

Ильин Павел



Казнить.

Нельзя.

Помиловать.



Содержание

Введение	3		
Dura lex, sed lex	3	Аулус Викториус	8
Corpus delicti	3	Септимий Либер	9
Pro et contra	4	Марий Викториус	9
Ex abrupto	4	Отец Октавий	9
Miseris succerere disce	6	Агриппина	9
Ipsa sciencia potestas est	6	Гней «Истукан»	9
Actum est, ilicet!	6	Готовые персонажи	10
Folio verso	7	Алкид	10
Заключение	7	Гай Транквилий	10
Приложение	7	Аристарх	10
Предметы	7	Помпилий Агатон	11
Противники	7	Лун-Гун	11
Мирный житель	7	Верцингеторикс	11
Стражник	7	Карта башни	12
Дух ножа	7		
Мистик-стрелок	7		
Мистик-колдун	8		
☠ Клодий	8		
☠ Мистик-доминатор	8		
Участники процесса	8		
Тит Аурелий	8	Автор и вёрстка: Павел Ильин	
Деметрия Аугуста	8	Благодарности: Виктор Летюк	
Красный коготь	8	Обратная связь: psilin.work@yahoo.com	

Закон суров, но это закон. Персонажам не повезло оказаться за решёткой. Но в городе Актерум каждому проходимцу даётся шанс избежать наказания, нужно лишь убедить в своей невиновности коллегия судей. Герои встретятся с жерновами имперского правосудия, и кто выйдет победителем из этого конфликта — не знает никто. Даже всемогущие Мистики, которые, ко всеобщему ужасу, тоже решили принять участие в заседании.

«Казнить. Нельзя. Помиловать» — это зарисовка, приключение на одну сессию, написанное для «Дневника авантюриста». Действие происходит в мире сеттинга «Первый контакт».

За 3-5 игровых часов персонажи окажутся по обе стороны закона Мирской Империи, сразятся с могущественным Мистиком и неожиданным для себя образом проникнут в самое сердце вражеских коммуникаций.

Правила приключения: критические провалы, подарок джокера, проверка обстоятельств (см. Приложение).

Персонажи: авантюристы, преступники, солдаты, стражники, жрецы и дипломированные заклинатели, все, кого судьба могла привести в небольшой городок вблизи линии фронта.

Действие приключения происходит в Мирской Империи, древней и некогда великой стране, напминающей одновременно средневековый Китай и Римское государство эпохи Принципата.

Настали чёрные дни Империи. Вот уже несколько месяцев, как её легионы отходят всё дальше и дальше, теряя одну провинцию за другой. Страшный и неизвестный враг, высадившись на северном побережье оккупировал половину территории государства, а на оставшейся орудут банды разбойников и подняли голову сепаратисты. Мистики (таких прозвали солдаты) обладают сверхтехнологиями и невиданным ранее псионическим даром.

Dura lex, sed lex

Приключение начинается в зале суда, расположенном, по традиции в самом «близком к Небу» строении города — высокой башне. Круглый зал вмещает в себя несколько длинных скамей, полукругом охватывающих помост, ложу и накрытый стол, а также, конечно, клетку с преступниками. На скамьях сидят родственники и знакомые подсудимых, свидетели и просто зеваки, которые ждут от церемонии не правосудия, а зрелища. На левом краю зала, лёжа, расположились пятеро присяжных, которые будут выносить приговор, а пока — набивают свой желудок за счёт государства. На помосте — трое важных чиновников: обвинитель, защитник и гаруспик. Первые два уполномочены представлять одну из сторон, последний — передавать отношение богов к происходящему, изучая внутренности священных птиц и обращать внимания на знамения, которые посылают небожители в ответ на каждое слово участников процесса. За решеткой, в кандалах, ждут свое участие трое, из них двое — персонажи игроков. На выходе к лестнице и рядом с дверью от клетки дежурит несколько стражников.

Толстые стены башни завешаны полотнами со сценами из истории города. Освещение обеспечивают несколько светильников, которые отделяют одну картину от другой. Сквозь узкие окна-бойницы можно рассмотреть городские улицы, утопающие в густом тумане. Проверка Внимательности позволит заметить, что при такой погоде обзор из окна должен быть лучшим.

Omnia mea mecum porto: события этого приключения застают персонажей врасплох. Они могут рассчитывать только на те вещи, которые остались в их карманах (особенно это касается заключённых). Согласитесь, обычно люди не приходят на заседание суда в полном боевом облачении! Полагающиеся при создании персонажа финансы герои смогут получить в следующих своих приключениях.

Традиционно первое слово принадлежит обвинителю. Он произнесет перед слушателями следующую речь:

Уважаемые судьи! Граждане! Мы собрались здесь для того, чтобы исполнить свой долг перед богами, доказав им, что верно храним их завет; чтобы наказать виноватых и оправдать невиновных. Эти люди бросили тень на светлый образ жителя Актерума, отодвинули в сторону добродетель, угождая своим порокам. Они, бесспорно, заслуживают наказания. Клянусь, что в своих суждениях я буду уповать лишь на доказанные факты. Слава Миру и Императору!

За сим ритуальные клятвы повторяют все участники действия, и судебный процесс начинается.

Corpus delicti

Слово предоставляется одному из персонажей игроков, находящихся за решеткой. Обвинитель попросит его рассказать о преступлении, совершенном «группой лиц по предварительному сговору». Воспользуйтесь правилом интерлюдий и позвольте игроку самому придумать дело, благодаря которому он с друзьями попал за решетку. История может быть неожиданной для вас (некоторые ведущие любят крепко держать сюжет в своих руках), но мы рекомендуем дать игрокам пространство для манёвров. Места, людей и события, упомянутые ими, вы сможете использовать в дальнейшем. Если игрок будет немногословен, вы всегда можете воспользоваться неигровыми персонажами или как следует расспросить другого игрока. Весь судебный процесс, по сути, представляет собой одну большую интерлудию, в которой участвует сразу несколько персонажей.

Первый контакт

Замечание: сюжет подразумевает, что хотя бы два персонажа начинают свой путь обвинёнными в преступлении. Вы вольны сами решить, какую роль дать оставшимся игрокам, рекомендую только оставить под своим контролем обвинителя, чтобы держать нить дискуссии в своих руках. Защитник, свидетели, гаруспик, судьи, стражники — подумайте, какие роли будут им интересны. Даже у обычного зеваки могут быть мотивы присутствовать на заседании суда.

Компаньоном двух персонажей-преступников оказался некто Клодий, более известный как «Король попрошаек». Если вы чувствуете, что действие провисает или игроки не испытывают желания участвовать в длительном взаимодействии, дайте этому нищему высказаться. Он настроен сотрудничать со следствием и расскажет о преступлении во всех подробностях (разумеется, наврав с три короба, выгораживая себя).

Вот примеры преступлений, в которые могут быть вовлечены персонажи:

— В пьяной драке в таверне разбили нос чиновника из Муниципии.

— Под покровом ночи выкрали статую обнаженной богини из городского парка и сломали ей руки.

— Поклонились недостаточно низко, когда рядом с ними проезжала колесница с внучатым племянником Императора.

— Уклонялись от военной службы, загримировавшись под орков (как иностранцы, они призыву не подлежат).

— Засунули в ящик для пожертвований на строительство общественной бани ядовитую змею.

Закон Империи суров и способен вызвать страх у самого закоренелого разбойника: за совершённые проступки персонажам полагается как минимум десять ударов плетью и большой штраф. Если, конечно, они не сумеют отвести беду и доказать свою невиновность.

После того, как выяснится, в чём обвиняются несчастные и, быть может, выступит пара свидетелей, заседание прервется на несколько минут, как диктует обычай. Законники говорят, что перерыв нужен, чтобы обдумать полученную информацию, злые языки справедливо добавляют, что судьи в это время обычно выпрашивают у осужденных и их близких взятку. В этот момент заключённые могут спокойно побеседовать друг с другом и со всеми участниками процесса, находящимися на помосте. Убеждать, обещать, давать взятки или высокомерно молчать — у героев есть богатый выбор.

Пока большинство в зале будет занято беседой, воспользовавшись узкой винтовой лестницей,

в башню поднимется ещё один стражник и нашепчет что-то своим коллегам. Проверка Внимания со штрафом -2 позволит узнать, что в город вторглись силы Мистиков, и войска Империи не могут их остановить. Большая часть стражников, узнав эту новость, покинет зал суда, чтобы помочь своим товарищам. Если среди стражников есть персонажи игроков, их попросят остаться, чтобы проследить за порядком.

После перерыва ведущая роль и право вести заседание передается защитнику. Вызываются оставшиеся свидетели, и, перед решением судей, своё слово скажет гаруспик, покопавшись вовнутренностях священной курицы.

Pro et contra

Один из пяти судей с самого начала готов оправдать персонажей. Решение остальных зависит от предыдущих действий защиты.

В зависимости от того, к какому решению склоняется большинство судей, преступников ждёт помилование или наказание. Если персонажам удалось выйти сухими из воды, оставшиеся в зале стражники снимут с них кандалы. Это им здорово поможет, учитывая дальнейшее развитие событий.

Замечание: вы вольны выбрать любой метод определения числа благосклонно настроенных присяжных. Можно свести всё к броскам социальных навыков, провести Проверку обстоятельств или сделать вывод о настроениях судей после их живого общения с персонажами.

Ex abrupto

Как только клетка откроется и герои освободят свои руки (или же им будет зачитан их приговор), в комнате появятся Мистики: трое с винтовками и два колдуна. Одинаковые на вид черные фигуры словно появятся из воздуха, как будто они воспользовались телепортацией (проверка Знания (магия) позволит узнать, что магия здесь не при чём). Воспользуйтесь картой из Приложения и расставьте Мистиков в любые её точки по вашему желанию.

Нежданные гости явно настроены воинственно: они сразу же откроют огонь по ближайшим целям, а потом будут обращать внимание на тех, кто будет оказывать сопротивление. Кроме персонажей игроков на это способны немногие. В большинстве своём люди попытаются убежать, залягут между скамьями или будут уничтожены. Исключение составят стражники (1-2 человека) и «Король попрошаек».

Для простого воришки Король проявит недюжинную прыть. Как только в зале появятся враги,

его кандалы откроются сами без видимой причины, и тот начнет использовать тяжелую цепь как оружие (персонажам не возбраняет воспользоваться его примером).

Замечание: имперская мораль, опирающаяся на трактаты древних мыслителей, предполагает добродетельное поведение в любых ситуациях, даже если тебя обвиняют в страшном преступлении и готовы казнить. Если речи персонажей оказались неучтивы и не смогли убедить судей, во время битвы они будут испытывать штраф -2 на все действия за скованные руки, покуда не избавятся от кандалов. Сковывающие цепи, тем не менее, можно использовать как оружие, его характеристика указана в Приложении.

Правило толпы: когда персонажу игрока попадает трюфевая карта при определении инициативы, он должен пройти проверку Ловкости, иначе будет сбит с ног испуганным посетителем суда. Вы вольны распространить это правило и на Мистиков.

Персонажи могут обратить внимание на странное явление: получив смертельную рану и Мистики, и их противники не остаются лежать на холодном полу, а растворяются в воздухе.

Miseris succurrere disce

Когда бой окончится, у персонажей наконец появится спокойная минута. Они могут ничего не опасаясь побеседовать друг с другом. Оставшиеся в живых стражники уже не заинтересованы в исполнении своего долга и не проявят враждебности к героям. Скорее наоборот, оставшиеся в живых люди попросят у них помощи. Как-никак, началась война, каждые руки на счету.

Клодий (если он остался жив) в это время займется странным делом. Устроившись на одной из скамей, он достанет маленькую деревянную юлу и пустит её крутиться по щербатому дереву. Внимательные герои смогут заметить, что маленькая игрушка не хочет останавливаться, и лишь описывает всё новые и новые круги. На все вопросы нищий будет отнекиваться — «Я занят. Мне нужно проверить в какой мы фазе».

Вот примеры сложностей, с которыми могут столкнуться персонажи после битвы:

— Разбросанные во время боя останки жертвенного животного разгневали мелкое божество, и оно вселилось в ритуальный нож гаруспика, принявшись пугать невежественных людишек. Чтобы его успокоить, нужно собрать разбросанные органы обратно в тарелку (проверка Знания (религия) или Веры позволит это узнать). Также духа можно попробовать просто уговорить

не проказничать. Если при беседе с ним персонажи будут достаточно почтительны, он может захотеть путешествовать с ними (по прежнему находясь в ноже). Используйте его характеристики, приведённые в Приложении.

— Испуганные мирные жители боятся выйти из башни, боятся за своих родственников, боятся обезумевшего летающего ножа... Боятся всего. Персонажи могут попробовать их успокоить личным примером (вспомнить случай из своей жизни; воспользуйтесь правилом интерлюдий) или же пройти проверку обстоятельств. В зависимости от своего характера, персонажи могут попробовать ещё больше напугать мирных жителей Актерума, убедить их, что им нужно помочь своим близким, воспользоваться своими познаниями в религии, увидев в округе добрые знамения... Поощрите любые действия игроков.

Вдохновляющая речь (Убеждение или Запугивание)

Вы пытаетесь остановить панику среди испуганных людей, уговорить их покинуть башню и помочь в обороне города.

Длительность: 20 минут.

Преимущества:

— *Клад.* В благодарность за ваше участие один из горожан расскажет о месте, где он упрятал свои ценности.

— *Воля богов (требуется Вера d6+).* Вы убедили 1d4 горожан, что богам угодно заставить своих верных слуг сражаться с неприятелем. В следующем бою они выступят на стороне персонажей.

— *Новый друг (требуется Знание улиц d6+).* Даже в этой суматохе вам удалось свести полезное знакомство. Эффект аналогичен черте «Полезные связи», но распространяется только на город Актерум.

Затруднения:

— *Недопонимание.* Герой случайно обидел одного из собеседников, а тот развязал драку (2d4 повреждения герою).

— *Горло пересохло.* Персонаж так изболтался, что теперь с трудом выговорит и своё имя. До конца приключения он получает штраф -2 ко всем проверкам навыков, связанных с речью (в т.ч. произнесение заклинаний).

— *Невнимательность.* Разговаривая с людьми, приключенец забыл обо всём, и его застали врасплох. В следующем боевом столкновении персонаж не участвует в первом раунде боя.

Если игроки попробуют выбраться из башни и воспользуются лестницей, они обнаружат,

Первый контакт

что она ведёт в... пустоту. Любой человек, шагнувший в неё обнаружит, что после нескольких пройденных метров он снова появляется на том же лестничном пролёте. Попытка покинуть здание через окна тоже не увенчается успехом: городской вид и туман на самом деле — иллюзия. Бойницы — это очень тонкие зеркала, которые неведомым образом держатся на стене. Их можно попробовать снять или разбить, но за ними окажется всё та же стена.

Ipsa scientia potestas est

Клодий освободился и готов многое рассказать персонажам. То, что он знает, может шокировать даже самого храброго человека. Если Клодий успел погибнуть, появление главного Мистика окажется для персонажей настоящим сюрпризом.

События, в которых вы сейчас участвовали — это безумная комбинация того, что происходило на самом деле, вашего воображения и воли Мистиков. Не смотрите на меня такими дикими глазами. Обычно, когда вы во сне куда-нибудь идёте, вы строите декорации на своём пути. Но это коллективный сон, и тут замешаны специалисты. Поэтому не удивляйтесь белому туману.

На самом деле вы сейчас лежите на полу в подвале синдиката “Луций и сыновья”, и в ваших мозгах копаются дипломированные менталисты. Если бы не я, вы бы уже были послушными куклами Утопистов, и не знали об этом. Но вечно так не может продолжаться. Они уже наверняка заметили моё присутствие. Ждите, скоро появится их начальник. Не завидую вам, он очень любит самоутверждаться, играя на страхах своих жертв.

Бродяга-самозванец как в воду глядел. Спустя короткое время после проникновения монолога два светильника на стене превратятся в огромные огненные глаза, а окна-бойницы, словно тени от бегущего человека, подползут друг к дружке, образуя некое подобие улыбки. Персонажи должны пройти проверку Характера и, в случае неудачи, свериться с таблицей Страха.

«Это не твой сон», — громогласно провозгласит лицо. — «Вон отсюда!». Вместе с этим криком “Король попрошаек” растает в воздухе. Затем изображение на стене покроется разводами и соберётся в высокую человеческую фигуру, которая затем выйдет из стены. Персонажам стоит приготовить ся к очередной битве.

Используйте статистику главного Мистика в Приложении. Бой проходит по правилам, упомянутым в “Дневнике авантюриста” за исключением, упомянутым ниже.

Правило “Война разумов”

Чтобы передать палитру возможностей, которые получает человек (и тем более Мистик) в собственном сне, мы ввели следующее дополнительное правило.

Когда участник боя получает карту инициативы, в зависимости от её масти, он может использовать своё подсознание, чтобы получить преимущество в бою. Эти возможности можно активировать один раз за ход свободным действием. Все эффекты действуют один раунд, после чего бесследно исчезают.

Бубны: Союзник. В глубинах своего сознания вы находите человека, животное или сверхъестественное создание, одна только память о котором придаёт вам сил. Сделайте проверку Характера. В случае успеха появляется союзник. Считайте, что все его кубики навыков равны d6 (d8, с подьёмом).

Трефы: Окружение. Вы — хозяин своего сна и можете менять его по своему усмотрению. Сделайте проверку любого навыка Знания, чтобы изменить окружающую местность по вашему выбору. В случае успеха вы можете создать один объект или изменить уже существующий (например, можно заставить одежду противника загореться или вызвать под его ногами зыбучие пески). Один и тот же объект нельзя вызывать повторно.

Пики: Оружие. Силой мысли вы создаёте смертоносное оружие, которым разите врага. Сделайте бросок Смекалки. В случае успеха выберите любой предмет, который хотите создать или изменить. В этот ход можете атаковать им или использовать его специальное свойство. Оружие наносит Характер+d6 повреждений, при этом броски урона взрываются.

Черви: Воля. Вы собираете в кулак свою волю, восстанавливая духовную силу у себя и своих друзей. Сделайте проверку Характера (игнорируя штраф за ранения). За успех вы можете вывести себя или союзника из шока или же продлить действие другой карты инициативы на один раунд. Подъём даст возможность избавиться от раны.

Actum est, ilicet!

Когда Мистик будет побеждён (или же все персонажи погибнут в неравной битве), наступит долгожданное пробуждение. Зачитайте или пере скажите игрокам следующий текст:

Люди, стены, предметы — всё сливается в одно пятно и погружается в темноту. Вспышка яркого света... и вы понимаете, что проснулись. Перед вашими глазами грязно-серый потолок, с которого свисает тусклый магический светильник. Вы чувствуете сильную слабость, и, как бы это смешно не звучало, вам хочется поспать. По-настоящему.

Приподнявшись, вы понимаете, что лежите на белых матрасах, и кроме вас в комнате никого нет. Должно быть, Мистики находятся в другом помещении. Пока вы с недоумением оглядываете обшарпанные стены, к вам подбегает человек в белой робе, в котором вы узнаете Клодия. “Быстрее, они скоро очнутся”, — кричит он. Похоже, что ваши приключения только начинаются.

Folio verso

История, рассказанная в этом приключении прерывается на самом интересном моменте. Вы вольны повернуть сюжет в любую сторону. Вот несколько тем, которые вы можете раскрыть в следующих приключениях:

— **В тылу врага.** Победа во сне обернулась шансом разрушить планы Мистиков. Смогут ли игроки вырваться из потревоженного осинового гнезда, спутав карты неприятелю?

— **Пятая колонна.** Неожиданный союзник, Клодий, кто он на самом деле? Мистик-отступник, желающий прекращения войны или хладнокровный двойной агент, намеренный теперь внедриться в круги верных защитников Империи?

— **Эксперимент.** А может быть, персонажи так и не проснулись, и то, что с ними происходит — лишь ещё один уровень выдуманной реальности?

— **Знакомые места.** Что из увиденного во сне происходило по-настоящему? Судьба может вновь забросить персонажей в Актерум, и они смогут встретиться со старыми знакомыми.

Заключение

«Казнить. Нельзя. Помиловать» — это приключение не только с открытым концом, но и с открытым началом. Оно даёт возможность игрокам сформировать не только характер их героев, но и саму историю, в которую им хотелось бы сыграть.

Модуль ориентирован в первую очередь на социальное взаимодействие и даёт талантливым игрокам большие возможности повлиять на ситуацию за столом. История с преступлением позволит им прямо в процессе игры сочинить себе яркую биографию, ввести в сюжет новых героев и места, которые вы, как ведущий, можете использовать в дальнейших играх. Но эти возможности — также и испытание вашим талантам; если игроки будут словоохотливы, вам придётся сочинять историю на ходу. Некоторые не любят разыгрывать драмы, поэтому в приключении есть и боевые сцены, хоть акцент и выставлен не на них.

Приложение

Предметы

Цепь и кандалы: Сила+d4+1, 3 кг; герой, вооруженный этим оружием считается вооружённым, +1 к защите от ближних атак.

Нунчаки: 2d4, 2кг, 150\$; Защита +1.

Противники и союзники

Мирный житель

Характеристики: Ловкость d4, Смекалка d6, Характер d4, Сила d6, Выносливость d6;

Навыки: Драка d6, Внимание d6;

Шаг: 6; **Защита:** 4(3); **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0;

Инвентарь: импровизированное оружие (Сила+d4).

Стражник

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;

Навыки: Драка d6, Стрельба d6, Внимание d6;

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0;

Инвентарь: короткий меч (Сила+d6).

Дух ножа

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d8, Характер d8, Сила d8, Выносливость d4;

Навыки: Драка d10;

Шаг: 6; **Защита:** 8; **Стойкость:** 10; **Харизма:** 0;

Особенности:

— **Бесстрашный:** иммунитет к Запугиванию и заклинанию Страх.

— **Ритуальный нож:** лезвие не приспособлено для ведения боя, но тем не менее способно нанести Сила+d6 повреждений (Сила+d6+2, если нож используется с согласия духа).

Мистик-стрелок

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d6, Выносливость d8;

Навыки: Драка d6, Стрельба d8, Внимание d6, ;

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 6; **Харизма:** 0;

Инвентарь: пистолет (2d6, 12/24/48, 0.5 кг, ББ 2).

Особенности:

— **Разрыв дистанции:** когда мистик-стрелок выходит из ближнего боя, его противник не получает свободной атаки .

Первый контакт

Мистик-колдун

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d8, Характер d10, Сила d4, Выносливость d6;

Навыки: Драка d4, Пси d8, Внимание d6, ;

Шаг: 6; **Защита:** 4(5); **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0; **Пункты силы:** 10;

Особенности:

— **Отвод глаз:** мистик-колдун получает +1 к защите от дальних атак и заклинаний.

— **Доступные силы:** Замедление, Волна, Разрушительное поле.

☠ Клодий «Король попрошаек»

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d10, Сила d8, Выносливость d6;

Навыки: Драка d8, Пси d8, Лечение d8, Убеждение d6, Внимание d6, Знание (магия) d6;

Шаг: 6; **Защита:** 6(7); **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0; **Пункты силы:** 12;

Инвентарь: нунчаки.

Особенности:

— **Мистик в чужом сне:** Клодий получает -2 от всех атак, если использовал в предыдущий ход одну из своих сил.

— **Доступные силы:** Лечение, Проворство (только на себя), Рассеивание, Смятение.

☠ Мистик-доминатор

Характеристики: Ловкость d10, Смекалка d12, Характер d12+1, Сила d10, Выносливость d10;

Навыки: Драка d10, Пси d10, Внимание d10, Запугивание d10, Скрытность d8;

Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 9; **Харизма:** 0; **Пункты силы:** 20;

Особенности:

— **Страх:** каждый, кто видит Мистика-доминатора, должен пройти проверку Характера, иначе впадет в шок.

— **Мастер сновидений:** при определении инициативы Мистик-доминатор тянет две карты и выбирает любую.

— **Уязвимость (импровизация):** оружие, союзники и другие объекты, сотворённые воображением персонажей получают +2 к броскам атаки и урона.

— **Доступные силы:** Кукла, Замедление, Волна, Разрушительное поле, Смятение.

Неигровые персонажи

Этих персонажей вы можете использовать в приключении, чтобы оживить обстановку. У каждого из них свой характер, и они по-разному будут взаимодействовать с героями.

Тит Аурелий

Внешность: тучный мужчина лет сорока на вид, двойной подбородок и покрашенные ногти позволяют сделать вывод о его высоком достатке.

Роль: судья, аристократ.

Поведение: немногословный Тит больше ест, чем слушает, что просходит в башне. Ему по большому счёту всё равно, восторжествует ли правосудие. Впрочем, на экспрессивные выступления он реагирует, одобрительно кивает головой и показывает большой палец. Он несомненно проголосует за того, кто был самым наглым и громким.

Деметрия Аугуста

Внешность: женщина неопределённого возраста, уроженка Полисов. Её происхождение выдает оливковая кожа, хотя за таким толстым слоем пудры может оказаться даже орк.

Роль: судья, чиновник Муниципии.

Поведение: Деметрия — само воплощение педантизма. Она будет следить за всеми формальностями, которые только помнит, и стоит кому-то на помосте ошибиться в толковании закона, она обязательно напомнит.

Однако у неё есть слабость к красивым мужчинам. Такую мегеру мало кто способен выдержать, и она растает даже от самого невинного комплимента.

Красный Коготь

Внешность: крепкий, поджарый варвар, который даже в имперском суде не отказался от национального костюма — кожаных штанов и головного убора из птичьих перьев.

Роль: судья, представитель дружного городу племени.

Поведение: многие племена лесной Таркадии дружественны Миру и время от времени отправляют в Империю своих «дипломатов». Обычно они не селятся в городской черте надолго, обговаривают условия торговых сделок и возвращаются назад.

Но Красный Коготь — другой случай. Он испытывает презрение к образу жизни «бледнолицых» и активно пользуется своим статусом, чтобы вставлять палки в колёса административному аппарату. Он оправдывает преступников, если те, конечно же, не покажутся ему слабаками.

Аулус Викториус

Внешность: хорошо одетый полурослик с длинными крашеными волосами. Его тога расшита золотом, а на сандалиях блестят драгоценные камни.

Роль: судья, сын обвинителя.

Поведение: попав в ряды судей благодаря патронажу отца, Аулус этому не очень рад: это

долго и скучно. А ведь в это время можно выпить вина в хорошей компании, устроить состязание с друзьями (например, чья колесница собьёт больше пешеходов)...

Впрочем, один интерес у него есть. Все удовольствия ему уже успели наскучить, он ищет новых ощущений и не прочь ради этого заглянуть на изнанку общества. Если преступники дадут ему понять, что могут раздобыть для него наркотики или привести его во всякие значные места, он может проникнуться к ним симпатией.

Септимий Либер

Внешность: седой мужчина в военной форме. На лице виднеется глубокий шрам.

Роль: судья, генерал в отставке.

Поведение: закончив службу в Мирских легионах, Септимий стал судьёй. Смена военного дела на юриспруденцию не повлияла на его характер: он всё такой же честный, справедливый и не терпит насилия.

Пожалуй, это самый строгий судья. Вряд ли он поддастся на подкуп и уговоры.

Марий Викториус

Внешность: пятидесятилетний мужчина с аккуратно побритым подбородком и залысиной. Одет опрятно, но не вызывающе.

Роль: обвинитель.

Поведение: работа, работа и ещё раз работа. В том, чтобы сажать преступников за решётку, Марий видит своё призвание. Он использует всё свое красноречие, чтобы доказать вину подсудимых, хотя и не будет целенаправленно искажать факты ради этого.

Его слабое место — это сын. Ради него он готов на всё. В том числе — дать взятку нужному человеку, чтобы ускорить его продвижение по службе. Он надеется, что об этой истории никто не знает, но ошибается...

Отец Октавий

Внешность: лысый полный мужчина, облачённый в белую мантию. Его движения — мягкие и плавные, а голос — неестественно высокий.

Роль: защитник, служитель культа Святой Сесилии.

Поведение: евнухи всегда были в Империи особым классом. Им доступны многие карьерные вершины, на которые обычные люди бы долго карабкались. Но Октавий — особый случай.

Он не только чиновник, но также служитель молодой церкви. Вера в Святую Деву ещё не укоренилась глубоко в народе, но, благодаря пламенных проповедей таких, как он постепенно вытесняет языческие культы.

Октавий будет пытаться следовать догматам своего божества: если деяния преступников покажутся ему слишком ужасными, он не будет стараться их оправдать, но если они покажутся ему невинно пострадавшими — всё может быть.

Климнестр

Внешность: старик, который еле-еле двигается и, похоже, совсем не обращает внимания на окружающих.

Роль: гаруспик, практикующий шаман.

Поведение: Климнестру давно пора на пенсию: никто не помнит сколько лет он уже ковыряется в священных кишках. Он ещё не совсем выжил из ума, но близок к этому. На службе его держат лишь по старой памяти.

Он будет стараться честно сообщать волю богов, только его зрение, слух и память уже не те. Кажется, если вместо курицы ему подsunут голубя, он не заметит разницы.

Агриппина

Внешность: старуха в грязном платье. Ходит сторбившись и опираясь на клюку.

Роль: свидетель, полусумасшедшая мелопоместная дворянка.

Поведение: настоящий бич Актерума, эта женщина пользуется своим происхождением, наводя везде «порядок». Что она делала ночью на той улице, где произошло преступление? Она и сама не помнит, и поэтому будет врать и выдумывать всё тогда, когда её спросят.

У ведьмы есть мечта: найти для своей некрасивой дочки хорошего мужа. Если кто-нибудь из участников процесса, она доведёт его до белого каления, призывая того сменить кандалы на узы брака.

Гней «Истукан»

Внешность: высокий худой мужчина, скрестивший руки на груди. Флегматично осматривает зал и всё время молчит.

Роль: главный свидетель обвинения.

Поведение: Гней работает носильщиком, и часто ему достается ночная смена. Так случилось, что он стал свидетелем преступления. Гражданский долг побудил его обратиться к страже.

Правда, есть один маленький нюанс. Гней — немой и не умеет писать. Как он сумеет рассказать о свершившемся злодеянии? Он и сам не знает.

Первый контакт

Готовые персонажи

Все персонажи созданы с помощью правил из «Дневника авантюриста».

Алкид

Этот хмурый небритый мужчина сразу приковывает к себе взгляд. Его кудрявые волосы выглядят неухоженно и торчат во все стороны, а в одном из ушей блестит серьга. Тёмно-карие глаза пристально оглядывают зал суда, останавливаясь на кандалах.

Да, для него это была весёлая ночь. А то, что в суд попал, так не в первый раз же. Жизнь улиц, она такая. Впрочем, кажется эти оковы можно открыть так кстати оказавшейся в кармане шпилькой...

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d4, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;

Навыки: Драка d8, Верховая езда d6, Запугивание d6, Стрельба d6, Внимание d6, Провокация d6, Уличное чутьё d6;

Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0;

Изъяны: Заносчивость (крупный), Неграмотность (мелкий), Мстительность (мелкий);

Черты: Везение, Запасливый;

Гай Транквилий

Невысокий худой человек, одетый в ярко окрашенную тогу, не похож на частого посетителя тюрем. Он выглядит испуганно, закованный и с подбитым глазом этот юноша внушает жалость.

Для белоручки и сибарита Гая это чёрный день. Но ничего, он выпутается. Остается надеяться, что его привычка командовать всеми не разозлит судей.

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d6, Характер d8, Сила d4, Выносливость d6;

Навыки: Драка d6, Знание (военное дело) d6, Запугивание d6, Стрельба d6, Внимание d6, Убеждение d6, Знания (история) d6, Азартные игры d6, Знания (религия) d4;

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Харизма:** 2;

Изъяны: Кодекс чести (вести себя сообразно своему происхождению) (крупный), Трусость (крупный), Упрямство (мелкий), Кривые руки (мелкий).

Черты: Аристократ, Командный голос, Прирождённый лидер;

Аристарх

Плохая идея — посетить заседание суда, когда тебя самого ищут. Но желание Триады — закон для Аристарха, и поэтому он постарается выполнить своё задание.

Угрюмый одноглазый вор уже заметил свою жертву: вот он, изнеженный, жёноподобный... И где берут таких судей? Осталось только подобраться к нему поближе. И не выдать свою тайну.

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d6, Выносливость d6;

Навыки: Драка d6, Стрельба d6, Лазание d6, Взлом d6, Внимание d6, Маскировка d8, Уличное чутьё d6, Провокация d4;

Шаг: 6; **Защита:** 5; **Стойкость:** 5; **Харизма:** -1;

Изъяны: Одноглазый (крупный), В розыске (мелкий), Длинный язык (мелкий).

Черты: Вор, Атака с двух рук;

Помпилий Агатон

Помпилий Агатон всегда был козлом отпущения среди стражников города Актерум. Его добрый нрав, наивность и привычка переспрашивать собеседника постоянно становились поводом для насмешек.

Сегодня его отрядили на нехлопотное, но скучное дело — проследить за порядком на заседании суда. В то время, как его товарищи добывают славу в боях с Мистиками, он изучает пальцы на своих ногах и мечтает о подвигах.

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d6, Сила d10, Выносливость d6;

Навыки: Драка d10, Стрельба d6, Внимание d6, Запугивание d6, Верховая езда d6, Плавание d6, Расследование d4;

Шаг: 6; **Защита:** 7; **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0;

Изъяны: Герой (крупный), Верный друг (мелкий), Глухота (мелкий);

Черты: Контратака.

Лун-гун

Зачем Лун-Гун находится в этом странном круглом доме? Почему трёх несчастных держат в клетке? Почему в этой земле такие необычные нравы : паломника могут силой заставить сидеть на деревянной скамье и слушать наряженных крикунов? В монастыре всё было проще.

Ничего, дух направит меня. Я проделал своё долгое путешествие не для того, чтобы сложить свою лысую голову в незнакомой земле. Кажется человек, обмотанный белым покрывалом, хочет что-то сказать. Жаль, что я понимаю не все слова.

Характеристики: Ловкость d8, Смекалка d6, Характер d6, Сила d8, Выносливость d6;

Навыки: Драка d8, Стрельба d6, Внимание d6, Убеждение d6, Вера d8, Провокация d4, Язык (имперский) d4;

Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5; **Харизма:** -2, **Пункты силы:** 10;

Изъяны: Невежда (крупный), Клятва (божество) (крупный), Чужак (мелкий), Транжира (мелкий).

Черты: Мастер боевых искусств, Мистический дар (чудеса).

Силы: Оглушение, Чтение мыслей.

Верцингеторикс

Имперцы проигрывают эту войну. Значит, впервые за две сотни лет у лесных кланов появился шанс вернуть назад родные рощи. Колдуны потрепали легионы, один удар в спину — и бледнолицые уйдут отсюда навсегда. И именно Верцингеториксу выпала честь разведать их позиции.

Друид всегда видит и знает больше, чем простой смертный. Бесшумный как рысь, сильный как медведь, быстрый как птица... Только почему заклинание превратило меня в курицу, а не кречета? И что это за ухмыляющийся старик с ножом? Ох не стоило мне ворожить в полнолуние!

Характеристики: Ловкость d6, Смекалка d4, Характер d8, Сила d8, Выносливость d6;

Навыки: Вера d8, Драка d6, Стрельба d6, Внимание d4, Выслеживание d6, Провокация d4, Язык (имперский) d4, Запугивание d4, Плавание d4, Верховая езда d4;

Шаг: 6; **Защита:** 6; **Стойкость:** 5; **Харизма:** 0, **Пункты силы:** 10;

Изъяны: Враг (имперские власти) (крупный), Чужак (мелкий), Боязнь (механизмы) (мелкий).

Черты: Мистический дар (чудеса), Новая сила.

Силы: Превращение (птица), Пути, Стрела.

Карта башни

