

ТЁМНОЕ ОКО

ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Немецкая ролевая игра
в жанре фэнтези







ПЕРВОЕ ЗНАКОМСТВО

Добро пожаловать в игру «Тёмное Око» и фантастический мир Авентурия!

Данная брошюра была создана для быстрого знакомства с этой игрой. С ее помощью ты узнаешь, как работает система, и сможешь сразу испытать ее на практике вместе с друзьями в одном маленьком приключении. Для игры в «Тёмное Око» тебе понадобится всего лишь пара мелочей.

Что нужно для игры В «Тёмное Око»?

Чтобы окунуться в твое первое приключение в Авентурии тебе понадобятся:

- эта брошюра
- двадцатигранные (d20) и шестигранные игральные кости (d6).
- несколько ручек и бумага для записок
- игрок, который возьмет на себя ведение игры, и еще от трёх до пяти игроков, которые будут играть роли героев
- от двух до трёх часов

На следующих страницах мы объясним сначала такое ролевая игра, что такое «Тёмное Око» и как ты можешь представить себе фантастический игровой мир Авентурия.

Начиная со страницы 6, мы коротко представим самые главные правила игры. Ты узнаешь, как делаются проверки, как герои сражаются и накладывают заклинания и еще несколько дополнительных правил. Чтобы ты и твои друзья сразу смогли сыграть, на странице 10 ты найдешь мини-сценарий под названием «Работоторговцы Имперского леса», а на странице 15 — шесть готовых героев для этого приключения. Ты можешь выбрать между храбрым наемником Героном, ловкой эльфийкой-охотницей Лайариэль, отважным гномом-воином Арбошем, умной магичкой Мирхиван, очаровательным плутом-полуэльфом Кароланом и мускулистой торвалькой Тьяльвой.



Что такое ролевая игра?

«Тёмное Око» — это ролевая игра в жанре фэнтези, в ходе которой ты, вместе с другими игроками, переживаешь приключения. Каждый игрок при этом играет выбранную в начале игры роль в этой истории. Ты можешь представить себе такую игру как сериал, в котором ты и другие игроки управляют сюжетом. Ваши решения влияют на дальнейший ход истории, и никто не может предсказать, как закончится приключение.

Игроки в лице их героев отправляются в путешествие, чтобы исследовать игровой мир, вместе преодолевать испытания и переживать приключения. Один из участников перенимает роль *гейм-мастера (GM)*, или *ведущего*, и представляет этот мир, включая всех его жителей и его опасности.

В чем цель игры? В игру **«Тёмное Око»** игроки и ведущий играют друг с другом, а не против друг друга. Они вместе пытаются разгадать загадки, победить противников или спасти похищенного графского отпрыска. Вместе они развивают историю приключения, конкретная цель игры при этом отсутствует. Совместное удовольствие от приключения, отыгрыш роли и многочисленные интересные задачи стоят здесь на первом плане.

Ведущий и игроки

Роли ведущего и игроков существенно отличаются друг от друга. Игроки играют каждый за своего героя, т.е. персонажа, которого они могут создать по правилам игры. Они отыгрывают свои роли, бросают кубики, когда результат действия не определён и драматичен, и ведут учет игровых значений и имущества их персонажей. Этих персонажей мы называем *героями* или *приключенцами*.

У ведущего совсем другая задача. Он отвечает за весь игровой мир: описывает окружающую среду, играет за всех остальных персонажей и заботится об интересном сюжете. Персонажи, за которых играет ведущий, называются *non-player characters (NPC)* или *персонажами ведущего*. Вместе гейм-мастер и игроки образуют *игровую группу*, которая встречается на так называемых *сессиях*.

Автор
Алекс Шпор

Арт-директор
Надин Шекель

Перевод на русский
Наталья Мельникова

Верстка и оформление
Кристиан Лонсинг, Лючия Мессина

Иллюстраторы
Верена Бискуп, Штеффен Бранд, Тристан Денеке, Бен Майер, Луиза Прайсслер, Дианат Рафот, Надин Шекель, Фабиан Шемпп, Айлиф Зибенпфайффер, Анна Штайнбауэр, Карин Виттих

Что такое «Тёмное Око»?

Эта игра была названа в честь самого важного артефакта АVENTУРИИ. Тёмное Око — это магический объект, обладающий огромной силой. Он очень редкий, и лишь немногие колдуны прошедших эпох умели так зачаровывать металл, из которого сделан артефакт, чтобы смотрящий в него мог увидеть отдаленные места или прошлые события. Чтобы создать такое Око, требуется не только магия, но прежде всего метеоритное железо. При наложении чар куски железа приобретают форму шара или глаза.

Что такое АВЕНТУРИЯ?

Для героических деяний требуется мир, которому нужны герои. Мир, в котором начинается наше приключение, называется АVENTУРИЯ. АVENTУРИЯ — это континент, на юге которого властвуют джунгли и люди-ящеры, горными королевствами управляют гномы, а на севере простираются степи орков, леса эльфов и ледяные земли варваров-фьярнингов. АVENTУРИЯ предлагает приключения, испытания и опасности для каждого героя, от странствующего рыцаря до могущественной магички.



КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ ТЕМНОЕ ОКО

С помощью этих простых правил ты можешь познакомиться с игрой «Тёмное Око»: ты узнаешь, как работают основные принципы проверки умений, боевой системы и магии — все, что необходимо для того, чтобы отыграть маленькое приключение, также включенное сюда.

Навыки

В системе «Тёмное Око» персонажи характеризуются в первую очередь своими навыками. Навыки — это такие умения как *Поиск следов* или *Ботаника*, а также магические заклинания.

Атрибуты

Атрибуты — это базовые характеристики персонажа. каждого персонажа есть восемь атрибутов: Храбрость, Ум, Интуиция, Харизма, Ловкость рук, Ловкость, Конституция и Сила. Чем выше их значение, тем лучше у персонажа развита эта характеристика.

Проверки навыков

Для проверки каждого навыка, группы навыков (физические, социальные, природные, знания, ремесла) и заклинаний требуются три атрибута. Ты должен сделать бросок на каждый из них. Все равно, в каком порядке ты бросаешь проверки на атрибуты, но ты должен заранее решить, на какой атрибут ты бросаешь каждый конкретный кубик.

Атрибуты навыков одной группы всегда одинаковые. Например, когда тебе нужно проверить социальный навык, ты бросаешь на Интуицию, Харизму и еще раз Харизму. При этом без разницы, проверяешь ли ты *Очарование* или *Запугивание*.

Чтобы проверка удалась, нужно, чтобы цифра, которая выпадает на d20, была ниже или равна твоему атрибуту.

Чтобы улучшить результат проверки, ты можешь использовать очки навыка (НАВ). У каждого навыка и заклинания есть свое цифровое значение, и ты можешь использовать эти очки, чтобы компенсировать слишком высокие значения, выпавшие на кубике. Например, если у твоего персонажа есть атрибут со значением 12, и ты выбросил 14 на кубике, используй 2 НАВ, чтобы компенсировать цифру кубике.

Потраченные очки не могут быть использованы для других бросков в рамках той же проверки. Если у тебя 10 НАВ, и ты использовал 6 очков при броске на первый атрибут, у тебя осталось только 4 очка на остальные броски этой проверки. Но ты не теряешь НАВ навсегда. Если тебе нужно сделать проверку на то же умение позже, в твоем распоряжении находится твое изначальное количество НАВ.



❖ Если тебе не хватило очков навыка, чтобы компенсировать неблагоприятные значения кубиков полностью, проверка персонажу не удалась.

❖ Если у тебя еще остались НАВ, их количество определяет, насколько хорошо персонажу удалась проверка.

Уровни качества

За каждые три очка навыка в остатке ты достигаешь уровень качества (УрК). Чем выше УрК, тем лучше результат действия. Если проверка удалась, но все очки навыка были использованы, ты достиг УрК 1.

НАВ в остатке	Уровень качества
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4

Групповые кумулятивные проверки

Иногда персонажам нужно сделать групповую проверку. Это значит, что все игроки проверяют тот же навык и суммируют достигнутые УрК. Если игрок А достиг УрК 2, а игрок Б — УрК 3, то вместе они достигли УрК 5 в результате групповой проверки.



Боевая система

Боевой раунд

В системе «Тёмное Око» бой разделен на боевые раунды (БР). Каждый боевой раунд длится около 2-5 секунд — как раз достаточно для того, чтобы обменяться ударами или предпринять другое действие.

Инициатива

Инициатива (ИНИ) определяет порядок, в котором участники сражения действуют. Инициатива определяется один раз на все сражение, а не каждый боевой раунд. Участник сражения с самой высокой Инициативой действует первым. Если у двух участников одинаковое значение Инициативы, очередность решается при помощи броска d6: у кого результат выше, тот действует первым. В случае ничьей они повторяют броски до тех пор, пока не будет достигнут однозначный результат.

Действия

В каждом боевом раунде каждый участник может произвести одно главное действие, одну (или более) защиту и одно свободное действие.

Главные действия:

- Провести атаку
- Провести дальнбойную атаку
- Переместиться на свою максимальную Скорость в шагах (метрах)
- Выхватить из ножен оружие
- Привести в готовность дальнбойное оружие
- Наложить заклинание

Защитные действия:

- Парирование
- Уклонение

Свободные действия:

- Выкрикнуть короткое предложение
- Бросить какой-нибудь предмет
- Упасть на землю
- Развернуться
- Переместиться на свою максимальную Скорость в шагах (метрах)

Атака и защита

❖ Брось d20, чтобы увидеть, успешна ли была твоя атака или защита. Для успеха нужно, чтобы результат броска был меньше или равен значению Атаки, Дальнбойной атаки, Парирования или Уклонения твоего персонажа. (Эти значения ты найдешь на листе персонажа в разделе Боевые техники или Обмундирование).

❖ Чтобы атаковать оппонента в ближнем бою, используется значение Атаки (АТ). Если ты используешь дальнбойное оружие, например, лук, ты бросаешь на Дальнбойную атаку (ДАТ).

- ❖ Если ты защищаешься, используй значение *Защиты*. Есть два способа защиты: *Парирование (ПАР)* при помощи оружия ближнего боя или *Уклонение (УКЛ)*.
- ❖ Если оппоненту удалась его атака, тебе нужно попробовать защититься. Дальнобойные атаки парировать невозможно, но от них можно уклониться.
- ❖ Если тебя атакуют несколько раз за боевой раунд, на каждую последующую защиту после первой ты получаешь штраф в 3 очка. Если твое значение защиты таким образом доходит до нуля или менее, ты больше не можешь парировать в этом раунде. В следующем боевом раунде значение защиты полностью восстанавливается.



Дальнобойная атака: Дистанция и время перезарядки

- ❖ У дальнобойного оружия есть три возможные *Дистанции (ДИС)*: короткая, средняя и дальняя. Дистанция определяется в зависимости от удаленности цели. Если Дистанция — средняя, бросок на ДАТ никак не модифицируется. При короткой Дистанции ты получаешь бонус в 2 очка к твоей ДАТ, а при длинной — штраф в 2 очка.
- ❖ У дальнобойного оружия есть определенное *время перезарядки (ЗАР)*. Некоторым видам оружия требуется для этого больше одного действия.

Урон

Если твоя атака, дальнобойная атака или боевое заклинание удались, а защита противника — нет, то он получает урон.

- ❖ У каждого оружия есть определенный *Потенциальный урон (ПУ)*. Например, $1d6+4$ значит, что ты бросаешь один шестигранный кубик и прибавляешь 4 к результату. Эта сумма и является потенциальным уроном.
- ❖ От них нужно отнять значение *Брони (БР)*.
- ❖ Оставшиеся в остатке очки являются *фактическим уроном* и отнимаются от *Жизненной энергии (ЖЭ)* жертвы.
- ❖ Если жизненная энергия персонажа достигает нуля, он находится при смерти.

Магия

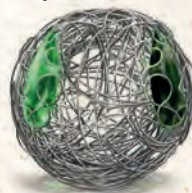
Для использования магии есть дополнительные правила.

Астральная энергия

Каждое заклинание стоит определенное количество *астральных очков (АСТ)*. Когда персонаж накладывает заклинание, ты должен отнять эти очки от запаса астральной энергии этого персонажа. Если проверка заклинания не удастся, тратится только (округленная) половина «стоимости» заклинания.

Время наложения, Дистанция и Время действия

- ❖ Чтобы наложить заклинание, персонажу нужно время, т.е. определенное количество действий. Бросок для проверки заклинания делается в момент последнего действия.
- ❖ Для успешного наложения заклинания его цель должна находиться в пределах доступной этому заклинанию дистанции — в течение всего времени наложения. Если цель передвигается за пределы допустимой дистанции, заклинание не удастся.
- ❖ *Время действия заклинания* может либо зависеть от УрК, либо активно поддерживаться чародеем (при помощи дополнительных АСТ), либо заклинание действует мгновенно.



Заклинания

Арматруц

Эффект: Кожа чародея становится тверже и дает дополнительную Броню. Сколько очков — решает чародей до наложения заклинания; максимум — 3 очка.

Время наложения: 1 Действие

Стоимость: 4 АСТ за БР 1, 8 АСТ за БР 2, 16 АСТ за БР 3 (модификация стоимости невозможна)

Дистанция: На себя

Время действия: УРК x 3 минут

Бальзам Салабунде

Эффект: Перед наложением заклинания чародей решает, сколько АСТ он хочет потратить. Цель получает соответствующее (1:1) количество очков ЖЭ. Чародей не может потратить больше АСТ, чем его значение навыка заклинания.

Время наложения: 16 Действий

Стоимость: 1 АСТ за 1 очко ЖЭ, минимум 4 АСТ

Дистанция: Прикосновение

Время действия: Мгновенно

Игнифаксиус

Эффект: Из пальцев чародея по прямой линии вылетает огненное копье. Чародею не требуется тратить дополнительное действие для прицеливания, оно уже включено во время наложения.

Цель получает $2d6 + (УРК \times 2)$ очков потенциального урона. Огненное копье считается дальнобойной атакой стрелковым оружием. Если жертва не смогла уклониться, атака считается успешной.

Время наложения: 2 Действия

Стоимость: 8 АСТ

Дистанция: 16 шагов

Время действия: Мгновенно

Визибили

Эффект: Чародей становится невидимым (не включая его одежду). Чтобы атаковать невидимую цель, противник должен сделать проверку на половинное значение его Атаки. Дальнобойные атаки успешны только, если на d20 выпадет 1.

Время наложения: 4 Действия

Стоимость: 8 АСТ (активация заклинания) + 4 АСТ за каждые 5 минут

Дистанция: Прикосновение

Время действия: Поддерживаемое

Очки фортуны

Очки фортуны (Форт) — это эквивалент удачи персонажа и влияния богов. Форт — это немного удачи, отличающей героев от всех остальных.

Как можно потратить Очки фортуны?

🎲 **Повтор проверки:** Потратив 1 Форт, ты можешь повторить проверку Атаки, Защиты или Дальнобойной атаки. При этом не важно, нужно ли перебросить один, два или три кубика — тратится все равно только 1 Форт. Перед тем, как использовать эту возможность, ты должен сделать обычную проверку, чтобы увидеть, насколько она окажется (не)успешной, и понять, нужен ли повтор проверки. Проверку можно повторить таким образом только один раз.

🎲 **Новый урон:** Потратив 1 Форт, ты можешь перебросить 1d6 урона. Ты можешь перебросить собственный урон, но не урон, нанесенный твоим противником. Если твое оружие наносит больше урона, чем 1d6, ты можешь перебросить только один из этих кубиков.

🎲 **Защита:** Чтобы улучшить свою защиту в сражении, ты можешь потратить 1 Форт и получить бонус +4 ко всем защитным действиям до конца сражения. Это можно сделать в любое время во время боевого раунда, но до твоего броска на Защиту.



РАБОТОРГОВЦЫ ИМПЕРСКОГО ЛЕСА

МИНИ-СЦЕНАРИЙ



Северин любил такие дни, когда его мать не только стояла в кузнице и молотила по горячим подковам, но и брала его на прогулку, рассказывая о героических деяниях его отца и императрицы Рохайи. Отец Северина был солдатом имперской армии и помимо части своего жалования регулярно присылал домой, в Альриксфурт, письма с рассказами о своих приключениях. Если мать брала его на прогулку, это значило, что байлункские всадники снова привезли письмо. Вот и сегодня был такой день, когда гонец привез в Альриксфурт целую сумку, полную писем. Мать Северина всегда волновалась при виде всадника, но успокаивалась, сломав печать и прочитав, что у ее мужа дела идут хорошо.

Она читала Северину эти письма всегда у озера, и он даже немного обогнал ее от нетерпения. Он всё поторапливал ее, ведь он так хотел узнать, что нового пережил его отец. Под одним большим дубом, примерно за милю от озера, Северин остановился и обернулся к матери. Он снова крикнул ей поторопиться. Сначала она рассмеялась, как всегда, когда сын так ее торопил, но внезапно замолчала и замерла, будто увидев самого Безымянного во плоти. В первый момент Северин не понял, почему она так изменилась в лице, но когда она сняла с пояса свой кузнечный молот, он догадался, что она, наверное, увидела что-то опасное. Позади себя Северин услышал тихое, прерывистое дыхание. С нарастающим страхом он обернулся — и увидел желтые глаза существа, как будто вышедшего из его самых страшных кошмаров. Оно было выше, чем он, и покрыто лохматым черным мехом. В правой руке оно держало зазубренную саблю и скалило зубы. Северин видел, что нижние резцы у него были большие, как настоящие клыки. И это существо было не одно — рядом стояли еще две черношёрстые фигуры. Северин хотел бежать, но тут все произошло так быстро, что он едва ли мог среагировать. Черношёрстый схватил его левой рукой и, несмотря на его сопротивление, так и не выпустил. Другие два чудища с боевыми криками набросились на его мать.

«О, господин Ингеримм и госпожа Рондра, прошу, помогите моей матери!»

Северин так и не увидел, что произошло с его матерью, потому что черношёрстый поднял его, перекинул через плечо и бросился наутёк. Последнее, что Северин слышал, были звон оружия и крики.



Альриксфурт — маленькая, тихая авантурская деревушка. Ее обитатели живут в достатке, но находится она недалеко от Имперского леса, о котором ходит много легенд. Говорят, привидения, феи и чудища живут там и защищают лес от непрошенных гостей. Многие из этих слухов наверняка являются суевериями, но Имперский лес служит прибежищем и разбойничьим шайкам, в том числе и шайке орков *Курга Желтозуба*. Они специализируются на похищении и продаже в рабство человеческих детей.

В этот раз он выбрал в жертвы *Северина Тальбаха*, десятилетнего сына Гизлы — кузнеца из Альриксфурта. Мать и сын подверглись нападению, когда прогуливались по окраине леса, и, хотя Гизла храбро сражалась с разбойниками, она не смогла помешать им забрать ее сына. Тяжело раненая, Гизла смогла вернуться в Альриксфурт. Там он сообщила старосте деревни Малору о произошедшей трагедии. Староста в отчаянии, ведь он знает, как опасны орки, и не думает, что кто-то из деревенских жителей сможет найти похитителей и вернуть маленького Северина. К счастью, в Альриксфурт прибывают герои и узнают о похищении сына Гизлы. Ни минуты не медля, они соглашаются помочь.

Поиски мальчика и Время

Естественно, вернуть мальчика домой — это дело чести для персонажей, но им нужно торопиться. Орки Курга притащили Северина в свое логово в лесу и ждут своего вожака. Героям нельзя терять время. В некоторых сценах этого приключения они получают очки времени. Если они соберут 4 или более очков, Кург будет уже в логове орков, когда герои до него доберутся. Если они соберут менее 4 очков, им придется иметь дело только с приспешниками Курга. Как ведущий ты, конечно, можешь быстро перемещаться от сцены к сцене, если ты хочешь просто дать игрокам представление о главных правилах игры. Но в любом случае следует сначала прочитать весь сценарий целиком. В некоторых сценах тебе предлагаются варианты развития событий, которые ты можешь предложить игрокам или выбрать сам.

Помощь

Экспедиция в лес поставит героев перед многими опасностями, поэтому они могут получить помощь от старосты Малора. Герои должны сделать групповую кумулятивную проверку на *Уговаривание (Интуиция/Харизма/Харизма)*. При неудаче они не получают помощи. Достигнув УрК 1, они получают целебное зелье, восстанавливающее одному персонажу 1d6+2 ЖЭ. При достижении УрК 2-3 Малор выплачивает им награду в 30 серебряных талеров, а при УрК 4 и больше он вручает им запыхавшийся пузырь с магическим бальзамом для оружия, который дает бонус +1 очко потенциального урона для одного орудия.

След

Сначала героям надо выйти на след орков. Они ищут тропинку, по которой шли Гизла и Северин, чтобы найти следы или другие улики. Для этого им понадобится сделать групповую проверку, используя навык *Поиск следов (Храбрость/Ловкость/Конституция)*. Героям нужно достичь 3 УрК. За каждый УрК, недостающий им до 3, они получают 1 очко времени.

Даже если всем не удадутся их проверки, герои все равно найдут след, просто им понадобится для этого больше времени, а значит, они соберут больше очков времени.

Склон

Герои идут по следу и входят в лес. Эта часть Имперского леса жутковата и полна таинственных звуков. Из-за недавней грозы земля мягкая и рыхлая. След орков ведет мимо рва, склон которого сползает вниз под весом героев. К счастью, глубина рва достигает всего пары шагов.

Ведущий определяет полученный персонажами урон при помощи 2d6. Но герои могут попробовать уменьшить или избежать урона при помощи проверки на *Владение телом (Храбрость/Ловкость/Сила)*. При успехе проверки герой понижает урон на 1 очко потенциального урона за каждое очко навыка в остатке (значение навыка 0 считается как 1). Броня (БР) не влияет на урон в этой ситуации. Если кто-то из персонажей получил урон, перейди к главе «Поиск целебных трав», если нет — к главе «Река».

Вепрь

В Имперском лесу можно встретить не только орков. Этот лес — родина многочисленных диких зверей, и одного из них герои как раз вспугнули во время поисков Северина. Персонажи попали на территорию вепря, который выскакивает из кустов и набрасывается на одного из героев.



Сражение с ним не стоит героям очков времени, но вполне возможно, что они будут ранены.

❖ **Вариант 1:** Герои могут попытаться успокоить вепря. Для этого потребуется групповая кумулятивная проверка на Зоологию (*Храбрость/Ловкость/Конституция*). Если герои достигнут УрК 6, вепрь убежит, не атакуя. При неудачной проверке вепрь вепрь нападает на случайного выбранного героя в течение 3 БР, после чего сбегает.

❖ **Вариант 2:** Герои могут и сами убежать от вепря. Каждый персонаж должен сделать проверку на Владение телом (*Храбрость/Ловкость/Сила*). Вепрь нападает на каждого героя, потерпевшего неудачу.

Вепрь

Храбрость 15 Ум 13*

Интуиция 12 Харизма 10

Ловкость рук 11

Ловкость 10

Конституция 15 Сила 15

Жизненная энергия 35

Астральная энергия – Кармическая энергия – Инициатива 11+1d6

Уклонение 5 Скорость 10

Укус и удар: АТ 15 ПА – ПУ 1d6+3

Броня 0

Навыки: Владение телом 4 (*Храбрость/Ловкость/Сила*), Восприятие 4 (*Храбрость/Ловкость/Сила*)

Поведение в бою: перед началом боя ведущий должен сделать бросок 1d6, чтобы определить поведение вепря в бою. Вепри сражаются до смерти противника (1-2 на d6), внезапно убегают через 1d6 БР (3-4 на d6) или потеряв половину своей жизненной энергии (5-6 на d6).

Побег: при потере 50% ЖЭ или см. Поведение в бою

Примечание:

*) Уровень интеллекта этих животных намного ниже разумных существ.



Мост

Герои доходят до ущелья, которое они могут и обойти, но сэкономят время, если используют перекидной мост. На противоположной стороне видны следы лагеря орков, значит, орки каким-то образом перебрались через ущелье, и героям нужно следовать за ними. К сожалению, перекидной мост очень стар и должен быть починен. Для этого потребуется групповая проверка на Механику (*Ловкость рук/Ловкость рук/Конституция*), которая стоит 3 очка времени. Каждый достигнутый УрК ускоряет починку на одно очко времени. Если их число падает до 0 или ниже, перед сценой **Логово орков** ты можешь отнять 1 очко времени от их общей суммы.

❖ **Вариант 1:** Герои могут отправиться на поиски другого перехода или моста через ущелье. Это самый простой вариант, который стоит им 3 очка времени.

❖ **Вариант 2:** Герои могут попытаться перебраться через ущелье при помощи кошки и троса. Для этого понадобится проверка на Лазание (*Храбрость/Ловкость/Сила*). При неудаче герой хоть и добирается до противоположной стороны, но получает 1d6+2 Очков потенциального урона.

Поиск целебных трав

В Имперском лесу можно найти не только бандитов, но и много целебных трав. Герои знают это и должны решить, хотят ли они их искать, чтобы помочь пострадавшим, или продолжать идти по следу орков, несмотря на ушибы.

Поиск трав занимает время. Герои должны сделать еще одну групповую проверку.

На этот раз им понадобится навык Ботаника (*Храбрость/Ловкость/Конституция*). Если проверка никому не удалась, группа получает 3 очка времени и ничего не находит. Каждый УрК, достигнутый героями, может быть использован либо для того, чтобы сэкономить время (до минимума 1 очка времени) или чтобы увеличить количество порций найденных целебных растений. Каждая порция этих трав вылечивает 1d6 очков урона, но каждый герой может использовать травы только раз в день.

❖ **Вариант 1:** Если герои хотят продолжать поиски Северина, перейди к главе «Река».

❖ **Вариант 2:** Вместо поиска целебных трав, персонаж-чародей может использовать заклинание Бальзам. В этом случае герои не получают очков времени.

Река

Герои идут по следу и встречаются с новой проблемой. Они стоят на берегу реки, через которую совсем недавно вел мост. Орки разрушили его, чтобы задержать возможных преследователей. Чтобы переплыть через реку, героям следует сделать индивидуальные проверки на Плавание (*Храбрость/Ловкость/Сила*). Если проверка не удалась, герой получает 1d6 урона, наглотавшись воды.

❖ **Вариант 1:** Герои могут попытаться построить импровизированный мост из остатков старого моста и других материалов. За потраченное на это время герои получают 4 очка времени, но могут понизить их на 1 очко за каждый достигнутый УрК (до минимума 1 очка) при помощи групповой проверки на Обработку дерева (*Ловкость рук/Ловкость рук/Конституция*).

❖ **Вариант 2:** Герои могут попробовать найти другой мост. Это вариант проще, но стоит им еще 3 очка времени.

Логово орков

Герои находят логово орков на небольшой поляне. В середине стоит одно единственное дерево, к которому привязан Северин. У него во рту кляп, а из глаз текут слезы. Орки расположились неподалеку от дерева и жарят утку над костром. Дерево находится на расстоянии 30 шагов от края поляны. Естественно, героям придется сразиться

с орками и освободить Северина. Как конкретно они это сделают — их решение. Но перед этим они могут попробовать облегчить себе задачу.

♦ **Вариант 1:** Они могут нагнать на орков страх при помощи успешной групповой пробы на *Запугивание* (*Интуиция/Харизма/Харизма*). Если они смогут набрать как минимум 3 УрК, орки получают штраф -2 на каждую атаку и дальнбойную атаку и -1 на Уклонение и Парирование.

♦ **Вариант 2:** Использование магии может значительно повлиять на ситуацию. Например, герой-чародей может использовать заклинание Визибилы, чтобы стать невидимым и освободить Северина.

Банда орков

Эти орки — изгнанники своего народа, которые организовали небольшую группу бандитов. Их трое. Все они вооружены саблями, и у одного есть короткий лук (этот орк стоит на вахте).

Если герои атакуют, не будучи замеченными до этого, они застают орков врасплох, вследствие чего в течение первого боевого раунда орки могут только защищаться и использовать свободные действия. Во втором раунде они уже могут и атаковать.

Когда все орки убиты, герои освобождают Северина и отводят его к матери.

Если герои прибыли сюда достаточно рано и хотят дождаться Курга, пройдет примерно час до его появления. Они могут сами решать, хотят ли они драться с ним в открытую или устроить западню. Если герои набрали до этого 4 или более очков времени, Кург уже присутствует в логове, когда до него добираются герои.



Орк

Храбрость 12 Ум 10 Интуиция 13

Харизма 10 Ловкость рук 13

Ловкость 13 Конституция 13

Сила 13

Жизненная энергия 32

Астральная энергия — Кармическая энергия —
Инициатива 12+1d6

Уклонение 7 Скорость 7

Сабля: АТ 13 ПА 7 ПУ 1d6+3

Короткий лук: ДАТ 13 ЗАР 1 ПУ 1d6+4 ДИС 10/50/80

БР 1 (толстая одежда, которая дает штрафы -1 к Скорости и -1 к Инициативе, оба уже включены в приведенные выше значения)

Навыки: Владение телом 4 (Храбрость/Ловкость/Сила), Восприятие 5 (Храбрость/Ловкость/Сила)

Поведение в бою: в рукопашном бою орки концен-трируются на самом опасном противнике среди героев. Орк с луком сначала пытается вывести из строя чародея, а потом — героев с дальнбойным оружием.

Побег: Орки не пытаются сбежать, они сражаются насмерть.

Примечание: У Курга такие же значения, но АТ+2 и ПА+1.



Клад

В том месте, где Северин привязан к дереву, стоит закрытый сундук: трофей работорговцев. Герои могут попытаться взломать замок сундука. Для этого потребуется успешная проверка на *Взлом замков* (*Ловкость рук/Ловкость рук/Конституция*). У каждого героя только одна попытка. Внутри сундука находятся не только 240 серебряных талеров, но и 2 целебных зелья, которые сразу восстанавливают по 1d6 ЖЭ.

♦ **Вариант 1:** Герои могут открыть замок и при помощи оружия. В этом случае сосуда с зельями разбиваются при 1-5 на d6.

♦ **Вариант 2:** Можно и взять сундук с собой в Альриксфурт. Мать Северина может помочь открыть замок. Но староста деревни Малор будет настаивать на том, чтобы передать серебро баронессе, потому что речь идет о деньгах, заработанных работорговлей. Зелья он отдает героям.

Если герои хотят получить деньги и им удастся групповая проверка на *Торговлю* (*Ловкость рук/Ловкость рук/Конституция*), Малор все-таки отдает им 120 талеров.

Конец истории

Хочется верить, что героям удалось победить орков и, возможно, самого Курга. Осталось только отвести Северина к его матери. Она счастлива видеть своего сына живым и невредимым и клянется Ингеримму, богу-покровителю ремесел, что выкует героям оружие или доспех превосходного качества.

Староста деревни Малор также благодарит героев. Альрикфуртцы достаточно пострадали от орков, бандитов и похитителей. Староста приглашает героев на большое празднество — ведь победу над работорговцами надо отпраздновать должным образом, благо в подвалах местной таверны достаточно отличного фердокского пива.

Очки опыта

В конце приключения герои получают так называемые **очки приключений (ОП)**. С их помощью можно повысить игровые значения персонажей. В «Первом знакомстве» опыт не играет роли, но, если ты хочешь и дальше играть персонажа из этого приключения, ты получаешь 5 ОП.



Герон Осиротитель

Герон родился в день, когда над его родной деревней Силквизен бушевала сильная гроза. Его родители увидели в этом знак Рондры, богини сражений и гроз, и назвали сына в честь одного из святых ее церкви и великого героя авантурской истории — Герона Однорукого. Герон провел счастливое детство в кругу своей небогатой, но благополучной семьи. Беззаботная пора кончилась, когда на Срединную Империю напали орки, и Герон потерял всю семью. Ему самому удалось спастись, затаившись на дереве. Герон поклялся отомстить оркам, но до тех пор, когда он смог исполнить свою клятву, прошло еще много лет.

После войны ему ничего больше не осталось, как отправиться в Гарет и поступить в ученики портного, старого друга его отца. Он быстро понял, что не был предназначен для этого ремесла, но оставался в Гарете, потому что не знал, куда еще податься.

Однажды он познакомился с молодым наемником, чье бесстрашие и истории об убитых орках понравились ему. Хотя Герон был еще очень молод, он уже отличался развитыми мускулами и ловкостью, чем и обратил на себя внимание капитана наемников и был рекрутирован.

Много лет Герон вел полную приключений жизнь наемника. Он перестал использовать свою обычную фамилию Бунсхаймер и назвался в честь подразделения, в котором он прослужил дольше всех и которое заменило ему семью: Осиротители. Его жизнь проходила в сражениях и войнах. Несмотря на трудные времена, Герон придерживался идеалов, привитых ему родителями: он щадил поверженных врагов, не был излишне жесток, не мародерствовал и не наслаждался убийствами. Очень часто ему приходилось вступать в конфликт с другими наемниками из-за своих принципов, и однажды он даже вынужден был поднять оружие против своих товарищей, чтобы защитить невинных жителей разграбляемой деревни.



Храбрость	15	Ловкость рук	12
Ум	10	Ловкость	13
Интуиция	13	Конституция	12
Харизма	12	Сила	13
Жизненная энергия	29	Уклонение	7
Астральная энергия	—	Скорость	8
Очки фортуны	2	Инициатива	14+1d6

Преимущества: Амбидекстрия, Способность к боевой технике (мечи), Удача I

Недостатки: —

Особые навыки: Боевые рефлексы I, Боеготовность, Бой двумя руками, Бой одной рукой, Защитная позиция, Знание местности (Гарет), Лидер, Мощный удар I, Привычка к доспехам I, Специализация Военное дело, Финт I

Языки: родной язык — Гарети III, Олоаркх II

Алфавит: Кусликский

Боевые техники: Арбалеты 12 (ДАТ 13), Двуручное ударное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Двуручные мечи 6 (АТ 8 / ПАР 4), Древковое оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Луки 6 (ДАТ 7), Кинжалы 10 (АТ 12 / ПАР 6), Копья 6 (АТ 8 / ПАР 4), Метательное оружие 6 (ДАТ 7), Мечи 12 (АТ 14 / ПАР 7), Рукопашный бой 12 (АТ 14 / ПАР 7), Ударное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Фехтовальное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Цепное оружие 6 (АТ 8 / ПАР —), Щиты 6 (АТ 8 / ПАР 4)

Умения:

Физические (Храбрость/Ловкость/Сила): Бражничанье 5, Верховая езда 0, Владение телом 7, Восприятие 0, Грубая сила 6, Карманная кража 0, Лазание 6, Пение 0, Плавание 4, Полёт 0, Самообладание 6, Трюкачество 0, Скрытность 0, Танец 0

Социальные (Интуиция/Харизма/Харизма): Запугивание 0, Маскировка 2, Обольщение 0, Проницательность 6, Сила воли 4, Убеждение 0, Уговаривание 5, Уличное чутье 5, Этикет 0

Природа (Храбрость/Ловкость/Конституция): Выживание 5, Зоология 4, Ориентация 4, Поиск следов 4, Рыбалка 0, Связывание 0, Травничество 1

Знания (Ум/Ум/Интуиция): Арифметика 0, Арканология 0, Астрономия 0, Военное дело 10, География 0, Игры 0, История 0, Механика 0, Право 0, Религия 3, Саги и легенды 5, Сферология 0 **Ремёсла (Ловкость рук/Ловкость рук/Конституция):** Алхимия 0, Влом замков 0, Лечение болезней 0, Лечение отравлений 0, Лечение ран 6, Мореходство 0, Музичирование 0, Обработка дерева 4, Обработка камня 0, Обработка кожи 0, Обработка металла 4, Портновство 7, Приготовление пищи 0, Психологическая помощь 0, Торговля 5, Рисование 0, Управление транспортом 0

Снаряжение: кинжал (ПУ 1d6+1, АТ 12, ПАР 6), легкий арбалет (ПУ 1d6+6, ЗАР 8, ДАТ 13, ДИС 10/50/80), кожаный мундир (БРН 3), боеприпасы (болты, 10), длинный меч (ПУ 1d6+4, АТ 14, ПАР 7), 18 серебряных талеров

С тех пор Герон отвернулся от профессии наемника и путешествует по Авантурии в поисках приключений.

Хотя у него репутация ловеласа, внутри он остается робким и не так-то легко открывает душу представительницам противоположного пола.

Особый навык: Финт

Ловким финтом можно так запутать противника, что его защита будет осложнена.

Правило: Нападающий усложняет свою собственную атаку на 1 очко (т.е. АТ—1), и, если она удастся, защита обороняющегося усложняется на 2 очка (т.е. ПАР—2).

Раса: Человек

Культура: Срединная Империя

Профессия: Наемник

Уровень опыта: Опытный

Лайариэль Блики-в-кроне

Говорят, что никто не может так хорошо обращаться с луком и стрелами, как эльфы. Что касается Лайариэль, следопыта из клана Блики-в-кроне, это ни в коем случае не преувеличение.

Лайариэль научилась выживать на природе в родных долинах и лесах авантурского севера и достигла мастерства в стрельбе из лука и охоте. С тех пор, как она впервые увидела человека, ее снедало любопытство по отношению к этому странному народу с круглыми ушами, чьи обычаи ее одновременно отталкивали и завораживали. Через несколько лет, как только ей позволили родители, Лайариэль отправилась в близлежащий человеческий город Доннербах, чтобы изучать круглоухих. Ее жизнь изменилась, когда десять лет назад бесследно пропал ее брат Эдорион.



Храбрость	11	Ловкость рук	14
Ум	10	Ловкость	15
Интуиция	15	Конституция	11
Харизма	13	Сила	11
Жизненная энергия	24	Уклонение	8
Астральная энергия	35	Скорость	9
Очки фортуны	1	Инициатива	13+1d6

Преимущества: Благозвучие, Двухголосие, Магический дар, Нестарение, Ночное зрение I, Привлекательность I, Проворство, Способность обходиться без сна, Чувство дистанции,

Недостатки: Боязнь тесных помещений II, Надоедливые бесята, Невезение I, Неспособность (Игры, Бражничанье), Порок (Незнание религий), Чувствительный нюх

Особые навыки: Знание местности (Доннербах), Специализация Поиск следов, Песня дружбы 4, Традиция: эльф

Языки: родной язык - Исдира III, Гарети I

Алфавит: -

Боевые техники: Арбалеты 6 (ДАТ 8), Двуручное ударное оружие 6 (АТ 7 / ПАР 4), Двуручные мечи 6 (АТ 7 / ПАР 4), Древковое оружие 6 (АТ 7 / ПАР 5), Луки 12 (ДАТ 14), Кинжалы 8 (АТ 9 / ПАР 6), Копья 6 (АТ 7 / ПАР 4), Метательное оружие 6 (ДАТ 8), Мечи 6 (АТ 7 / ПАР 5), Рукопашный бой 6 (АТ 7 / ПАР 5), Ударное оружие 6 (АТ 7 / ПАР 4), Фехтовальное оружие 6 (АТ 7 / ПАР 5), Цепное оружие 6 (АТ 7 / ПАР -), Щиты 6 (АТ 7 / ПАР 4)

Умения:

Физические (Храбрость/Ловкость/Сила): Бражничанье 0, Верховая езда 0, Владение телом 10, Восприятие 8, Грубая сила 0, Карманная кража 0, Лазание 0, Пение 6, Плавание 4, Полёт 0, Самообладание 2, Трюкачество 0, Скрытность 0, Танец 0

Социальные (Интуиция/Харизма/Харизма)t Запугивание 0, Маскировка 0, Обольщение 1, Проницательность 0, Сила воли 2, Убеждение 0, Уговаривание 0, Уличное чутьё 0, Этикет 0

Природа (Храбрость/Ловкость/Конституция)t Выживание 10, Зоология 6, Ориентация 5, Поиск следов 10, Рыбалка 3, Связывание 0, Травничество 6

Знания (Ум/Ум/Интуиция)t Арифметика 0, Арканология 2, Астрономия 0, Военное дело 0, География 0, Игры 0, История 0, Механика 0, Право 0, Религия 0, Саги и легенды 0, Сферология 0

Ремёсла (Ловкость рук/Ловкость рук/Конституция)t Алхимия 0, Взлом замков 0, Лечение болезней 0, Лечение отравлений 0, Лечение ран 0, Мореходство 1, Музицирование 6, Обработка дерева 5, Обработка камня 0, Обработка кожи 2, Обработка металла 0, Портновство 0, Приготовление пищи 0, Психологическая помощь 0, Торговля 0, Рисование 0, Управление транспортом 0

Заклинания: Арматруц (УМ/ИН/ЛР) 6, Бальзам (УМ/ИН/ЛР) 5

Снаряжение: кинжал (ПУ 1d6+2, АТ 9, ПАР 6), эльфийский лук (ПУ 1d6+5, ЗАР 1, ДАТ 14, ДИС 50/100/200), обычная одежда, боеприпасы (Стрелы, 20), колчан, 2 талера

Тогда они вместе прибыли в Доннербах, чтобы обменять добытые меха на другие товары. Но во время их пребывания в городе Эдорион бесследно пропал. Его исчезновение принесло много горя в клан Лайариэль. Все поиски были напрасны, и через несколько дней были прекращены. Но Лайариэль не сдавалась. Она оставила свою семью и отправилась на Юг, следуя малейшим намекам на след брата и пережив множество приключений на своем пути. Но найти Эдориона ей так и не удалось. Лайариэль не хотела возвращаться в семью, так как она так и не простила своим родственникам, что они так быстро бросили поиски. А кроме того, мир вдали от родины таил столько чудес, которые она хотела открыть. Странствия привели ее в Гарет, где она увидела больше людей, чем за всю предыдущую жизнь. Там она познакомилась с другими искателями приключений и решила остаться в компании этих круглоухих. В обмен на ее поддержку спутники пообещали помочь ей в поисках брата.

Вместе они выяснили, что скорее всего Эдорион был похищен и продан в рабство — в глазах Лайариэль ужасное преступление, которое нельзя оставить безнаказанным. Как и все эльфы, Лайариэль ценит свободу и не может представить себе жизнь в неволе. Одновременно она начинает понимать, что вряд ли сможет вернуться в лоно своей семьи, даже если найдет брата. Слишком уж отдалилась она от эльфийского образа жизни и привыкла к круглоухим, которые стали ее друзьями и заменили далеких родственников.

Раса: Эльф

Культура: Луговой эльф

Профессия: Следопыт

Уровень опыта: Опытная

Арбош, сын Ангракса

Арбош — старший из четверых близнецов из семьи знаменитого грибовода Ангракса и уважаемой оружейницы Валогры, из гномов Наковальни. С самого рождения Арбош отличался от остальных членов своей семьи. В отличие от своих черноволосых братьев, Арбош появился на свет с белыми волосами, что священники Ангроша истолковали как милость этого бога. Теперь даже ходят слухи, что уже в младенческом возрасте у Арбоша начала расти борода. На самом деле он был безбородым до своего 25-летия и жестоко страдал, глядя на свои гладкие щеки.

После своей Инициации племенем, ознаменовавшей его вступление во взрослую жизнь, Арбош стал учиться у матери кузнечному делу, и чем длиннее отрастала его борода, тем больше он становился уверен в себе. Несмотря на свои большие руки, он достиг удивительного мастерства в изготовлении кольчужных колец и точных механических приборов.

Но эта работа была ему все же не совсем по душе. Еще с юности он жадно поглощал всевозможные рассказы о храбрых героях Железного века гномов, и в нем зрело желание узнать мир за пределами родных стен. Арбош мечтал о путешествиях по всей Авестурии и приключениях, чтобы вернуться домой через пару десятилетий зрелым гномом и жениться. От одного торговца, иногда приходившего в клан Арбоша, гном узнал о человеческой традиции странствующих ремесленников. Очарованный этой традицией, он решил покинуть родину по окончании учебы и отправиться странствовать.

В пути он встретился с другими искателями приключений и оказал немало услуг королю гномов Альбраксу, который ценит Арбоша не только за мастерство в изготовлении доспехов и оружия, но и за его храбрость.

Храбрость	14	Ловкость рук	13
Ум	10	Ловкость	11
Интуиция	13	Конституция	15
Харизма	9	Сила	15
Жизненная энергия	38	Уклонение	6
Астральная энергия	—	Скорость	6
Очки фортуны	1	Инициатива	13+1d6

Преимущества: Высокий болевой порог, Иммуниет к тульмадрону, Ночное зрение I, Устойчивость к магии

Недостатки: Невезение I, Негативные атрибуты (алчность, вспыльчивость), Неспособность (Плавание), Принципиальность (гномя воинская честь)

Особые навыки: Боеготовность, Знание местности (родная шахта), Мощный удар I & II, Опережающий удар, Привычка к доспехам I, Специализация (Военное дело), Удар по щиту, Финт I

Языки: родной язык — роголан III, Гарети III

Алфавит: Кусликский, роголанские руны

Боевые техники: Арбалеты 12 (ДАТ 13), Двуручное ударное оружие 12 (АТ 14 / ПАР 8), Двуручные мечи 6 (АТ 8 / ПАР 5), Древковое оружие 6 (АТ 8 / ПАР 5), Луки 6 (ДАТ 7), Кинжалы 6 (АТ 8 / ПАР 4), Копья 6 (АТ 8 / ПАР 5), Метательное оружие 6 (ДАТ 7), Мечи 6 (АТ 8 / ПАР 5), Рукопашный бой 12 (АТ 14 / ПАР 8), Ударное оружие 12 (АТ 14 / ПАР 8), Фехтовальное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Цепное оружие 6 (АТ 8 / ПАР —), Щиты 6 (АТ 8 / ПАР 5)

Умения:

Физические (Храбрость/Ловкость/Сила): Бражничанье 8, Верхняя езда 4, Владение телом 7, Восприятие 6, Грубая сила 10, Карманная кража 0, Лазание 0, Пение 0, Плавание 0, Полёт 0, Самообладание 7, Трюкачество 0, Скрытность 6, Танец 0

Социальные (Интуиция/Харизма/Харизма): Запугивание 5, Маскировка 0, Обольщение 0, Проницательность 2, Сила воли 8, Убеждение 0, Уговаривание 0, Уличное чутьё 0, Этикет 5

Природа (Храбрость/Ловкость/Конституция): Выживание 0, Зоология 0, Ориентация 1, Поиск следов 0, Рыбалка 0, Связывание 0, Травничество 0

Знания (Ум/Ум/Интуиция): Арифметика 4, Арканология 0, Астрономия 0, Военное дело 10, География 0, Игры 0, История 7, Механика 3, Право 0, Религия 3, Саги и легенды 3, Сферология 0

Ремёсла (Ловкость рук/Ловкость рук/Конституция): Алхимия 0, Взлом замков 0, Лечение болезней 0, Лечение отравлений 0, Лечение ран 0, Мореходство 0, Музицирование 0, Обработка дерева 0, Обработка камня 0, Обработка кожи 0, Обработка металла 10, Портновство 0, Приготовление пищи 0, Психологическая помощь 0, Торговля 0, Рисование 0, Управление транспортом 0

Снаряжение: кинжал (ПУ 1d6+2, АТ 8, ПАР 4), кольчуга (БРН 4), гномья булава (ПУ 1d6+7, АТ 14, ПАР 7), 25 талеров

В свободное от службы у короля время Арбош путешествует по Авестурии со своими друзьями в поисках новых достижений — будь то изготовление шедевра кузнечного дела или победа в сражении.

Особый навык: Мощный удар

Боец может нанести противнику больше урона, вложив в удар особенную мощь.

Правило: АТ нападающего усложняется на 2 очка (т.е. АТ—2). При успехе: ОП+2

Раса: Гном

Культура: гном Наковальни

Профессия: Воин

Уровень опыта: Опытный



Мирхибан аль-Орхима

Хотя магические академии Фазара стараются находить как можно больше детей с магическими способностями, дарование Мирхибан открыл маг Халид абул-Кетаб, не принадлежащий ни к какой гильдии. Никто из жителей ее родной деревеньки не мог и представить себе, что дочь простых рисовых фермеров когда-нибудь будет учиться искусству магии в роскошном жилище чародея. Уже при первом упражнении стало ясно, что у Мирхибан есть особое дарование к управлению элементом Огонь. Она могла зажигать и гасить свечи, и даже первое, неуверенное огненное копье получилось у нее с первого раза, хотя и обожгло хвост любимой кошке Халида. А к призыву огненных элементарей Мирхибан проявила даже больший талант, чем ее учитель.

После выпускных экзаменов она несколько лет изучала историю легендарных магократов Гаданга, легенды о которых занимали ее с самой юности. Но и магам нужно чем-то зарабатывать на жизнь и исследования, и Мирхибан начала время от времени отправляться на задания в дальние страны.

Храбрость	14	Ловкость рук	12
Ум	15	Ловкость	12
Интуиция	14	Конституция	10
Харизма	14	Сила	9
Жизненная энергия	25	Уклонение	6
Астральная энергия	35	Скорость	8
Очки фортуны	2	Инициатива	13+1d6

Преимущества: Ускоренная регенерация (астральная энергия) I, Магический дар

Недостатки: Порок (тщеславие)

Особые навыки: Знание местности (Фазар), Связь с посохом, Традиция: маг

Языки: родной язык - Туламидья III, Гарети II

Алфавит: Кусликский, туламидья

Боевые техники: Арбалеты 6 (ДАТ 7), Двуручное ударное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 3), Двуручные мечи 6 (АТ 8 / ПАР 3), Древковое оружие 8 (АТ 10 / ПАР 5), Луки 6 (ДАТ 7), Кинжалы 6 (АТ 8 / ПАР 4), Копья 6 (АТ 8 / ПАР 3), Метательное оружие 6 (ДАТ 7), Мечи 6 (АТ 8 / ПАР 4), Рукопашный бой 6 (АТ 8 / ПАР 4), Ударное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 3), Фехтовальное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Цепное оружие 6 (АТ 8 / ПАР -), Щиты 6 (АТ 8 / ПАР 3)

Умения:

Физические (Храбрость/Ловкость/Сила): Бражничанье 0, Верховая езда 0, Владение телом 0, Восприятие 5, Грубая сила 0, Карманная кража 0, Лазание 0, Пение 6, Плавание 0, Полёт 0, Самообладание 0, Трюкачество 0, Скрытность 0, Танец 0

Социальные (Интуиция/Харизма/Харизма): Запугивание 0, Маскировка 0, Обольщение 0, Проницательность 2, Сила воли 8, Убеждение 0, Уговаривание 3, Уличное чутье 3, Этикет 0

Природа (Храбрость/Ловкость/Конституция): Выживание 0, Зоология 0, Ориентация 0, Поиск следов 0, Рыбалка 0, Связывание 0, Травничество 0

Знания (Ум/Ум/Интуиция): Арифметика 0, Арканология 10, Астрономия 0, Военное дело 0, География 5, Игры 8, История 7, Механика 0, Право 0, Религия 4, Саги и легенды 6, Сферология 6

Ремёсла (Ловкость рук/Ловкость рук/Конституция): Алхимия 0, Взлом замков 0, Лечение болезней 0, Лечение отравлений 0, Лечение ран 0, Мореходство 0, Музицирование 0, Обработка дерева 0, Обработка камня 0, Обработка кожи 0, Обработка металла 0, Портновство 0, Приготовление пищи 0, Психологическая помощь 0, Торговля 4, Рисование 0, Управление транспортом 0

Заклинания: Визибилы (УМ/ИН/КО) 5, Игнифаксиус (ХР/УМ/ХА) 8

Снаряжение: амулет, ожерелье, поясные сумки (2), мантия, длинный магический посох (ПУ 1d6+2, АТ 9, ПАР 7), 14 талеров



К счастью, Халид научил ее не только магии огня, но и целому ряду других заклинаний, потому что в молодости тоже был искателем приключений и знал, какие умения помогут его ученице в странствиях.

Кроме исследований истории магократов, вторым коньком Мирхибан были поиски настоящего Темного Ока. В детстве она зачарованно внимала сказаниям об этих легендарных артефактах и все бы отдала за возможность изучить один из них.

Друзья ценят Мирхибан за обширные познания, но, как и все остальные элементаристы Огня, она иногда дает волю своему бурному темпераменту. И хотя она не умеет обращаться с оружием, её заклинания чреваты смертью для их цели, и уже не раз она преподавала урок разным негодяям. При виде несправедливости Мирхибан действует, немедленно. Когда она вступает в спор, то спорит до последнего. А кто ей по душе, может всегда на нее положиться.

Раса: Человек

Культура: Манадистан

Профессия: Маг

Уровень опыта: Опытная

Каролан Калаванти

Калаванти — любимое имя Каролана, ведь в каждом городе он использует разные имена. В Куслике он разыскивается за мошенничество под именем Рамирез Цотти, в Грангоре известен как аферист Лоренцо Дикора, а в Винзальте стража охотится за ним из-за кражи под именем Фурио Фаруцци. Этот плут с остроконечными ушами вырос в винзальтском храме Тса, на порог которого его подкинули почти тридцать лет назад. Вскоре священники поняли, что один из его родителей был эльфом, но это не помешало им дать ему дом и свою заботу. Благодаря несколько беспорядочному образу жизни его приемных родителей, в юношеском возрасте он то и дело вступал в контакт с теневой стороной Винзальта. Сначала он присоединился к детской преступной банде, потом к нему обратилась сама Ниям Боспаранская, королева преступного мира Винзальта. Не смотря на свой образ жизни вора и плута, Каролан никогда не ворует у тех, кто страдает от голода или живет в бедности.

Хотя он много размышлял о своих неизвестных родителях, он спокойно принимает свои эльфийские корни и никогда не жаловался, когда другие дети называли его Остроух.

Каролан зарабатывает на жизнь игрой в больтан в тавернах. Кроме того, он ловелас, очаровывающий своими речами как мужчин, так и женщин. Он избегает крупных преступлений, но мелкими кражами не гнушается, и иногда ему даже хочется пощекотать себе нервы настоящей кражей со взломом. Мало кто может сравниться с ним в искусстве взламывать замки, скрываться в тенях или похитить кошелек ничего не подозревающей жертвы.



Храбрость	10	Ловкость рук	14
Ум	12	Ловкость	15
Интуиция	14	Конституция	12
Харизма	13	Сила	10
Жизненная энергия	29	Уклонение	9
Астральная энергия	—	Скорость	9
Очки фортуны	3	Инициатива	13+1d6

Преимущества: Способность (Взлом замков), Проворство, Лисье чутьё, Удача I

Недостатки: Магнит для неприятностей, негативные атрибуты (алчность, любопытство)

Особые навыки: Боеготовность, Бой одной рукой, Обезвреживание ловушек, Финт I, Лисий язык, Боевые рефлексy I, Знание местности (Хавена, Винзальт), Прицельный выстрел/бросок I, Прицельный укол I, Быстрое вооружение, Улучшенное уклонение I

Языки: родной язык - Гарети III, Исдира I, Торвальский I

Алфавит: Кусликский

Боевые техники: Арбалеты 6 (ДАТ 8), Двуручное ударное оружие 6 (АТ 6 / ПАР 3), Двуручные мечи 6 (АТ 6 / ПАР 3), Древковое оружие 8 (АТ 6 / ПАР 5), Луки 6 (ДАТ 8), Кинжалы 6 (АТ 10 / ПАР 7), Копья 6 (АТ 6 / ПАР 3), Метательное оружие 6 (ДАТ 12), Мечи 6 (АТ 6 / ПАР 5), Рукопашный бой 6 (АТ 12 / ПАР 8), Ударное оружие 6 (АТ 6 / ПАР 3), Фехтовальное оружие 6 (АТ 12 / ПАР 8), Цепное оружие 6 (АТ 6 / ПАР —), Щиты 6 (АТ 6 / ПАР 3)

Умения:

Физические (Храбрость/Ловкость/Сила): Бражничанье 4, Верховая езда 0, Владение телом 7, Восприятие 8, Грубая сила 0, Карманная кража 7, Лазание 6,

Пение 0, Плавание 0, Полёт 0, Самообладание 6, Трюкачество 0, Скрытность 5, Танец 1

Социальные (Интуиция/Харизма/Харизма): Запугивание 0, Маскировка 2, Обольщение 4, Проницательность 5, Сила воли 7, Убеждение 0, Уговаривание 6, Уличное чутьё 10, Этикет 2

Природа (Храбрость/Ловкость/Конституция): Выживание 0, Зоология 0, Ориентация 5, Поиск следов 0, Рыбалка 0, Связывание 0, Травничество 0

Знания (Ум/Ум/Интуиция): Арифметика 6, Арканология 0, Астрономия 0, Военное дело 0, География 1, Игры 7, История 2, Механика 4, Право 5, Религия 4, Саги и легенды 5, Сферология 0

Ремёсла (Ловкость рук/Ловкость рук/Конституция): Алхимия 0, Взлом замков 7, Лечение болезней 0, Лечение отравлений 0, Лечение ран 0, Мореходство 1, Музицирование 2, Обработка дерева 0, Обработка камня 0, Обработка кожи 0, Обработка металла 0, Портновство 0, Приготовление пищи 0, Психологическая помощь 0, Торговля 4, Рисование 0, Управление транспортом 0

Снаряжение: обычная одежда, карты для игры в больтан, рапира (ПУ 1d6+4, АТ 14, ПАР 9), метательный кинжал (ПУ 1d6+1, ЗАР 1, ДАТ 12, ДИС 5/10/15), 7 серебряных талеров

Из-за своего хронического невезения Каролан то и дело попадает в опасные ситуации. Тем не менее, кажется, что Фекс благоволит ему, ибо каким-то образом Каролану часто удается успешно выпутаться из самых невероятных ситуаций. Он не сердится на Бога-Лиса за такую переменчивость фортуны. Как воспитанник храма Тса он хорошо усвоил уроки Богини Нового Начала и знает, что каждая ситуация предлагает новый шанс — нужно только схватить его и воспринимать все с юмором.

Особый навык: Прицельный бросок

При помощи Прицельного броска персонаж может нанести больше урона.

Правило: Дальнобойная атака усложняется на 2 очка (т.е. к результату броска на ДАК добавляется 2). При успехе Очки попадания повышаются на 2.

Раса: Полуэльф

Культура: Хорасийская Империя

Профессия: Плут

Уровень опыта: Опытный

Тьяльва Гархельтдоттир

Родившаяся в Ольпорте Тьяльва уже в детстве была на голову выше своих товарищей. Даже мать скоро начала называть ее «медведицей» — прозвище, которым Тьяльва гордится и сегодня. Оно как никакое другое слово прекрасно отражает ее характер: спокойная и рассудительная в кругу друзей, в бою она становится опасной и необузданной.

С самого ее рождения ольпортцы гадали, унаследует ли она от отца его дар. Он был «дитём Свафнира» — берсерком, впадавшим в исступление при сильном раздражении. Время от времени проявлялось это бешенство и Тьяльве, но в отличие от ее отца, ее матери и друзьям всегда удавалось успокоить ее до того, как ее бушующая ярость выходила из-под контроля. Благодаря ее телосложению и силе, судьба Тьяльвы была предопределена. Ее мать не была морячкой, но долгие годы служила в войске Тронде Торбенсона, гетмана гетманов. Этот путь избрала и Тьяльва, ибо храбрость, честь и уважение были для нее всегда важнее, чем золото, серебро и прочие трофеи.



Храбрость	14	Ловкость рук	10
Ум	10	Ловкость	12
Интуиция	14	Конституция	14
Харизма	11	Сила	15
Жизненная энергия	33	Уклонение	6
Астральная энергия	—	Скорость	8
Очки фортуны	3	Инициатива	13+1d6

Преимущества: Высокая Стойкость

Недостатки: негативные атрибуты (суеверие, любопытство)

Особые навыки: Знание местности (Ольпорт), Мощный удар I

Языки: родной язык - Торвальский III, Гарети III

Алфавит: Кусликский

Боевые техники: Арбалеты 6 (ДАТ 6), Двуручное ударное оружие 10 (АТ 12 / ПАР 7), Двуручные мечи 6 (АТ 8 / ПАР 5), Древковое оружие 6 (АТ 8 / ПАР 5), Луки 6 (ДАТ 6), Кинжалы 6 (АТ 8 / ПАР 4), Копья 6 (АТ 8 / ПАР 5), Метательное оружие 10 (ДАТ 10), Мечи 10 (АТ 12 / ПАР 7), Рукопашный бой 12 (АТ 14 / ПАР 8), Ударное оружие 12 (АТ 14 / ПАР 8), Фехтовальное оружие 6 (АТ 8 / ПАР 4), Цепное оружие 6 (АТ 8 / ПАР —), Щиты 10 (АТ 12 / ПАР 7)

Умения:

Физические (Храбрость/Ловкость/Сила): Бражничанье 4, Верховая езда 0, Владение телом 5, Восприятие 3, Грубая сила 7, Карманная кража 0, Лазание 2, Пение 0, Плавание 5, Полёт 0, Самообладание 4, Трюкачество 0, Скрытность 0, Танец 0

Социальные (Интуиция/Харизма/Харизма): Запугивание 6, Маскировка 2, Обольщение 0, Проницательность 5, Сила воли 5, Убеждение 0, Уговаривание 2, Уличное чутье 2, Этикет 2

Природа (Храбрость/Ловкость/Конституция): Выживание 3, Зоология 2, Ориентация 5, Поиск следов 2, Рыбалка 3, Связывание 3, Травничество 2

Знания (Ум/Ум/Интуиция): Арифметика 2, Арканология 1, Астрономия 2, Военное дело 4, География 2, Игры 4, История 2, Механика 2, Право 3, Религия 4, Саги и легенды 5, Сферология 0

Ремёсла (Ловкость рук/Ловкость рук/Конституция): Алхимия 0, Взлом замков 7, Лечение болезней 0, Лечение отравлений 0, Лечение ран 2, Мореходство 4, Музицирование 0, Обработка дерева 0, Обработка камня 0, Обработка кожи 0, Обработка металла 0, Портновство 0, Приготовление пищи 0, Психологическая помощь 0, Торговля 2, Рисование 0, Управление транспортом 0

Снаряжение: обычная одежда, кожаные доспехи (БРН 3), орконос (ПУ 1d6+6, АТ 13, ПАР 6), 12 серебряных талеров

В Трутцбурге, Боевой школе города Према, она научилась обращаться с оружием, а ее слава самой сильной и самой выносливой воительницы быстро распространилась по городам и весям. Немало гетманов и даже несколько ярлов предлагали ей поступить к ним на службу, но Тьяльва неизменно отказывалась. Она чувствовала в глубине своей души ту ярость, наследство ее отца, которая каждый день грозила вырваться наружу — и тогда никому не было бы от нее спасения.

Поэтому она решила не подвергать опасности своих друзей и родственников, отправилась путешествовать по Аventure и, наконец, присоединилась в небольшой группе искателей приключений. Среди них она чувствует себя комфортно, но старается к ним слишком не привязываться — от страха, что дитя Свафнира, дремлющее в ней, сможет ранить ее новых друзей.

Как и многие представители ее народа, Тьяльва ненавидит аль'анфанцев и других работорговцев.

Раса: Человек

Культура: Торваль

Профессия: Воин

Уровень опыта: Опытная



Авентурия: краткий обзор

Центральную часть Авентурии занимает **Срединная Империя**. Могущественные аристократы управляют ее провинциями, а императрица Рохайа заботится о единстве государства. Это страна отважных рыцарей и других героев, которые защищают порядок, установленный богами. Кроме того, здесь живут в своих глубоких шахтах и подземных городах гномы. Центром Срединной Империи является Гарет, самый крупный город континента. В одном только Гарете существует достаточно возможностей пережить сотни увлекательных приключений.

Вечными, заклятыми врагами Срединной Империи являются орки — жители степей северо-запада Авентурии, так называемого **Оркланда**. Из-за темной шерсти, покрывающей их тело, люди прозвали орков «черношёрстыми». Они считаются варварами и используют любую возможность помериться силой со всеми, кто настолько глуп или храбр, чтобы отправиться в их земли.

На северо-западе Авентурии живут торвальцы — смелые моряки, которых мало что может испугать, пока они верят в поддержку их бога-кита Свафнира. Они отправляются в плавание к берегам Авентурии из своей родины **Торваль** и имеют репутацию устрашающих пиратов.

В Югу от Срединной Империи находится **Хорасийская Империя**, страна искусств и прогресса. Городами этого плодородного региона управляют патриции, аристократы и городские советы, пытаясь переиграть или ослабить своих конкурентов при помощи интриг. Во главе государства стоит Хорас, который управляет всей Империей, и чьим отцом считается самый настоящий дракон.

На Юге Авентурии располагается **Аль'Анфанская Империя**. Ее одноименную столицу часто называют «Язвой Юга». Это город, погрязший в грехе и интригах, в котором жизнь чужака стоит ровно столько, за сколько его можно продать на рынке рабов. Этот молох живет за счет плантаций, на которых гнут спину рабы во благо их богатых хозяев.



Южные джунгли и тропические острова населены лесным народом и утулу. Их жизнь — и так ежедневная борьба за выживание, а к тому же они находятся под угрозой аль'анфанцев и других рабовладельцев, которые раз за разом высылают охотников за людьми, чтобы продать их в рабство.

За горами на востоке Хорасийской Империи, в пустыне Ком, властвуют новади. Уже немало караванов стало здесь жертвой безжалостного солнца и гордых кочевых племён **Халифата**. Новади поклоняются богу по имени Растулла и смеются над наивными неверными — приверженцами многобожия.

Еще дальше на Востоке простираются **земли туламидов**, которыми управляют султаны и эмиры. Многочисленные карликовые и города-государства этого края знамениты своими заклинателями джиннов, хитрыми ворами и экзотическими товарами на их базарах.

Тёмные Земли, когда-то бывшие провинциями Срединной Империи, много лет назад были захвачены служителями демонов. Мрачные призыватели демонов, зловещие некроманты и беспринципные дворяне безнаказанно творят здесь, что хотят, и отвернулись от богоугодного порядка. В северных лесах и степях вокруг **Саламандровых гор** живут эльфы. И люди, и орки избегают этих мест, так как их жители не любят чужаков на своей земле. Хотя красота и элегантность эльфов восхищает, их боятся из-за жестокого обращения с непрошенными гостями. Эльфы считаются магическими существами, вышедшими из света, чью якобы вечную жизнь сопровождают музыка и песни.

В Северу от Борнладна раскинулись земли **Крайнего Севера**. По степям Севера, отмеченным умеренным климатом, кочуют нивези и их стада скота, в то время как норбарды ездят из города в город, занимаясь торговлей. Но никто из них не отваживается странствовать через ледяные пустыни Севера. Здесь почти никто не живет, но время от времени в эти далекие края рискуют отправиться охотники и искатели золота и встречаются с древними тайнами и существами, которых ни разу не видел ни один авантюрец. Только фьярнинги — народ варваров, а также йети и ночные эльфы выдерживают суровые условия Крайнего Севера Авентурии.

ТЁМНОЕ ОКО

Тёмное Око (нем. *Das Schwarze Auge*) - это немецкая настольная ролевая игра в жанре фэнтези, самая популярная в Германии. Многие могут быть знакомы с главным миром этой игры - Авестурией - по компьютерным играм, таким как *Drakensang*, *Drakensang: The River of Time*, *Blackguards*, *Demonicon*, *Chains of Satinav*, *Memoria* и другим, вышедшими в России под маркой *The Dark Eye*.

Мир Тёмного Ока

На родине Тёмное Око любят за детально разработанный игровой мир, его богатую историю и максимальную продуманность. Этот мир нестатичен и постоянно развивается, давая игровым персонажам возможность принимать непосредственное участие в важных исторических событиях, иногда даже меняющих политическую карту Авестурии. Авестурия - это самый популярный, самый проработанный континент мира Тёмного Ока - планеты Деры, на котором происходит действие большинства публикуемых приключений. Авестурия предлагает игрокам множество сеттингов, позволяющих им окунуться в самые разные жанры, оставаясь при этом в пределах одного мира и не покидая любимых персонажей.

Проект Тёмное Око

Русификация игры проводится силами ее фанатов, с благословения и при поддержке издательства *Ulisses Spiele*. С 2017 г. публикации на русском языке можно приобрести в онлайн-магазине издательства по адресу www.ulisses-ebooks.de, а также на сайте *DriveThruRPG* в секции *Ulisses Spiele*.

Помимо официальных публикаций, группа энтузиастов работает над созданием собственных, бесплатных, продуктов для игры, которые можно найти на тех же платформах в рубриках *Scriptorium Aventuris* и *Community Titles* соответственно.

<http://www.ulisses-ebooks.de/>

<http://drivethrurpg.com/browse/pub/3444/Ulisses-Spiele>



The Dark Eye

На английском языке игра публикуется под маркой *The Dark Eye*. Главная книга правил вышла под названием *Core Rules*, сопровождаемая приключениями и дополнениями, такими как *Aventuria Bestiary* и *Aventuria Almanac*, а также сборником рассказов *Starless Sky*. За новостями о *The Dark Eye* можно следить на сайте издательства, а также по официальной Facebook-странице:

<http://www.ulisses-us.com/the-dark-eye>

<http://www.facebook.com/thedarkeyegame>

Das Schwarze Auge

Для тех, кто владеет немецким языком, самым простым способом окунуться в игру будут, конечно, немецкие публикации, а главным источником новостей - сайт издательства и официальная Facebook-страница:

<http://www.ulisses-spiele.de/>

<http://www.facebook.com/DasSchwarzeAuge>



www.ulisses-spiele.de
www.dasschwarzeauge.de

