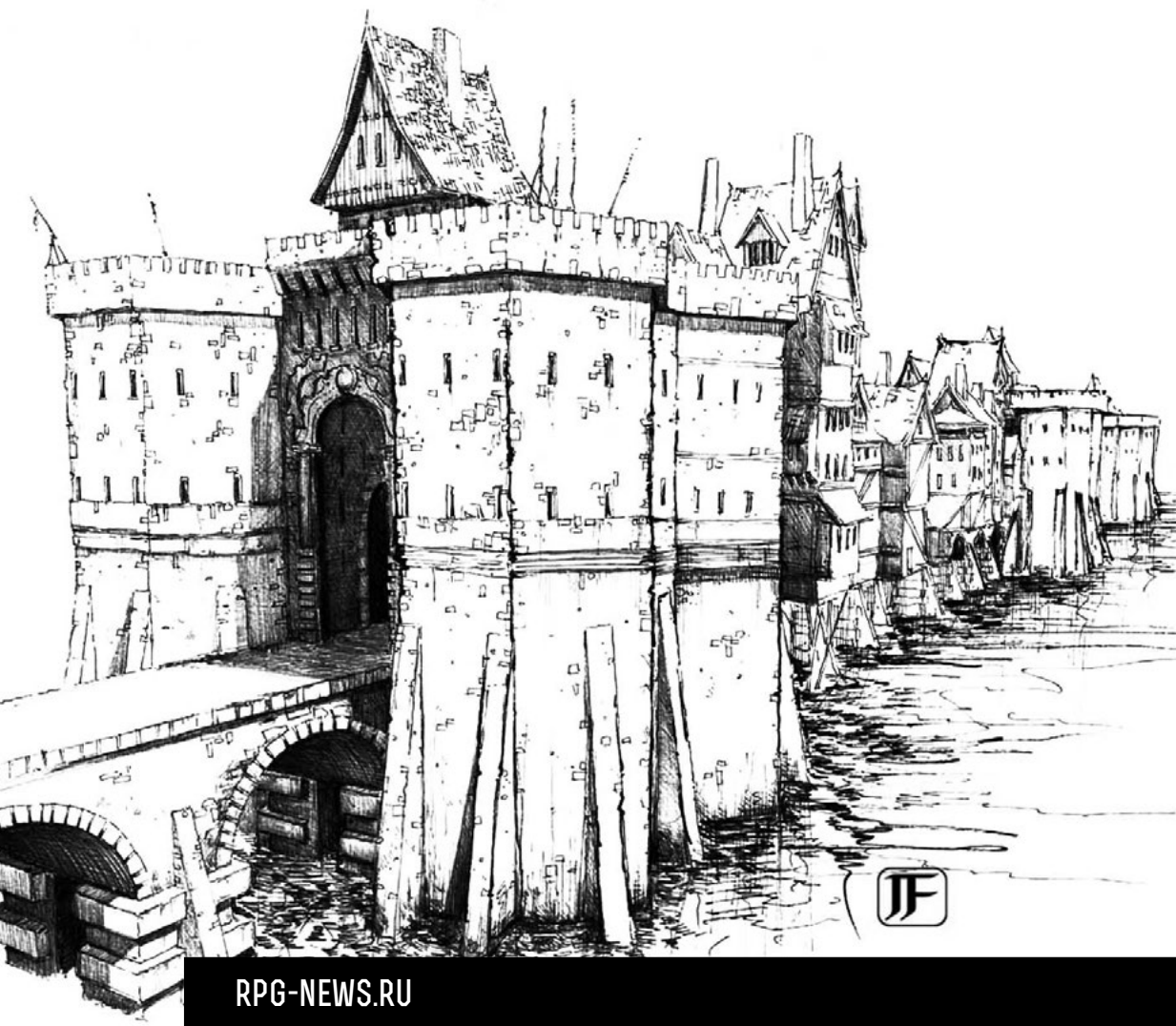


МЕЖ ДВУХ ВРЕМЁН

Приключение для настольной ролевой игры



МЕЖ ДВУХ ВРЕМЁН

**Приключение-конструктор с путешествиями во
времени для вашей любимой системы правил**

СОДЕРЖАНИЕ

Меж двух времён	3
<i>Нестабильная аура</i>	3
<i>Начало приключения</i>	3
Как играть	4
Место действия	5
<i>Каледа</i>	5
<i>Мрачное будущее</i>	5
Фракции	6
<i>Городская администрация</i>	6
<i>Орден Абсолютного Равновесия (ОАР)</i>	6
<i>Крестовый поход</i>	6
<i>Замершие</i>	7
Примеры	7
Таблицы	9



RPG-NEWS.RU

Автор идеи, текст: Алексей «Svolod» Шлыков
Редактура: Команда rpg-news.ru
Вёрстка: Алексей «Svolod» Шлыков
Макет: Александр Стрепетиков, Дмитрий Казьмин
Иллюстрации: Maciej Zagorski (The Forge Studios)

Это приключение появилось на свет благодаря поддержке нашего проекта на сайте patreon.com. Мы говорим «спасибо» людям, поддержавшим эту награду: Vsevolod Voronkov, Andrei Frolenkov, ballkrusher, Nikita Kholodilov, Alexander Ginglyatt, Kate Remizova, Daniel R, Aleksandr Semykin, Timur Khadanov, Ivan Parfenchuk Natalia Melnikova, Aleksandrs, Maksim Mukhammedov. В будущем мы надеемся порадовать вас новыми проектами.

МЕЖ ДВУХ ВРЕМЁН

Перед вами — продолжение “Побега из магической лаборатории”, предыдущего приключения от команды Roleplaying News Russian (если вы его пропустили, то вот [ссылка на скачивание](#)). По итогам голосования, проведённого в нашей группе ВКонтакте, было решено, что беглецы из предыдущей главы оказались одновременно в лесу и в городе — эти варианты набрали почти одинаковое количество голосов, так что нам пришлось совместить их. Что из этого вышло, вы увидите чуть позже.

Так же, как и “Побег...”, это приключение не привязано ни к какой конкретной механике — используйте ту, которая вам больше нравится, подобрав параметры противников самостоятельно, исходя из общих указаний в тексте. Сеттинг — более-менее “стандартное” фэнтези, так что вы можете перенести действие игры в любую импонирующую вам реальность.

Также для игры вам понадобится обычная колода в 54 карты. И, что немало важно, воображение и готовность импровизировать.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если говорить вкратце, то группа героев, волей жестокой судьбы попавших в плен к безжалостной архимагу Малексии, смогла бежать из заточения в ходе катастрофы в лаборатории. Магический реактор взорвался, на свободу вырвались

мелкие и крупные демоны, в общем — суматоха та ещё.

Лаборатория располагалась в подвале одного из домов в центре города Каледы, крупного торгового города Королевства. Когда мэр услышал грохот, почувствовал дрожь под ногами и увидел дымок, поднимающийся из центра города, он сразу же отдал приказ начальнику стражи Халку Пепперу разобраться с тем, что там происходит.

Герои приходят в себя на пепелище, среди руин. На смену первой мысли — «ура, мы спаслись!» — сразу же приходит следующая — “где же мы?” и “что же нам теперь делать?” Напуганные лица местных жителей и их странный акцент говорят о том, что партия далеко от дома. Да ещё это странное ощущение, будто всё вокруг какое-то зыбкое и нереальное, будто готовое исчезнуть в любой момент...

НЕСТАБИЛЬНАЯ АУРА

Основная идея приключения в том, что лица, попавшие под выброс магической энергии из реактора (а это все обитатели лаборатории — архимаг, стражники, демоны и, конечно, наши герои) обрели странную ауру нестабильности — они отныне склонны неконтролируемо перемещаться во времени! И если опытные и могущественные существа (например, Малексия или Высший демон — если они выжили, конечно) хоть как-то могут управлять этими внезапными “прыжками”, то для остальных (персонажей игро-

ков, например) это каждый раз оказывается сюрпризом.

Таким образом, приключение происходит сразу в двух эпохах. Первая из них — это современность, и в ней группе предстоит избегать внимания стражи, а также агрессивных друидо-террористов Ордена Абсолютного Равновесия. Вторая эпоха — это далёкое будущее, в котором мир уже пережил апокалипсис. От Каледы там остались одни руины, поросшие лесом, в котором ангелы ведут войну за контроль потомки ангельского воинства и умертвия. Периодически (и довольно часто, откровенно говоря) группа будет “прыгать” между этими эпохами.

Небольшой совет: если кто-то из игроков у вас опоздал на встречу, вы може-

те отправить его сразу в будущее, чтобы он воссоединился с остальной партией чуть позже, после следующего “прыжка”.

Если у вас нет особого мнения на этот счёт, то считайте, что все мелкие обитатели лаборатории (охрана, маги, големы, мелкие демоны и т.д.) были убиты или потерялись во времени без следа. Однако кто-то сильный (идеальный кандидат — Малексия или Высший демон) выжил и теперь имеет, скорее всего, большой зуб на наших героев. Назовите это существо Джокером (вы скоро поймёте, почему) и придумайте ему мотивацию исходя из того, чем и как закончилось ваше предыдущее приключение. Если идей нет — то в качестве базовой мотивации подойдёт скучное “уничтожить героев”.

КАК ИГРАТЬ

В конце приключения вы найдёте множество таблиц. Они описывают то, с чем встретятся наши герои. Описания намеренно даны очень общие — конкретные обстоятельства той или иной встречи остаются на ваше усмотрение и зависят от того, чем в данный момент занята группа.

Важно, что таблицы сгруппированы в три блока. Первый назван “Город” и рассказывает о тех встречах и событиях, которые могут произойти с героями в Калее. Второй озаглавлен “Лес”, и в нём перечислены приключения, которые происходят в мрачном пост-апокалиптическом будущем. Третий же кусок называется «локации» и в нём подсказки по месту действия того или иного эпизода.

Каждый раз, когда вам нужно будет придумать, что же происходит с партией

дальше, просто тяните карту из колоды и консультируйтесь с соответствующей таблицей. Вытянутые пики всегда означают переход в другую эпоху — хотя, как вы увидите из таблицы пик, переход переходит в рознь.

Джокер означает появление на сцене вашего Джокера и сигнал к тому, что нужно перемешать сброс и сформировать из него новую колоду. Наш совет — пусть каждое появление Джокера будет запоминающимся событием.

Подразумевается, что основной целью героев будет избавиться от проклятой ауры нестабильности и заодно — от всех проблем, с ней связанных. Однако, в зависимости от ваших персонажей и их приключений в первой серии, у них могут быть какие-то другие задачи.

Каждая из основных фракций (их описание ниже) может освободить партию от груза магических проблем, но, естественно, это будет не просто так.

Плотность событий, интенсивность приключений и детальность эпизодов остаются полностью на ваше усмотрение. Вы можете сделать на основе предлагаемых таблиц как короткое приключение, так и целую кампанию — всё зависит от ваших устремлений (и в любом случае

наша команда планирует продолжать эту серию). Можете вытягивать карты “по ходу пьесы”, а можете — перед приключением, чтобы дать себе время подготовиться. В общем и целом, рассматривайте этот документ как набор инструментов, который поможет вам провести яркую и запоминающуюся игру именно в том формате, который удобен вашей игровой группе.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ

КАЛЕДА

Это крупный торговый город, населённый всеми и всяческими жителями, второй по размеру и значимости населённый пункт в Королевстве (после столицы), а по объёму финансовых операций — так и вовсе первый. Каледа располагается на двух берегах широкой реки Парс, и через город постоянно туда-сюда плывут гружённые товаром корабли.

Каледа — настоящий мегаполис, и в ней есть место всему: и богатым вельможам, и нищим попрошайкам, и красивым особнякам, и грязным трущобам. Здесь можно встретить представителя любой расы и любого социального класса. Учитывая торговую направленность города, здесь есть представители почти всех государств известной части мира.

МРАЧНОЕ БУДУЩЕ

Здесь от Каледы остались только наполовину погружившиеся в болота руины, поросшие лесом. Это неудивительно — прошло несколько тысяч лет, а земля с тех пор успела пережить апокалипсис.

Верховное божество, Творец, видя, что выдвигают люди, решил уничтожить всю жизнь на планете и отправил на землю своё воинство. Однако смертные оказались не так просты — они заключили пакт с мрачными обитателями преисподней, и те вышли из Нижнего Мира для противодействия ангельскому воинству. Но, если вам не по душе такой вариант, вы можете придумать свой сценарий апокалипсиса, это не должно повредить приключению.

Земля, ставшая полем битвы, превратилась в руины, до которых теперь никому уже нет дела. На остатках цивилизации пытаются выживать одичавшие разумные расы, потомки ангелов и демонов, а также магические мутанты и прочие порождения ужасной войны.

Что немаловажно, магическая аура нестабильности, которая заставляет партию скакать туда-сюда по времени, также защищает её от вредного воздействия магического фона будущего.

ФРАКЦИИ

ГОРОДСКАЯ АДМИНИСТРАЦИЯ

Эту фракцию возглавляет мэр Каледы и в неё входит всё разнообразие его помощников — начиная с ленивых городских стражников и заканчивая магом-смотрителем города.

Цели: Избавиться от последствий магической катастрофы, обеспечить порядок в городе, защитить жителей.

Альянс: В городской казне достаточно средств для того, чтобы снять временную порчу с персонажей. Однако для этого героям нужно здорово потрудиться — например, предложить уничтожить носящегося по Каледде демона или обезглавить Орден Абсолютного Равновесия. В принципе, прямая угроза мэру — тоже метод.

Плохой финал: Партия попадает в темницы, где из них вытягивают всё, что знают умелые палачи особой службы.

ОРДЕН АБСОЛЮТНОГО РАВНОВЕСИЯ (ОАР)

Частично религиозная, частично — террористическая тайная организация с многовековой историей. Её члены ревностно следят за тем, чтобы мировой порядок, созданный Творцом, непреложно соблюдался. Соответственно, бродящие по городу товарищи с магической аурой — это у них как бельмо на глазу, их нужно максимально быстро устранить.

Цели: Защищать Равновесие, скрываться в тени, управлять событиями.

Альянс: ОАР крайне интересно будет узнать, как так вышло, что несмотря на все их старания, у мира столь удручаю-

щее будущее. Они готовы будут снять с партии проклятье (вместо того, чтоб убить её), если герои поведают представителям ОАР детали “истории грядущего”, собранные в другой эпохе (скорее всего, полученные из разговоров с руководством нефилимов или умертвий, или же собранные по крупицам из остатков книг в руинах). Правда, эти данные можно вытянуть из героев и пытками, так что тут нужно быть осторожнее.

Плохой финал: Герои навсегда исчезают и никто не знает, что с ними на самом деле произошло...

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Это — нефилимы, потомки ангельского воинства, много веков назад брошенного Творцом на искоренение человечества. Они уже непохожи и близко на своих прародителей — породнившиеся со смертными и поражённые магическими мутациями, они больше не священные воины. Замершие называют нефилимов Искажёнными из-за многочисленных неаппетитных мутаций. От былых времён у них остались только непомерная гордыня, некоторое количество артефактов и желание доминировать.

Цели: Властвовать в руинах, вернуться на Небеса, карать неверных (то есть тех, кого они назовут таковыми).

Альянс: Главная кость в горле у потомков ангелов — это умертвия, Замершие, которые делят с ними власть над руинами Каледы. некоторое количество божественной мощи всё ещё сохранилось, и его хватит на то, чтобы снять проклятье с партии (правда, после этого герои

навсегда застрянут в будущем, но это уже второй вопрос). За это героям нужно будет отправиться в прошлое и заложить ангельскую бомбу в подполье здания администрации — именно на этом месте много веков позже Замершие построят свой некропроцессор. Святое воинство активирует бомбу и — вуаля! — нежить лишится своего главного преимущества.

Плохой финал: Партия порабощена нефилимами или попросту убита.

ЗАМЕРШИЕ

Это выжившие смертные, которые защитились от разъедающих разум магических мутаций необычным и остроумным способом — они умерли. На умертвий большинство опасностей “прекрасного нового мира” не оказывает влияние, и они как бы замерли в своём разложении (откуда и название). В отличие от других обитателей будущего, Замершие хотят начать жизнь заново и построить новое общество на костях предыдущего.

Цели: Построить новое общество, очистить руины, набрать больше сил.

Альянс: Эти умертвия, пожалуй, наименее агрессивные из всех четырёх фракций и напрямую не желающие партии зла, поэтому договориться с ними будет довольно просто. Другое дело, что тратить ресурсы за “просто так” они не станут. Замершие будут готовы помочь героям, если те помогут им — например, помешают Крестовому походу, или привезут из прошлого мощный магический предмет (например, из руин лаборатории или из тайника ОАР), или очистят квартал города от зверья. Правда, метод спасения от проклятья у них специфический — смерть и прохождение через некропроцессор: умертвия невосприимчивы и к нестабильной магической ауре. В принципе, если герои попросту согласятся бросить всё и присоединиться к Замершим, то нежить примет их в свой ряды просто так — но мы думаем, что такое очень вряд ли произойдёт.

Плохой финал: Только если герои будут убиты по случайности или как агенты враждебной фракции.

ПРИМЕРЫ

И напоследок — пара примеров, чтобы было понятнее, как пользоваться этим материалом.

ПРИМЕР 1: НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Допустим, “Побег...” у нас закончился победой партии над архидемоном. Соответственно, Джокером пусть будет Малексия — выжившая, но заброшенная

взрывом чёрт-те-куда, в самый дальний уголок пространства и времени. Но ничего, она оттуда скоро вылезет, дрожа от ярости. Так как партия выжила, архимаг будет считать её повинной в детонации магического реактора.

Итак, нам надо понять, с чего начнётся приключение. Тасуем колоду карт. У нас пока настоящее время. Тянем карту — и это... двойка червей, городская стража. Что ж, логично. Теперь давайте поймём,

где будет происходить дело. Тянем карту по таблице “локации”. Джокер, хмм... как-то связано с Малексией, ладно, запомнили. Но для определения типа локации всё равно нужна другая карта, тянем ещё одну... четвёрка, портовый район. Так, дайте минутку подумать.

“Итак, вы приходите в себя в порту. Вокруг — дымящиеся руины лаборатории, неподалёку — развороченный взрывом корабль с надписью “Леди Малексия” на борту. Вы чувствуете себя плохо, мир как будто расплывается. К вам приближаются несколько городских стражников, лица их напряжены, руки на рукоятках мечей. Что вы будете делать?”

ПРИМЕР 2: ПЕРЕНОС В ДРУГОЕ ВРЕМЯ

Позднее в приключении партию под конвоем ведут в городскую тюрьму для встречи с сыскарем. Самое время показать перемещение во времени! Листа-

ем колоду до первой карты пик. Ей называется девятка. “Логово врага”. Вот это поворот!

Давайте посмотрим, кто нас ждёт в этом логове, да и вообще, чьё оно. Тащим ещё карту. Король бубён — по таблице “будущее” это Кулара, вожак замерших. Прекрасно, всё складывается!

“Внезапно вы как будто проваливаетесь в бездонную яму. Стражники исчезают (между прочим, с вашим оружием и другим снаряжением!), и вы неожиданно для себя оказываетесь в огромном полутёмном зале. Вы валитесь на пол, все мышцы бьёт судорога. Когда вы приходите в себя, видите, что вас взяла в кольцо группа умертвий. Среди них особенно выделяется крупная фигура, чей череп наполовину торчит из сгнившей головы. “Кто вы?” — свистящим голосом произносит она. Да, оковы на ваших руках всё ещё есть. Что делаете?”



ПИКИ: ПЕРЕХОД МЕЖДУ ЭПОХАМИ

- **2: Опасность.** Партию перебрасывает в опасную ситуацию — например, она оказывается прямо посреди бандитской разборки или в логове голодного зверя.
- **3: Взаперти.** Герои оказываются в заточении (в камере или в глухом отгорке заваленного подземелья), и им нужно изыскать способ выбраться отсюда.
- **4: Раньше.** Персонажи игроков пересказывают чуть раньше временного потока, в котором были до этого. Они имеют шанс встретиться с самими же собой или исправить ошибку, допущенную ранее.
- **5: Позже.** Как прошлый пункт, но наоборот — чуть позже. Теперь партия может посетовать на то, что не успела сделать то, что собиралась и/или оценить последствия принятого ранее решения.
- **6: Неудобная ситуация.** Герои оказываются не в том месте не в то время (например, в ванной комнате дочери мэра или свидетелями тайного сговора представителей Крестового похода и Замерших). От их действий зависит, чем это обернется.
- **7: Фу, гадость.** Персонажи обнаруживают себя в куче отходов, в городском рве или в канализации.
- **8: Бродвей.** Партия переносится в самое оживлённое место — на городскую площадь или в храм, со всем тем добром и в том состоянии, в котором были на момент телепортации.
- **9: Логово врага.** По нелепой случайности или в результате чьих-то манипуляций герои оказываются в штаб-квартире одной из фракций игры.
- **10: Заблудились.** Партия оказывается где-то далеко от основного места событий и не сразу может понять, где она и куда податься.
- **Валет-Король: Уфф...** Обычный переход в более-менее безопасную и спокойную зону.
- **Туз: Сокровища!** Герои оказываются в сокровищнице — всамделишной (например, казне мэра) или фигуральной (хранилище древних свитков). Теперь они могут набить карманы и, пользуясь эффектом неожиданности, более-менее безболезненно скрыться.

ТРЕФЫ (НАСТОЯЩЕЕ): ЖИТЕЛИ ГОРОДА

- **2: Бандиты.** Этих типов полным-полно в городе.
- **3: Нищие.** Доведённые до отчаяния, эти бродяги могут стать как опасными противниками, так и ценным ресурсом.
- **4: Дети.** Беззаботно играющие в догонялки или высматривающие, у кого бы стянуть кошелек.
- **5: Крестьяне.** Прибывшие на рынок в город, чтобы продать результаты своего тяжёлого труда — овощи или скот.
- **6: Рабочий люд.** Мастерские и их ученики уставшие от напряжённого труда и желающие отдохнуть.
- **7: Священнослужители.** Пара престарелых жрецов или трио молчаливых монахинь.
- **8: Купец.** Со свитой и счетоводом, всё как полагается.
- **9: Золотая молодёжь.** Скучающие богатые юноши и девушки, ищущие, чем бы развеять тоску дней.
- **10: Дворянин.** На прогулке или управляющийся по делам, верхом или пешком, со свитой или инкогнито.
- **Валет: Наёмники.** Группа тёртых богами суровых путешественников, зарабатывающих деньги опасной работой.
- **Дама: Студенты.** Обитатели одного из многочисленных университетов Каледы в разной степени трезвости.
- **Король: Музыканты.** Труппа уличных артистов, бездарных или блистательных, на ваш выбор.
- **Туз: Мастер.** Профессиональный сапожник или глава какой-нибудь ремесленной гильдии, занятой и с глубокими морщинами от тяжёлых раздумий.

ЧЕРВЫ (НАСТОЯЩЕЕ): ГОРОДСКАЯ АДМИНИСТРАЦИЯ

- **2 –6: Городская стража.** Обычные люди, чья работа — охранять порядок в городе. Трусоваты, зачастую нечисты на руку, но олицетворяющие собой закон.
 - **7–8: Особый отряд стражи.** Эти ребята посерьёзнее, этакий спецназ. Они разбираются с более сложными случаями, нежели обычные уличные происшествия. В отряде обычно присутствует маг поддержки.
 - **9: Сыскарь стражи.** Это — «мозги» стражи. Сыскарю обычно появляются тогда, когда запахнет жареным, и от их серого балахона шарахаются все вокруг: их полномочия велики. Редко ходят без сопровождения.
 - **10: Адьютант мэра.** Личные помощники главы города, его уши и руки. В боевом плане мало что из себя представляют, стараются не привлекать к себе внимания.
 - **Валет: Лэндон Колдвелл, советник по торговле.** Богатый и влиятельный, он общается со всеми торговыми гильдиями и более всех заинтересован в сохранении порядка в городе. Средних лет, ухоженный и благово-
- питанный, обладатель отличных манер. Мы к нему вернёмся в следующей таблице.
- **Дама: Фиосса Анарель, маг-защитник Каледы.** Эльфийка неопределённого возраста. Формально — консультант по всем магическим вопросам и главная линия обороны Каледы от магических нападений, де-факто — независимый исследователь на почётной должности. У мэра на неё не осталось почти никакого влияния. Фиосса — давний конкурент Малексии.
 - **Король: Халк Пеппер, глава городской стражи.** Молодой и рьяный, попавший на столь высокий пост после смерти всех предыдущих командиров от руки неизвестного убийцы (подозревают ОАР). Склонен к быстрым и необдуманном решениям, хочет “вычистить весь город от скверны”.
 - **Туз: Эдгар Эспозито, мэр Каледы.** Лысеющий, стареющий, но всё ещё бодрый человек. Дипломатичный старый лис, но склонен к вспышкам гнева. В последнее время его позиция здорово пошатнулась из-за многочисленных происшествий в городе.

БУБНЫ (НАСТОЯЩЕЕ): ОРДЕН АБСОЛЮТНОГО РАВНОВЕСИЯ

2–5: Наблюдатели ОАР. Обычные с виду люди (можете использовать таблицу “жители города”, чтобы выбрать маскировку), их задача в том, чтобы информировать патронов о происходящих событиях. Наблюдателей может выдать неуёмное любопытство и желание совать нос не в своё дело. Не всегда знают, на кого именно работают.

• **6–8: Исполнители ОАР.** Так же, как и наблюдатели, замаскированные под обычных жителей, они выполняют какую-то задачу — зачастую странную и непонятную, цель выполнения которой известна лишь верхушке. Их можно вычислить по сильной магической ауре предметов и активных заклинаний.

• **9–10: Агенты ОАР.** Силовое крыло организации, отряд “боевых друидов” со всей необходимой поддержкой. Стараются действовать скрытно, но не боятся и проявить себя, если это неизбежно.

• **Валет: Лендон Колдвелл, информатор и внедрённый агент ОАР в городской администрации.** Обеспечи-

вает комфортные условия для тайных операций друидов. Подробнее о нём — в предыдущей таблице.

• **Дама: Миртанай, глава агентов.** Дриада (или другое лесное существо, если сеттинг налагает ограничения), полная ненависти к человечеству. Вынуждена прятаться в тени из-за выделяющейся внешности, появляется «редко, но метко». Жестока и прямолинейна.

• **Король: Тэшш, главный конспиратор ОАР.** Его имя, пол, возраст и местонахождение неизвестны — он всегда действует через посредников, причём они всегда разные. Возможно, он умеет менять внешность и его посредники — это он и есть. Мастер иллюзий, его цели неясны. Де-факто реальный командир ОАР, так как Яра — скорее уже только символ организации.

• **Туз: Яра, архидруид Ордена Абсолютного Равновесия.** Древняя и могущественная, она уверена, что только благодаря действиям ОАР мир ещё жив. Обладает манией величия и постепенно теряет связь с реальностью.

ТРЕФЫ (БУДУЩЕЕ): ОПАСНОСТИ ЛЕСА И РУИН

- **2: Плотоядное растение.** Дождается момента, когда кто-то подойдёт поближе, и пытается схватить и сожрать.
- **3: Мутировавший зверь.** Чудовищно разросшийся и деформировавшийся под действием скверны представитель животного мира.
- **4: Призрак.** Осколок измученной души, страстно желающий хотя бы на время занять чужое тело.
- **5: Рой.** Обладающий интеллектом и магическими способностями рой: стая крыс, пауков, ворон или насекомых.
- **6: Аномалия.** Опасное место — бездонный провал, рандомный телепортатор или поглотитель температуры, к примеру.
- **7: Оживший камень.** То ли осколок боевого голема, то ли пристанище чьей-то души. Главное, он тяжёлый и непредсказуемый.
- **8. Демоны-охотники.** Искатели свежей плоти, которая позволит им прожить ещё один день.
- **9: Черви.** Обитатели подземных нор, они роют полости под землёй и поглощают всех тех, кто провалится туда.
- **10: Торговец.** Неопределённой расы «продавец всего» с внушительной охраной. Только ему нужны не деньги, а кровь и плоть, на худой конец — волшебные предметы.
- **Валет: Изгнанники.** Бывшие представители Крестового похода или Замерших, по какой-то причине изгнанные (или бежавшие).
- **Дама: Одичавшие выжившие.** Мутанты, по своему поведению больше похожие на зверей, чем на людей. Тем не менее, кое-какие остатки интеллекта они сохранили, что позволяет им строить хитроумные западни.
- **Король: Пигмеи.** Племя выживших невысокого роста, неказистых с виду, но демонстрирующих необычайную устойчивость к мутациям. Не враждебны, но постоять за себя готовы.
- **Туз: Игрок.** Так здесь называют невзрачного человечка неопределённой расы, с которым, как говорят, можно сыграть в кости на что угодно — от собственной души до тайн мироздания.

ЧЕРВЫ (БУДУЩЕЕ): КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

- **2–3: Рабы.** Несчастные, которые вынуждены работать на благо Похода, хотя они того или нет. Кто-то же должен делать для «ангелов» грязную работу?
- **4–5: Недостойные.** Те из нефилимов, кто ввиду ран, старости или мутаций уже не могут выступать в качестве воинов, охотников и разведчиков. По сути, те же рабы.
- **5–8: Верные.** Солдаты Крестового похода. Все со следами мутаций, мало уже похожи на ангелов, коими были их предки, но всё ещё полны веры в свою избранность.
- **9–10: Древние.** Немногочисленные древние воины, сохранившие былое величие. К сожалению, преимущественно пребывают в коматозном состоянии из-за нарушенной связи с Творцом и потому требуются специальные ритуалы, чтобы пробудить их.
- **Валет: Крат Отвратный.** Многорукое раздувшееся чудовище с куцыми крылышками. Исполнитель грязной работы — он находится настолько низко в иерархии Похода, что его честь невозможно замарать ничем. Похоже, что ему это даже нравится.
- **Дама: Фалита, Сердце Крестового Похода.** Хранительница древних традиций и заветов, последний голос в спорах, старшая целительница. До сих пор пытается чтить свой обет “не причинять вреда ни одному живому существу”, за что многими презираема.
- **Король: Митиэль, Судья Крестового похода.** Суровый и непререкаемый, он фанатично борется с врагами Творца (а их он видит везде) и слабостью в своих рядах. Сам выглядит неважно из-за опасной привычки срезать и прижигать все следы мутаций на себе.
- **Туз: Тезеран, Лидер Крестового похода.** Некогда энергичный предводитель нефилимов, сейчас он медленно погружается в пучину отчаяния и безумия по мере прогресса собственных мутаций. Одержим идеей уничтожить всё то, что осталось от некогда красивого мира.

БУБНЫ (БУДУЩЕЕ): ЗАМЕРШИЕ

- **2–4: Отбросы.** Полуразумные умертвия, которые были травмированы ритуалом перерождения. Малопригодны для осмысленной деятельности, но абсолютно преданы предводителям фракции.
- **5–8: Рядовые.** Зомби, навечно застрявшие на разных фазах разложения. Разумны — настолько, насколько это позволяет этот новый мир.
- **9–10: Кошмары.** Этакие “рыцари смерти”, умертвия высшей категории, перерождённые в нечто большее, чем просто замершая форма. Из-за особенностей ритуала не могут слушаться предводителей, хотя зачастую были бы рады.
- **Валет: Главный кошмар Шед.** Первый из перерождённых по “улучшенной” технологии, он был главным соперником Кулары на посту главы Замерших, и был ею устранён таким вот образом. Ненавидит её, но ничего не может с этим поделать.
- **Дама: Аниэлла, главная разведчица.** Перебежчик из Крестового похода, не сошедшаяся во взглядах с его руководством и решившая, что смерть лучше мутаций. Теперь она уже не уверена в этом решении и может переменитьсь обратно, если сложатся обстоятельства.
- **Король: Фиосса, переродитель.** Мастер по управлению некропроцессором, некромантка высшей категории. Благодаря своим манипуляциям с энергиями жизни и смерти выглядит живой, несмотря на то, что уже давно за гробом могилы. Более всего заинтересована в том, чтобы найти нормальный способ защиты от мутаций, без перерождения, которое она воспринимает лишь как временное решение. Партия может узнать в ней Фиоссу из прошлого, мага-защитника Каледы.
- **Туз: Кулара, вожак Замерших.** Полусгнившая орчиха с торчащим наружу черепом — зрелище не для слабонервных. Адекватный и хороший лидер своих хм... людей. Однако при этом — жёсткая и предпочитающая контролировать всё и терминировать любую угрозу в зародыше.

ЛОКАЦИИ: НАСТОЯЩЕЕ

- **2–3:** Грязные извилистые улочки в трущобах, где за каждым поворотом, как кажется, скрывается неприятность.
- **4–5:** Портовый район, полный матросов, кораблей и толкотни.
- **6–8:** Ремесленный район, в котором пахнет кожей, гарью и полным-полно делового народу.
- **9:** Храмовый квартал. Тут мало кто живёт, но концентрация святылиц и прихожан выше всяких пределов.
- **10:** Верхние улицы, богатые и чистые для таких же богатых и чистых жителей.
- **Валет:** Центральный парк, куда большинству простых смертных вход запрещён.
- **Дама:** Рыночная площадь, где днём и ночью купцы, ремесленники и фермеры продают и покупают всё, что только можно представить.
- **Король:** Главный университет Каледы, по площади напоминающий отдельный город.
- **Туз:** Городская администрация, состоящая из кучи разномастных построек.

ЛОКАЦИИ: БУДУЩЕЕ

- **2–3:** Топь, из которой торчат тощие зловещие деревца и полузатонувшие руины.
- **4–5:** Гнилостное и заболоченное русло реки, в котором кто только не водится.
- **6–8:** Густой лес, заполненный древними руинами и тенями.
- **9:** Пустошь, тут не растёт ничего, после магических ударов остались только почерневшие камни руин.
- **10:** Верхний город: высокие руины, практически очищенные от деревьев. Самый комфортный для жизни квартал, за который постоянно идут сражения и где обитает больше всего групп.
- **Валет:** «Клоака», заражённый и магически нестабильный кусок территории, постоянно порождающий чудовищ и мутации.
- **Дама:** «Яма», бездонный путь вглубь земли, где, как говорят, есть порталы в разные места и даже времена.
- **Король:** «Приют», чудом оставшийся нетронутым городской Университет, где применивший любое заклинание или обнаживший оружие немедленно убивается местными духами. Используется для переговоров.
- **Туз:** «Живая роща», деревья в которой, как кажется, эволюционируют в новую форму разумной жизни.