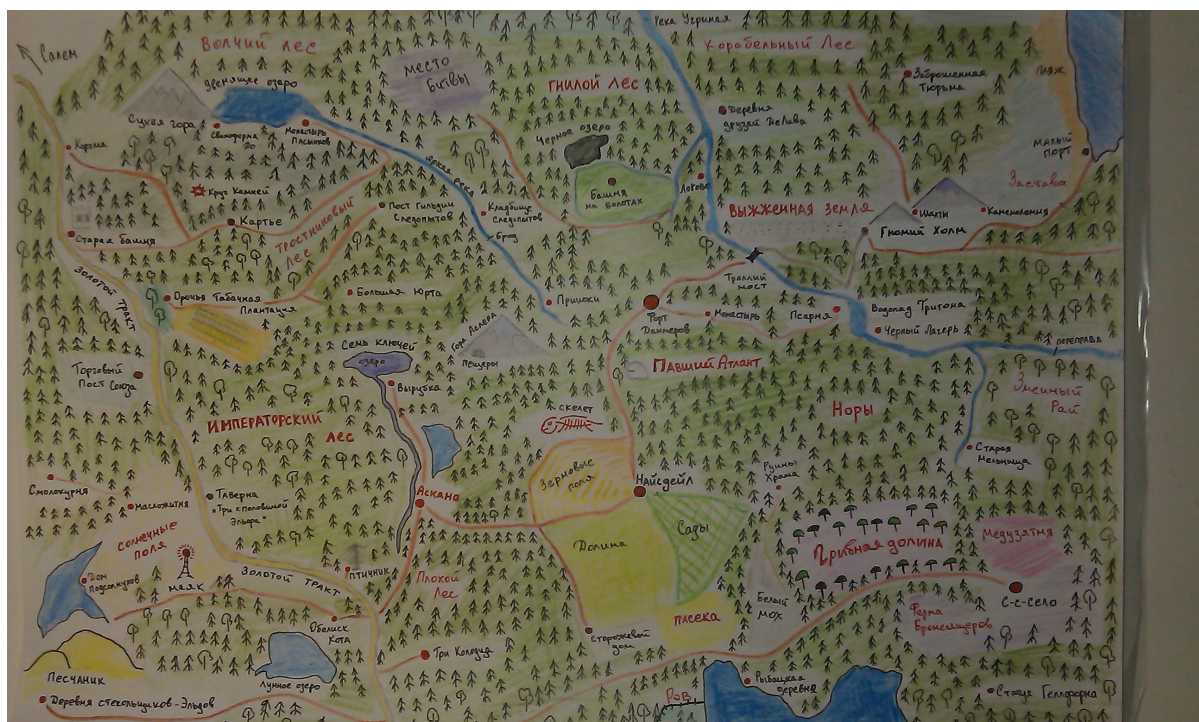
Гномий Холм – подземный город принадлежащий, как ни странно, гномам. Это единственный источник металлической руды и качественного оружия в регионе.

Различные группы региона выставляют на продажу подсолнечное масло, табак, смолу, цветные стекла, корабельный лес, восковые свечи, сушеную рыбу.

Политика:

С севера к текущему региону (Лесной) примыкает Золой Хребет – богатейшие земли Союза. С Юго-Запада – территория орков-кочевников, западнее – Государство мервецов-Шаримов. За огромными джунглями на востоке находятся земли Авалона – религиозного государства, и Санктурий – город-порт на серебряном море.

Жители Лесного региона многое пережили и многому научились. Они прекрасно понимают, что в случае если их земля чем-то прославится, то Союз и Шаримское царство немедленно постараются прибрать его к рукам – и тогда конец нейтралитету. Власти в регионе как таковой нет, за соблюдением порядка следят либо наемники (в Найсдейле), Данмеры (в регионе у реки), стражники Союза патрулируют Золотой Тракт. В остальных местах уровень безопасности целиком и полностью зависит от рядовых жителей.



Финансовая система.



1 золотой = 10 монетам серебра

1 серебряная монета = 25 мелким монетам (сталь и медь)

Доходы:

Что бы выжить, бродяге нужно 3-5 стальных монет в день.

Продав урожай, крестьянин получит 15-25 серебряных в месяц, зотя скорее всего предпочтет бартер. Примерно столько же получают охотники и рыбаки. Ремесленник или торговец-лавочник, заработают от 20 серебряных монет в месяц. Наемник, или стражник вряд ли станут рисковать меньше чем за 30 серебряников в месяц. Чистая прибыль странствующего торговца от 15 золотых монет в месяц, иначе риск не оправдан.

Товары и услуги:

Хлеб (паек) – 3-5 мелких монет.

Обед в корчме – от 7 стали.

Выпивка (пиво, мёд) – от 2 медяков, вино – от 5 стальных монет.

Кровать на ночь – от 6 стали, комната – 9 стальных.

Купить готовый дом можно за 200 серебряных монет.

Средняя лошадь – 20 серебра, упряжь – еще 2, телега – 3-4 серебряных.

Комплект простой верхней одежды – от 2 до 5 серебряных.

Раб стоит 4 серебряные монеты, услуги куртизанки – от 1 серебряника,

Зелье чудесного исцеления стоит от 35 серебра.

Металлическое оружие, среднего качества:

Кинжал – от 15 серебра.

Меч или Боевой Топор – от 30 серебра.

Лук – 9 серебра.

Арбалет – от 25 серебра.

Стрелы – по 1-2 медяка за штуку.

Болты –

Дублет (кожаная броня) – от 15 серебра.

Кольчуга – от 40 серебряных.

Пластинчатый доспех – от 90 серебрянных.

Слухи

В модуле отсутствует как таковая главная сюжетная ветка. Любая ситуация может стать основным квестом, в зависимости от действий игроков. Мир полнится слухами, некоторыми правдивыми, некоторыми – нет. Вот некоторое количество идей для приключений.

- ✓ Орки Братья Точи владеют своей табачной плантацией. По слухам, они выращивают не только табак, но и иные травы которые пользуются спросом.
- ✓ Данмеры из форта, по слухам, торгуют рабами.
- ✓ В башне на болоте живет могущественный колдун, которых изредка принимает гостей, вне зависимости от их происхождения.
- ✓ Следопыты с поста не желают платить часть своего дохода в фонд Гильдии Следопытов Нейтана.
- ✓ В императорском лесу до сих пор запрещена охота. Правда, не понятно – кем, Империи-то нет...
- ✓ В городе Найтсдейл есть древняя канализация, которая, увы, не работает. Никто не смеет спуститься туда и выяснить в чем дело.
- ✓ Нищий однорукий орк, бывший водонос, читает молитвы за воротами Найтсдейла, которые, похоже, излечивают болезни.
- ✓ Среди сгоревших деревьев Выжженной земли есть еще живые энты.
- ✓ Фургон сборщика налогов Союза пропал день назад...
- ✓ Некоторые грибы из грибной долины галлюциногенные...
- ✓ Старая Мельница – ужасное и опасное место. Его избегают даже звери. Только Вороны смеют залетать туда.
- ✓ В плохом лесу засела банда грабителей Форджиа. Но и у самой банды беда – кто то крадет у них припасы.
- ✓ Стражников Союза – всего 15 человек. 2 отряда патрулирующие тракт не могут обеспечить полную безопасность.
- ✓ Говорят, какой-то полу-эльф, калека, пытается набрать сторонников и возродить Храм Богини Злого Рока.

- ✓ В круге камней сидит джин и кого-то ждет.
- ✓ Кто-то вырезал символы богини смерти Морриган на исполинском скелете ящера севернее Найсдейла.
- ✓ Салайниты не только разводят бронейщеров и летучих медуз, но и приторговывают костями. Кости заменяют некоторым племенам монеты.
- ✓ Гэбриэл Хантер из Аскано, не только поклоняется мертвой богине Фемиде, но и считает себя вправе вести расследования преступлений.
- ✓ Сидж – знаменитый охотник на чудовищ. Его действия иногда ставят под угрозы окружающих.
- ✓ В змеином лесу живет племя туземцев, поклоняющихся Пернатому змею и приносящие ему в жертву похищенных из соседних поселений людей.
- ✓ Когда гномы победят гоблинов и троллей, они явно задумаются над расширением своего влияния на регион.
- ✓ «Пасынки» - военизированный мужской монашеский орден. Они очень пекутся о своей репутации и всячески стараются помогать населению региона. Однако, слухи про них ходят совсем не лицеприятные.
- ✓ Мост через Угриную реку содержит Тролля, берущий со всех пошлину за проход.
- ✓ На склонах Сухой горы, безумный старик, гном До, разводит странных и опасных зверей, которых он зовет «Северные свиньи».
- ✓ Полу-эльф Колуман, по прозвищу Птичник, разводит уродливых, но шустрых и сообразительных птиц, которых используют для доставки писем.
- ✓ Анжела, хаджит из Найсдейла шьет лучшие сапоги из кожи бронейщеров. Она одна из самых богатых жителей региона.
- ✓ Абрахам – единственный профессиональный врач и алхимик в регионе, живет в городке Аскано. Он, как никто другой, испытывает недостаток в редких компонентах и лекарствах.
- ✓ Орк Нейлман, бывший гладиатор, а ныне фермер слегка «двинулся» на подсолнухах. А еще, говорят, он шпионит для могущественного Ледяного Канцлера Союза.
- ✓ На вырубке у Озера Семи Ключей произошло что-то ужасное. Вот уже два дня от местных дровосеков нет вестей.
- ✓ Деревенька Три Колодца с радостью продает всем приезжим шелк. Что довольно странно, с учетом того, что ни одной фермы по разведению шелкопрядов в деревне нет.

- ✓ Зак, Вождь кочевых орков и хозяин поселения «Большой Юрты», уже два месяца не призывал своих воинов на битву. Чем живут вольные грабители – не понятно.
- ✓ Лазло, отвратительного вида полу-огр, разводит огромных боевых и охотничьих псов.
- ✓ Между Волчьим и Гнилым лесом, есть большая поляна, где во время Катаклизма произошла большая битва. До сих пор, по вечерам, оттуда доносятся стоны раненых и грохот битвы. Мало кто из путников возвращался оттуда.
- ✓ В деревне, чуть южнее Корабельного Леса, живет странный народ. Ростом они даже меньше гномов, вежливы и доброжелательны, и зовут себя «Друзьями Де Лива». Мало кто имеет с ними дело, ведь Шарль Де Лив – знаменитый маг крови, убийца, грабитель и мошенник, погибший много лет назад.
- ✓ Джош, хозяин Масложитни изобрел метод смешивания масла и смолы, для создания густого горючего масла. Рецепт хочет получить как Союз, так и Шаримская Империя.
- ✓ На Приисках, что чуть севернее горы Аслера, нашли какую-то драгоценную руду. Слишком многие захотят начать разработку.
- ✓ Часть леса на востоке, носит название Норы. В этой местности много пещер, туннелей и оврагов, в которых кипит жизнь.
- ✓ В подземельях Гномьего Холма кипит работа, но всё время не хватает рук. Поговаривают, что ради стремительного повышения численности клана, гномы похищают женщин других рас.
- ✓ Каждую ночь, у Обелиска Кота возникает Лунный Кот, мистическое божество, отвечающее на три любых вопроса.
- ✓ Мастер игры – психопат, натравливающий игроков друг на друга.
- ✓ Руины Шаримской пирамиды, что западнее Птичьего озера, обнесены рвом с водой, но мародеров туда так и тянет. Возвращаются немногие.
- ✓ Магический Маяк у солнечного поля – артефакт былых времен и мест. Он ярко сияет каждую ночь и каждую ночь под ним ночует какой-то человек.
- ✓ Малый порт – источник контрабанды с востока.