

Ultima VII Forsan

Смерть и магия



В этом документе представлен демонстрационный образец игрового мира «Ultima Forsan», выпущенного под правила Savage Worlds. Игровой мир Ultima Forsan был написан Моро Лонго и Джузеппе Ротондо на итальянском языке и сейчас переведён на английский и русский языки.

Что ж, добро пожаловать в макабрический Ренессанс.
Попав сюда, вы уже не сможете вернуться...



Введение в макабрический Ренессанс

Мертвецы пробили вашу оборону. Алхимик и рыцарь погибли в бою, а этот проклятый изобретатель сбежал на своей крылатой машине. Цыганку укусили, и она уже не может скрыть свою сардоническую усмешку.

Вы не раз видели, как это происходит с morituri¹. Вместе с цыганкой вы сумели забаррикадироваться в оружейной, и сейчас сидите рядом. Её рана неглубока, и процесс превращения в одного из них займёт не один день, но дверь ломают гораздо раньше.

Это последний час вашей жизни. Может быть².

В Ultima Forsan находчивые и решительные герои сражаются с восставшими мертвецами и отвратительными чудовищами, что поразили наш жуткий мир в период между Средними веками и эпохой Возрождения. Чума свирепствует вот уже двести лет, но сейчас люди готовы дать ей отпор ради надежды на лучшее будущее. Однако тех, кто каждый день рискует своими жизнями в бою, где-то рядом всегда поджидает Смерть, отсчитывая каждую секунду их бытия при помощи пыльных песочных часов.

Девизом этих героев стало «Ultima Forsan» — «может быть, последний [час твоей жизни]». Каждый шаг, каждый час, каждое приключение может стать последним, но это их не останавливает. Победа или смерть, они не сдадутся без боя!

В конце Средних веков по Старому Свету прошла Чума Мертвецов, уничтожая королевства людей. Все города Европы, Африки и Азии пали жертвами Серой Орды восставших трупов, и ни в одном из уголков Старого Света не было от неё спасения. Повсюду рыскали ужасающие чудовища. Так начался самый тёмный час в истории человечества.

Спустя почти двести лет борьбы за существование, битв с мертвецами и невообразимыми монстрами, выжившие представители человечества сумели отвоевать часть утраченных земель и возвести на них небольшие, укреплённые и тщательно обороняемые феоды. Наука и ремёсла свернули со своего первоначального курса ради исследования эффективных способов борьбы с Чумой. Невообразимые прежде богатства — сокровища и собственность, принадлежавшие миллионам погибших семей, — пошли на разработку машин, алхимических препаратов, оружия и снаряжения, а также на подготовку тех, кто будет сражаться в этой Макабрической войне.

Сейчас 1514 год. Правители Новых Королевств готовы встретиться на Совете и положить начало эпохе Возрождения... Возрождения человечества на Земле. Интересы новой власти сосредоточены во многих местах. Одно из них — Новая Венеция, город на острове Кандия посреди Средиземного моря, где нашли убежище выжившие при падении Венеции. Другое — Лукка в сердце Тосканы, где каждый год на Ярмарку мертвецов съезжаются купцы, дворяне, изобретатели и простые зрители со всех Новых Королевств.

1. Morituri (лат.) — те, кто умрут.

2. Ultima Forsan (лат.) — Может быть, последний. *Может быть, это твой последний час.* В средние века — надпись на церковных башенных часах.

Ярмарка мертвецов в Лукке

Официальное название этого мероприятия звучит как «Ярмарка всех Святых и дня мертвецов», но очень быстро его стали называть просто «Ярмаркой мертвецов», намеренно искажив первоначальное имя ради пущего гротеска. Ярмарка проходит в Лукке каждый год в воскресенье в конце октября — начале ноября и тянется через весь город. Здесь продают любые предметы и изделия, а хозяева прилавков, явившиеся из близких и далёких феодалов, выставляют самые дорогие и необычные товары: иллюстрированные и печатные книги, экзотические платья и наряды, необыкновенное оружие, новые модели бомбард, аркебузов, протезов и доспехов, хитрые приспособления и алхимические снаряды, медицинские и технологические изобретения, а также самые разнообразные механизмы и их прототипы.

Помимо бесчисленных прилавков и демонстрации новейших изобретений, ярмарка включает в себя костюмированные шествия, поединки и турниры, представления акробатов, жонглёров и артистов, частные встречи и приёмы, игры в карты и кости, другие настольные игры и состязания, где участникам предлагают испытать удачу или продемонстрировать свои умения и смекалку. Каждый вечер постоянные дворы, таверны, игорные дома и бордели наполняются самыми яркими представителями рода человеческого, которые всю ночь напролёт будут праздновать тот факт, что пока ещё они живы.

Герои Ultima Forsan

Герои Ultima Forsan — это несокрушимые воины в силовых доспехах; алхимики, создающие невероятно эффективные зелья; ловкие убийцы, отслеживающие некромантов и инфекторов, чтобы расправиться с ними; охотники на мертвецов, оснащённые бесшумными пистолетами; одарённые изобретатели, способные спроектировать танк или летающую машину; ведьмы, жулики и шарлатаны, настолько скользкие и изворотливые, что могут обмануть даже чумное отродье.

Их главный враг — мертвецы, будь то одинокие бродяги или разрушительные орды. Но в глубине Городов Скорби устроили себе логова мутировавшие чудовищные звери, рождённые безумными экспериментами химеры и ещё более жуткие твари.

А на Востоке, в Иерусалиме, Чёрный Султан собирает свои кошмарные легионы, готовясь бросить их на Новые Королевства...



Герои макабрического Ренессанса

Терои Ultima Forsan могут быть обычными человеческими существами, «чистыми» — так их называют, чтобы отличить от «нечистых». Речь не о двух различных видах — нечистые по-прежнему остаются людьми, но обладают другими характеристиками. Поэтому удобнее разделять эти две категории

Чистые

Обычные человеческие существа следуют стандартным правилам «Дневника авантюриста» и начинают игру с одной бесплатной *чертой*.

Нечистые

Нечистые — мужчины и женщины, пережившие контакт с Чумой. Из-за проникновения Чернил в телесные жидкости

и ткани их плоть мутировала, но инстинкты, эмоции и чувства говорят нечистым, что они всё ещё остаются живыми людьми.

Строго говоря, нечистые — опасные переносчики Чумы, обладающие иммунитетом. Они отличаются характерным обликом: кожа бледная, почти прозрачная, а по всему телу проступают тёмные, разбухшие вены.

Нечистые не боятся Чумы, поскольку их тело уже отравлено Чернилами. Из этого следует, что нечистые не могут умереть от заражения, а погибнув, каким бы образом это не произошло, они восстанут к жизни одержимыми. Нечистых сторонятся, их болезненный облик вызывает отвращение, а кроме того, кровь нечистых разносит Чуму. Поэтому нечистые живут в изолированных общинах. В других местах их преследуют и гонят.

В полной версии...

Ultima Forsan содержит исчерпывающие правила для игры за чистых и нечистых персонажей, новые черты и изъяны; военные и религиозные ордена, к которым могут принадлежать персонажи; новое снаряжение, в том числе разнообразные чудеса техники, например, усиленные доспехи и механические протезы; а также три подробно прописанных мистических дара: алхимию, ведьмовство и безумную науку, каждый со своими силами, аспектами и особыми правилами.



Военное дело макабрического Ренессанса

События Ultima Forsan разворачиваются в мрачном и жестоком окружении, так что правила игрового мира должны поддерживать эту атмосферу.

Ultima Forsan использует следующие правила игровых миров из книги «Дневник авантюриста»:

- *Реалистичный урон.*
- *Мультилингвистическое общество.*
- *Без пунктов силы.*
- *Кровь и кишки.*

Страх и ужас

К сожалению, герои Ultima Forsan привыкли к вещам вроде побоищ и страданий, ходячих мертвецов и историй о скрывающихся в глуши невообразимых чудовищах. Поэтому существа или ситуации, способные напугать их, встречаются крайне редко.

Примечание: при проверках храбрости герои используют *характер*.

Заражение Чумой

Заражение Чумой — пожалуй, одна из самых серьёзных опасностей для героев Ultima Forsan. Если героя атаковал мертвец или любое другое чумное отродье, и в результате *проверки урона* персонаж получил *ранение*, возникает риск заражения. Никто не хочет заболеть Чумой, верно? Этого эффекта можно избежать, потратив *фишку*, чтобы пройти *проверку на прочность*. Если *проверка*

была *успешной* и *ранений* у персонажа не осталось, ему повезло — в последний миг удалось уклониться от удара, или укус пришёлся на часть тела, закрытую плотной тканью, или ещё что-то подобное. Когда атака мертвеца оставляет персонажа *в шоке*, риска заражения нет. Если персонаж уже находился *в шоке*, он, как обычно, получает *ранение* и в результате вступает в контакт с Чумой.

Обратите внимание: по сравнению с другими заболеваниями, Чума — куда более злоежащая и сильная хворь. Эта болезнь не позволяет совершить *проверку выносливости*, чтобы избежать заражения, разве что вы играете с *уровнем смертности* ниже обычного (см. врезку ниже). Так что герой, в результате нападения мертвеца или другой заразной твари получивший одно или несколько *ранений*, которых не удалось избежать с помощью *проверки на прочность*, наверняка заразился.

Прижигатель и Последняя Надежда

Даже если избежать *ранения* не удалось, всё ещё остаётся надежда выжить. Укус или царапина чумного отродья не обязательно окажутся смертельными. Столетия битв с мертвецами, чудовищными животными и самыми разнообразными тварями научили воинов и целителей эффективному способу спасения укушенного товарища.

Настройка уровня смертности

Чума несомненно опасна и, согласно правилам, смертельна. Тем не менее, полные правила Ultima Forsan позволяют вам самостоятельно настроить уровень смертности, чтобы привести игру в соответствие с вашими предпочтениями.

Есть хорошая новость: в результате атак, к которым наиболее склонны чумные отродья, чаще всего оказываются поражены конечности (см. *таблицу ран и укусов*), и благодаря этому болезнь можно остановить.

Прежде всего, поспешите! У героев есть только пять *раундов* на то, чтобы ампутировать заражённую конечность. Именно поэтому странствующие братства, отряды разведчиков и воинов, а также все, кто может себе это позволить, всегда берут с собой специальный хирургический топор под названием «Последняя Надежда», предназначенный для немедленной ампутации заражённой конечности. Последнюю Надежду необходимо держать наточенной, продезинфицировать огнём лезвие и не использовать для других целей, в особенности для боя — ведь это означает риск инфекции, из-за чего инструмент станет абсолютно бесполезен.

Чтобы успешно ампутировать конечность, достаточно пройти *проверку лечения*. Если жертва пытается совершить ампутацию самостоятельно, на проверку налагается штраф -2 , и ещё один штраф -2 , если используется любое оружие или инструменты кроме Последней Надежды (уже не говоря о том, что другие инструменты и оружие могут быть отравлены Чернилами, что сделает ампутацию бессмысленной!). После ампутации персонаж рискует истечь кровью.

Кровотечение происходит так же, как в книге правил «Дневник авантюриста»: персонаж должен совершать *проверку выносливости* в начале каждого *раунда*, прежде чем раздадут *карты действий*, и затем каждую минуту после боя. *Успех* — жертва продолжает *проверки*; *подъём* — состояние жертвы стабилизируется, дальнейших *проверок* не требуется; *провал* — жертва умирает от потери крови.

Избежать потери крови после ампутации может прижигатель — ещё один предмет, необходимый каждому отряду авантюристов.

Прижигатель — алхимический препарат, едкий, как серная кислота, и жгучий, как огонь, но при длительном воздействии обладающий успокаивающим и бальзамическим эффектом. Если немедленно нанести его на культю, препарат прижигает и дезинфицирует рану, спасая жертву от инфекции и потери крови. Эта операция не требует *проверок*. Необходима лишь одна доза прижигателя.

Если прижигателя нет, можно воспользоваться огнём, серной или другими кислотами. Но в этом случае необходимо совершить *проверку лечения* (со штрафом -2 , если жертва занимается этим самостоятельно).

Проверку лечения можно повторять до достижения успеха, но при каждой попытке жертве придётся пройти *проверку выносливости* или получить уровень *усталости* из-за чудовищной боли (снимается спустя 24 часа).

Сражение с чумными ордами

Сражения с мертвецами, чудовищными животными и другими чумными отродьями проходят по специальным правилам. В конце концов, таких существ не назовёшь обычным противником!

Когда чумное отродье атакует персонажа клыками или когтями, ведущий, прежде чем совершить *проверку урона*, обращается к *таблице ран и укусов*, чтобы узнать, куда пришлась атака. С этой информацией игрок может использовать значение *брони*, прикрывающей соответствующую часть тела персонажа. Если в результате атаки персонаж получает одно или несколько *ранений*, следует применить к нему эффект из таблицы.

В бою с чумными отродьями, которые иррациональны по природе своей и используют своё естественное оружие, эта таблица заменяет *таблицу увечий* из книги правил «Днев-

ник авантюриста». Когда отродья (например, одержимые, тираны или стрыги) используют обычное оружие, они следуют обычным правилам из книги «Дневник авантюриста» и применяется обычная *таблица увечий*. Что же касается *правила реалистичного урона, увечья из таблицы ран и укусов* — временные. Если персонаж не находится *при смерти*, эти увечья исцеляются вместе с *ранениями*, которые стали их причиной. **Берегитесь:** от последствий заражения это не спасает! Смотрите раздел «Заражение Чумой».

Morituri и сардоническая усмешка

Если спасти персонажа от Чумы не удалось, и он обречён, то, прежде чем уладить дела, попрощаться с любимыми и доверить себя мизерикорду... ну... ещё осталось время. В конце концов, пока ещё он не умер.

Некоторые *morituri* признавались, что оказавшись обречены на смерть, чувствуют облегчение и смирение, испытывают чувство свободы и безмятежности. Это состояние называют сардонической усмешкой. Против *morituri* бесполезно главное оружие мертвецов — страх перед Чумой. Обречённый может сражаться с чудовищами, понимая, что терять ему уже нечего.

Дикая карта, которая заразилась Чумой, получает *черту сардоническая усмешка*.

Чума в действии

Главный эффект Чумы — она убивает заражённого. Заражённый персонаж каждый день должен совершать *проверку выносливости*. Это особая проверка, для которой *дикие карты* не используют ни *дикий кубик*, ни *фишки*. Чума не разбирает, кто трус, а кто герой. После первого дня применяется накапливающийся *штраф* –1 за каждые последующие сутки.

Если *проверка* пройдена успешно, персонаж смог продержаться ещё один день. Если нет, персонаж получает уровень *усталости* (два уровня, если выпала единица). Когда в результате накопившейся *усталости* персонаж оканчивается *при смерти*, у него всё ещё остался один последний шанс. Игрок тянет по одной карте за каждый *ранг* персонажа (т.е. *новичок* тянет одну, *закалённый* — две, и так далее). Если на руках оказывается джокер, тело справляется с Чумой и преодолевает опасность: персонаж становится нечистым, приобретает все соответствующие *черты*, но теряет *черту сардоническая усмешка*. Если попала любая другая карта, настало время первой смерти.

Даже у нечистых, которые уже заразились (см. стр XX), а значит, теоретически, обречены на то, чтобы восстать после смерти, есть последний шанс: в момент смерти героя игрок тянет одну карту за *ранг* персонажа (т.е. *новичок* тянет одну, *закалённый* — две, и так далее). Если на руках оказывается джокер, персонаж приобретает *черту за гранью* и, фактически, обманывает саму Смерть.

Возвращение из мёртвых

Заражённые Чумой персонажи (включая нечистых) встают спустя 1d6-1 часов после своей гибели. Таким образом, если при броске кубика выпала единица, мертвец встает сразу же.

Заражённые чистые, погибшие насильственной смертью (например, убитые в бою) встают жалкими *пустышками*, а если их тело сильно пострадало, то *ползуном*. Персонажи, после долгой агонии скончавшиеся от Чумы (как описано в разделе «Чума в действии»), после своей смерти возвращаются ужасными *фуриями* или даже *одержимыми*, если пройдут *проверку выносливости* (–2).

Нечистые всегда восстают *одержимыми*.

Таблица ран и укусов

Карта	Область	Увечье	Лечение
2	Нога*	Разодрано бедро! Ранение и боль не позволяют использовать ногу; персонаж получает <i>изъян одноногий</i> .	Ампутация предотвращает заражение, но <i>увечье</i> становится постоянным.
3-5	Нога*	Укус в ногу! Персонаж получает <i>изъян хромота</i> (или <i>изъян одноногий</i> , если персонаж уже был <i>хромым</i>).	Ампутация предотвращает заражение, но <i>увечье</i> становится постоянным.
6-10	Рука*	Укус в руку! Ранение и боль не позволяют использовать пострадавшую руку, как при <i>изъяне однорукий</i> , но если поражена ведущая рука, ко второй руке применяется штраф за атаку второй рукой.	Ампутация предотвращает заражение, но <i>увечье</i> становится постоянным.
Валет-Король	Торс	Трефы: «Фамильные ценности»! Непереносимая боль. Какое-то время герою будет не до продолжения рода.	Ампутация предотвращает заражение, но <i>увечье</i> становится постоянным.
		Бубны: <i>ловкость</i> уменьшается на одну ступень (до минимума d4).	Заражение неизбежно!
		Червы: <i>выносливость</i> уменьшается на одну ступень (до минимума d4).	Заражение неизбежно!
		Пики: <i>сила</i> уменьшается на одну ступень (до минимума d4).	Заражение неизбежно!
Туз, Дж.	Вытяните ещё одну карту		
2-6	Глаз*	Трефы, бубны: Ослеплён! Один глаз повреждён. Персонаж получает <i>изъян одноглазый</i> (или <i>слепой</i> , если у него был только один здоровый глаз).	Глаз серьёзно повреждён. Единственная надежда — удалить его. <i>Изъян</i> становится постоянным.
		Пики, червы: Вырван глаз! Персонаж получает <i>изъян одноглазый</i> (или <i>слепой</i> , если у него был только один здоровый глаз).	Хорошие новости в том, что заражённый кусок плоти был оторван, и нет нужды вмешиваться, чтобы предотвратить заражение.
7-10	Ухо*	Оторвано ухо! Персонаж получает <i>изъян тугой на ухо (мелкий)</i> , а если у него уже было оторвано другое ухо — <i>изъян</i> становится <i>крупным</i> . Это <i>увечье</i> всегда постоянно.	Ампутация предотвращает заражение, но <i>увечье</i> становится постоянным.
Валет-Король	Нос	Разорван нос! Персонаж получает <i>изъян уродство</i> .	Заражение неизбежно, но прижигание раны может остановить потерю крови.
Туз	Лицо	Разодрано лицо: персонаж получает <i>изъян уродство</i> .	Заражение неизбежно!
Джокер	Шея	Разодрана шея: персонаж начинает <i>истекать кровью</i> .	Заражение неизбежно, но прижигание раны может остановить потерю крови.

«*» — означает, что красная карта соответствует правой конечности или органу, а чёрная — левой.

В полной версии...

Иlultima Forsan содержит правила по использованию механических протезов, массовым сражениям, битвам между мертвецами и статистами и многое другое!



Флор Эскалионе «Ла Марипоза»

Красная одалиска

Красные одалиски — элитная гвардия гранадской султаны Сорайи. Они могут принадлежать к любой расе и исповедовать любую религию. В гареме Гранады их обучают техникам маскировки и шпионажа, а также особому искусству боя двумя клинками, известному под названием «танец с саблями». Каждая одалиска поклялась служить Гранаде и Сорайе и готова на всё ради исполнения воли своей повелительницы.

Раса: чистая.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: взлом d4, внимание d4, драка d10, маскировка d6, метание d8, убеждение d4, уличное чутьё d4.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7 (1); **харизма:** +3.

Изъяны: верный друг, любопытство, упрямство.

Черты: красная одалиска, привлекательность.

Языки: арабский, испанский, тосканский диалект.

Оружие: 2 сабли (урон: ловкость+d6), 4 метательных ножа (дистанция: 3/6/12; урон d6+d4).

Доспехи: кожаный панцирь, наручи и поножи (броня 1).

Снаряжение: элегантное платье из красной вуали (харизма +1); сумка (мыло, отмычки, пузырьёк духов, топор Последняя Надежда, прижигатель, 150 флоринов).

Черта: красная одалиска

Благодаря урокам «танца с саблями», при отсутствии *штрафа за нагрузку* красные одалиски могут сражаться двумя саблями или скимитами, как при наличии *черт амбидекстр* и *атака с двух рук*. Кроме того, при отсутствии *штрафов за нагрузку*, красные одалиски могут использовать *ловкость* вместо *силы* для нанесения *урона* в ближнем бою при использовании сабель или скимитаров (но при этом всё ещё необходимо соблюдать правило *минимальная сила*).

Они бесплатно получают две сабли или скимитара и элегантный наряд из красной вуали, который добавляет +1 к *харизме*, когда в расчёт принимается общественное положение.

Жан-Поль Ля Рош

Паладин Священной Римской империи

Французские паладины подчиняются королю-папе и посвящают себя служению Ордену и авиньонской церкви. В свободное от поручений генералов-викариев или герцогов-епископов время они исполняют приказы короля-папы, сражаются с мертвецами, защищают путешественников и бедняков, охотятся за разносчиками чумы, колдунами, еретиками, некромантами и нечистыми.

Раса: чистый.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: верховая езда d8, внимание d4, драка d8, запугивание d8, лечение d4, убеждение d4.

Шаг: 6; **защита:** 7 (1); **стойкость:** 8 (2); **харизма:** 0.

Изъяны: самоуверенность.

Черты: бугай, рыцарь (паладин Священной Римской империи).

Языки: латынь, тосканский диалект, французский.

Оружие: длинный меч (урон: сила+d8).

Доспехи: правый силовой наруч (броня+3 на правой руке, +1 к проверкам силы и урону в рукопашной), кольчуга, левый кольчужный рукав и шоссы (броня +2), средний щит (+1 к защите, броня +2 против дистанционных атак), закрытый шлем (броня +3).

Снаряжение: сумка (библия на латыни, 300 флоринов).

Черта: рыцарь — Паладин Священной Римской империи

Паладины Священной Римской империи — элитное подразделение, подчиняющееся непосредственно Папе Константину II. Принесённые ими обеты требуют отвечать на любой призыв к оружию и повиноваться беспрекословно, даже если это означает верную смерть. У каждого рыцаря есть боевая лошадь, полный кольчужный доспех (кольчуга, рукава и шоссы), закрытый шлем, длинный меч и средний щит с гербом и силовой наруч. Они могут просить приюта в любом церковном учреждении авиньонской церкви, равно как и в монастырях, обителях и аббатствах, принадлежащих любому другому христианскому ордену.

Риккардо де Барри

Охотник на мертвецов

Во многих феодах существуют элитные отряды оруженосцев, рыцарей и следопытов, задачами которых являются патруль границ и вылазки в дикие земли для уничтожения слишком близко подобранных к феоду мертвецов. Эти войны выполняют свои обязанности в одиночку или небольшими группами, устраивая засады, ловушки и неожиданные нападения. Обычно они используют лёгкое оружие. Иногда такой же деятельностью занимаются авантюристы и странствующие охотники, и некоторые феоды выплачивают по 50 флоринов (или другую награду того же толка) за каждую голову восставшего мертвеца.

Раса: чистый.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, выживание d4, выслеживание d4, драка d8, маскировка d6, стрельба d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** -2.

Изъяны: жадность (малый), уродство.

Черты: выстрел в голову, твёрдая рука.

Языки: венгерский, немецкий, тосканский диалект.

Оружие: топор (урон: сила+d8), 2 кремнёвых пистоля (дистанция 5/10/20; урон 2d6+1; перезарядка — 2 действия; с помощью успешной проверки ловкости можно перезарядить за один раунд), кошель с 20 пулями и чёрным порохом.

Доспехи: кожаный панцирь, наручи и поножи (броня 1), закрытый шлем (броня 3, защита головы 50%).

Снаряжение: сумка (верёвка, кошель из асбестового волокна, топор Последняя Надежда, прижигатель, 30 флоринов).

Черта: выстрел в голову

Персонаж особенно ловко стреляет мертвецам в голову и способен наперёд просчитать их дёрганые движения. Если персонаж атакует мертвеца с помощью дистанционного оружия, эта черта вдвое уменьшает штраф за прицельную стрельбу в голову.

Персиваль Таккани

Изобретатель

Настоящие гении, художники, математики, знатоки алгебры и физики, инженеры, находящие самые смелые механические решения, истинные люди эпохи Возрождения, которые обладают глубоким пониманием искусства, науки и технологии являются одним из самых важных символов возрождения человечества после мрака Тёмных Веков. С помощью рычагов и шестерёнок, шарниров и стержней приводятся в действие их механические, магнетические и оптические чудеса, что работают на пружинах или паровой тяге, на порохе или горячем масле, на силе молний или ветра.

Обычно изобретатели служат лорду одного из феодалов в мастерской, оснащённой многочисленными инструментами и обладающей достаточными запасами сырья и материалов. Их задача — создание прототипов и машин, которые однажды помогут одолеть порождений Чумы.

Раса: чистый.

Характеристики: ловкость d6, сила d6, смекалка d8, характер d4, выносливость d6.

Навыки: безумная наука d8, внимание d6, драка d6, провокация d6, расследование d4, ремонт d6, стрельба d8.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1); **харизма:** 0.

Изъяны: глухота, причуда (ест лишь сырую пищу).

Черты: мистический дар (безумная наука).

Языки: древнегреческий, латынь, немецкий, тосканский диалект, французский.

Силы: доспех (-1 к проверке безумной науки, броня +2/+4).

Оружие: ручная бомбарда (заряд ядрами: дистанция 14/28/56; урон: 2d10; ББ 2; тяжёлое оружие. Заряд 4 картечными патронами и чёрным порохом: конический шаблон; урон 2d8; встречная проверка ловкости отменяет урон), кинжал (урон: сила+d4).

Снаряжение: 10 ядер, 12 картечных патронов и чёрный порох; сумка (верёвка, кремь и огниво, фляга с маслом, фонарь, 25 флоринов).



Мертвецы в Ultima Forsan

Чумные отродья делятся на множество разновидностей, но, как правило, все они обладают описанными ниже особенностями:

Смерть мозга: мертвецами с отметкой (М) рядом с показателем смекалки движет слепая ярость. Они полностью лишены рассудка. Их никак не отвлечь от цели, но вместе с тем они не способны заметить на своём пути преграду, огонь или ловушку, в которую заманивает их противник. С точки зрения правил, отсутствие мыслительной активности делает их невосприимчивыми к манёврам уловок, основанным на смекалке (кроме предпринятых персонажами с чертой шут мертвецов).

Заразный: персонаж, которого мертвец укусил или ранил с помощью когтей, неизбежно заражается Чумой.

Бесстрашный: мертвецы невосприимчивы к страху, запугиванию и другим схожим эффектам.

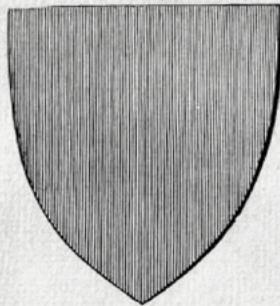
Непрямое заражение: в случае возникновения риска заразиться непрямым путём (к примеру, если капли Чернил попадут в кровеносную систему или дыхательные пути персонажа), игрок тянет карту из колоды. Если это фигурная карта, Чума достигла участка, который может быть заражён, и, соответ-

ственно, персонаж оказывается заражён. Однако непрямого заражения можно избежать благодаря счастливой случайности — для этого необходимо потратить фишку.

Неистовый голод: мертвецы яростно и безрасчётно бросаются на свою цель, нисколько не заботясь о своей безопасности, из-за чего их защита снижается на 1. Они не могут совершать яростные атаки в бою. Кроме того, когда противник погибает или оказывается при смерти, мертвец продолжает терзать его (если персонаж при смерти, игрок тянет карту; если масть чёрная, персонаж убит). Мертвец продолжает рвать останки, пока его не отвлечёт атака или нечто подобное, и считается в шоке для любых эффектов (и таким образом, каждый раунд может пытаться выйти из шока).

Нежить: +2 к стойкости; +2 к проверкам выхода из шока; прицельная атака не наносит дополнительного урона (исключение — голова, см. слабое место). Стрелы, копья и другое колющее оружие причиняет только половину урона. Невосприимчивость к яду и болезням.

Слабое место (голова): вдобавок к обычному преимуществу +4, атаки в голову наносят ещё +2 урона. Колющее оружие наносит полный урон при атаках в голову.



Смерть и машина

«Одни рождаются великими, другие великими становятся, а третьи носят доспехи величия».
— Малволио Меланконе, изобретатель

Н ижеследующее приключение для 3-5 персонажей ранга новичок призвано продемонстрировать, как работает Ultima Forsan. Персонажи игроков служат одному из королей или являются независимыми искателями приключений. Они посетили выставку боевых машин на ярмарке мертвецов в Лукке, чтобы посмотреть, не пригодятся ли какие-нибудь из этих устройств в Макабрической войне. Вскоре их отряд влипнет в историю с саботажем, драками, погонями и боевым автоматом.

Подоплёка происходящего

Безумный тосканский изобретатель Малволио Меланконе желает показать всему миру, настолько хороши его прототипы, и тем самым доказать, что он не тот безумный фанатик, за которого все его принимают. Малволио изобрёл отвратительный чернильный двигатель, который смешивает Чернила с солью и другими химическими реактивами превращая эту смертельную субстанцию в густое горячее, напоминающее смолу. Разумеется, желающих профинансировать его исследования не нашлось — как потому, что чернильные котлы источают отвратительные миазмы, так и потому, что для их работы необходимы части человеческого тела. Части тела растворяются в Чернилах, и субстанция загустевает, прежде чем сгореть.

Невыразимый ужас, другими словами.

Невзирая на всё это, Меланконе удалось раздобыть разрешение продемонстрировать свой прототип — Горгону — на выставке боевых автоматов и армиллярных доспехов, где примут участие лучшие мануфактуры и мастерские Европы.

Зная, что его изобретению никогда не сравниться с другими, Меланконе саботировал прототип мануфактуры Да Винчи, чтобы унижить своих соперников и предстать в выгодном свете на фоне их неудачи.

Его саботаж станет причиной небольшого переполоха, и вина Меланконе окажется очевидна. Учёный сбежит на своей Горгоне, а героям придётся преследовать его и вывести из строя его гигантский армиллярный доспех.

Соревнование машин

Герои собрались со всех концов Старого Света на ярмарку мертвецов в Лукке. Волею случая они встретились во время одного из событий ярмарки: демонстрации новейших экспериментальных боевых машин.

Для проведения демонстрации на площади города соорудили арену. От зрительских трибун арену отделяет деревянный частокол в два метра высотой. Его основательно укрепили, чтобы мертвецы никоим образом не сумели его обрушить. Большинство собравшихся зрителей — простые крестьяне или любопытствующие торговцы, но есть среди них и перспективные состоятельные клиенты: куртизанки, военачальники и дворяне со всех уголков Италии и Европы.

Среди наиболее важных персонажей следует упомянуть лорда Флоренции Никколо Макиавелли, Леонардо да Винчи, семью Беретта из Брешии и семью Кардано из Павии, а также нескольких венгерских князей, в частности, Илону Фаркаш и её брата Лайоша, нечистого (нечистым обычно не рады, но их терпят, тем более в торговых городах или в случае особых обстоя-

тельств. На время ярмарки нечистым разрешён вход в город, а Лайош — аристократ, расположения которого желает добиться Макиавелли).

Чтобы предотвратить возможные происшествия, арену охраняют множество городских стражников и арбалетчиков.

Места героев находятся прямо под отдельным помостом для важных персон, напротив которого расположен большой шатёр из красной ткани — там расположились изобретатели и их помощники.

Первые боевые машины уже были активированы и систематически крушат деревянные цели и бронированных манекенов.

С одной стороны арены стоят несколько запечатанных деревянных ящиков, в которых, вероятно, находятся другие прототипы и машины, владельцы которых не хотят показывать их зрителям раньше времени.

Помост для важных персон

До начала демонстрации с Илоной Фаркаш и\или любой из героинь в группе (прим. автора: это возможность уделить побольше внимания персонажам женского пола, а не только воинам и изобретателям) начнёт заигрывать юный изобретатель Джироламо Кардано. В определённый момент он предложит всем подняться в наполовину пустую ложу для властей, откуда открывается куда лучший вид. Джироламо по-настоящему увлётся теми автоматами и армиллярными доспехами, что выставили его соперники, и с радостью расскажет о них всякому, кто проявит интерес.

Когда настанет очередь мануфактуры Да Винчи, представлять свои машины выйдет сам Леонардо:

«Прекрасные дамы и благородные господа! Здесь и сейчас, на этой площади, вы увидите, сколь многое способна совершить сила интеллекта, поставленная на службу добра!

Вы увидите, как законы механики пробуждают безжизненный металл и создают оружие, которое подобно титанам будет нести голодным телам усопших окончательную смерть!»

За спиной Леонардо поднимается полог шатра, открывая взглядам два огромных армиллярных доспеха: слева аккуратный, покрытый узорным рельефом и без пилота внутри автоматон, а справа — машина, представляющая собой нагромождение досок, пластин брони и других кое-как соединённых между собой частей, в недрах которой виден грязный пожилой мужчина. Он нервно машет толпе, высываясь из большого круглого люка в верхней части доспеха.

«Чтобы никто не смог сказать, будто гений не терпит конкуренции, вместе с последним творением нашей мануфактуры, которое мы зовём Талосом, „Стальным Колоссом“, сегодня вы также увидите детище Малволио Меланконе, учёного мужа и мыслителя из самой Лукки. Он продемонстрирует достоинства Горгоны, которую некоторые уже успели окрестить „Мусорным гигантом“».

Шутка вызывает у толпы смех, и скопившееся напряжение понемногу рассеивается. Но Малволио багровеет и со злобным выражением на лице исчезает внутри Горгоны.

«Недостойн гений, который не стремится творить добро, — тем временем продолжает Леонардо, — и потому наши изобретения были созданы единственно как инструменты для победы над злом Чумы, а не орудия уничтожения жизни. И сражаться они будут против мертвецов.»

По его сигналу помощники тянут за канаты, открывая большие деревянные ящики. На

ружу выбираются как минимум пятьдесят пустышек, облачённых в жилеты из чёрной кожи, маски и перчатки.

В толпе поднимается шум, но Макиавелли объясняет, что демонстрация идёт своим чередом, и предпринятых мер достаточно, чтобы обеспечить безопасность каждого.

Затем он рассказывает героям следующее:

— Автоматон Леонардо управляется без вмешательства человека, с помощью неких «металлических перфокарт», которые содержат инструкции с движениями и манёврами.

— Малволио — изобретатель из Лукки, на учении которого в демонстрации вместе с Леонардо настоял сам городской подеста. Он объяснил это желанием польстить патриотизму жителей города и не тратить слишком много времени на это «жалкое подобие изобретателя».

Обе боевых машины выступают вперёд и начинают превращать мертвецов в фарш с помощью своего оружия. Армилярный доспех Малволио заметно проворнее медленного и тяжёлого заводного Колосса Леонардо, но из котла на его спине струится густой чёрный дым. Вскоре замешательство толпы проходит, зрители начинают наслаждаться зрелищем и возгласами подбадривать оба доспеха.

Смерть и машина

Заводной автоматон Да Винчи вдруг заклинивает, он валится на бок и наносит удар самому себе, прежде чем застыть без движения. Под весом стальной машины рушится участок частокола — разумеется, как раз напротив того места, где сидят герои!

Взобравшись по каркасу большого металлического зверя, через пробойну немедленно проникает дюжина *пустышек*, толпа бежит прочь, стражники делают всё, что в их силах, пытаются остановить воцарившееся безумие, а герои готовятся сражаться.

Пустышка, манекен (количество героев +3): эти мертвецы затынуты в кожу, чтобы лучше держать удар. Для того, чтобы предотвратить заражение во время перевозки и демонстрации, на них надели плотные маски и перчатки. Пустышки наносят обычный урон, но не способны заразить Чумой. На каждой части тела они обладают дополнительной *броней* +1.

Саботаж!

Как только герои уничтожат мертвецов и порядок будет восстановлен, из люка своего автоматона покажется наружу Малволио. Пока Макиавелли будет благодарить героев, он начнёт расхваливать превосходство своего изобретения, не в силах удержаться от искушения высмеять бедного Леонардо.

Одна из перфорированных латунных пластин Талоса вывалилась со своего места в спине колосса. Успешно прошедший *проверку смекалки* или *безумной науки* герой заметит, что пластину грубо покорёжили, а Леонардо обнаружит, что его автоматону не хватает нескольких гаек и стержней. Саботаж!

Легко догадаться, что это дело рук Малволио. Он не только знает, как повредить колосса, но и обладает мотивом так поступить. Заставить его сознаться или проговориться, выдав себя, не так уж и сложно: стоит только уязвить, пусть даже ненамеренно, его самолюбие. Кроме того, на перфорированной пластине остались следы пальцев — пятна густой чёрной субстанции, смахивающей на Чернила. Любой, кто пройдёт *проверку знания (чума)*, *алхимии* или *лечения*, заметит сходство с маслом, которое капает с Горгоны.

Если Малволио раскроют, он запрётся внутри Горгоны и бросится бежать с площади в сторону своей лаборатории. Макиавелли отдаст приказ наёмникам задержать его. Однако не похоже, чтобы те были способны остановить стального гиганта, и всё, что останется

Макиавелли — просить помощи у героев, при необходимости, предложив им неплохую награду: 2000 флоринов.

Погоня до последнего болтика!

Героям необходимо решить, как они будут преследовать Горгону: на своих двоих, верхом, с помощью артиллерийских доспехов или даже на одной из летающих машин Леонардо. В любом случае, применяются обычные *правила погони* из книги «Дневник авантюриста».

Если герои преследуют Малволио верхом или каким-либо образом увеличат свою скорость, Малволио воспользуется особой способностью своего автомата под названием *чернильный двигатель*, чтобы увеличить скорость.

Лаборатория Малволио

Если погоня не завершится досрочно, Малволио и его Мусорный Гигант промчатся по улицам Лукки, оставляя за собой хаос и неразбериху, покинут город через одни из его ворот и наконец достигнут пункта своего назначения — большой ветхой фермы за пределами городских стен. Горгона проломится через дверь, открывая взглядам лабораторию Малволио.

В лаборатории повсюду разбросаны куски металла, котлы и разнообразные запчасти, а также контейнеры с куда более зловещим содержанием: несколькими *механизированными ошметками* (количество героев +2) и частями человеческих тел — ужасным топливом чернильного двигателя.

Горгона разбивает ящик с *ошметками*, выпускает их, и ждёт героев, чтобы вступить с ними в решающий поединок.



Бестиарий

Мусорный великан

Характеристики: ловкость d4**, смекалка*, характер*, сила d8, выносливость d8.

Навыки: драка d10**, лазанье d4**, метание d6**.

Шаг: 5*; **защита:** 5; **стойкость:** 13(3).

Особенности:

Броня +3: прочные металлические пластины.

Круговой удар+: как одноимённая черта.

Кувалда: сила+d10.

Механизм: +2 к попыткам выйти из шока.

Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам. Игнорирует штрафы за ранения.

Размер +4: эта машина почти 4 метра ростом.

Внутри помещается взрослый человек.

Стреломёт: пилот может выпустить очередь стрел из недр великана во всех направлениях. Все персонажи на расстоянии до двух клеток должны пройти проверку ловкости или получить 2d6 урона. Персонажи на расстоянии до 6 клеток добавляют к проверке +2, на расстоянии до 12 клеток +4. После первого же использования у арбалета заканчиваются стрелы, и его нельзя использовать снова.

Транспорт: как транспорт, великан может получить три ранения. При получении ранения совершается проверка по таблице критических попаданий для транспорта.

Управляемый автоматон: поскольку автоматон не является живым существом, для проверки отмеченных звёздочкой (*) параметров используются параметры пилота. Для проверки параметров, отмеченных двумя звёздочками, используется навык безумной науки пилота, если его значение ниже отмеченного параметра; в противном случае используется указанная игральная кость.

Чернильный двигатель: двигатель мусорного великана работает на Чернилах! Пилот мо-

жет впрыснуть запасное топливо, чтобы ускорить великана, тем самым вдвое увеличивая его шаг и получая боевую ярость+ на 6 раундов. В начале каждого нового раунда, следующего за этими шестью, пилот должен совершать проверку безумной науки; если выпала 1, результат — критическая неудача (см. экспериментальное устройство), великан выходит из строя и останавливается. Кроме того, когда пилот впрыскивает запасное топливо, все персонажи, на протяжении шести раундов находящиеся рядом с великаном (в рукопашной, к примеру) и вдыхающие пары от его котла страдают от воздействия миазм: это значит, что персонаж должен успешно пройти проверку смекалки, чтобы задержать дыхание, а при провале заразится Чумой!

Экспериментальное устройство: всякий раз, когда при проверке параметра выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), великан получает ранение. В случае критического провала, великан получает неисправимые повреждения и не может использоваться снова до тех пор, пока его не починят с помощью успешной проверки безумной науки. На ремонт необходимо затратить 3d6 часов, подём при проверке уменьшает это время вдвое.

Малволио Меланконе

Характеристики: ловкость d4, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: безумная наука d10, внимание d8, драка d6, провокация d6, расследование d6, стрельба d6, убеждение d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Черты: мистический дар (безумная наука), новая сила.

Силы: путы, сокрушение (но эти силы воплощают собой различные изобретения, которые

находятся в его лаборатории; в другом месте Малволио не может ими воспользоваться).

Снаряжение: кинжал (сила+d4).

Пустышка, манекен

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (M), характер d4, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6.

Шаг: 4; **защита:** 4; **стойкость:** 8 (1).

Особенности:

Укус: сила+d6.

Когти: сила+d4.

Волочащаяся походка: пустышки не способны на бег.

Мертвец: манекены и чучела обладают всеми особенностями мертвецов, но они облачены в защитную кожаную одежду и не могут разнести Чуму.

Механические ошметки

Эти машины состоят из различных частей человеческих тел, соединённых с помощью кусков металла, стержней, блоков и шестерёнок. Их передвижение и атаки зачастую хаотичны, но они могут послужить отвлекающим фактором.

Характеристики: ловкость d4, смекалка d4 (M), характер d4, сила d4, выносливость d6.

Навыки: драка d4, запугивание d4.

Шаг: 1; **защита:** 3; **стойкость:** 5.

Особенности:

Когти/Укус: сила+d4;

Волочащаяся походка: не способен на бег.

Мелкий: противники получают штраф -2 к попыткам поразить это маленькое существо.

Мертвец: все особенности мертвецов.

Размер -2: ошметки представляют собой всего лишь изуродованные части тел.

Боевые машины и другие диковинки

Механическое военное дело — это новая отрасль, развитием которой вот уже несколько десятков лет занимаются изобретатели, механики, ремесленники и часовщики (а вместе с ними, разумеется, воины и военачальники). Конечно, применением автоматов при дворе или в борьбе против Чумы никого уже не удивишь, но первые по-настоящему полезные разработки были созданы только в прошлом поколении, в последние годы Реконксты.

В 1514 году существуют больше дюжины крупных мастерских, занимающихся разработкой и созданием таких механизмов, и ещё около сотни мелких предприятий, тем или иным путём вовлечённых в эту индустрию.

Все подобные разработки обычно называют механическими устройствами, и в их число входят механические протезы, силовые доспехи, автоматы — управляемые с помощью

перфорированных пластин или как-то иначе — и армиллярные доспехи, не знающие себе равных огромные боевые машины с местом для пилота внутри.

Здесь приводится список самых новаторских механических устройств, представленных на ярмарке мертвецов.

Пока это всего лишь прототипы. Доступно только несколько образцов, а кроме того, они очень дорогие: их стоимость составляет 20000 флоринов!

Орнитоптер: Уск/ПС: 10/20; вертикальная манёвренность: -1; экипаж: 1; стойкость: 5; Примечания: экспериментальное устройство.

Воздушный винт: Уск/ПС: 2,5/12,5; вертикальная манёвренность: -2; экипаж: 1+5; стойкость: 8 (2); Примечания: экспериментальное устройство

Различные боевые танки: Уск/ПС: 2,5/12,5;
экипаж: 1+3; стойкость: 13 (3); Примечания:
экспериментальное устройство

Экспериментальное устройство

Если при *проверке параметра* пилота выпала 1 (вне зависимости от результата на *диком кубике*), устройство получает *ранение*. В случае *критического провала* устройство получает неисправимые повреждения и не может использоваться снова до тех пор, пока его не починят с помощью *успешной проверки безумной науки*. На ремонт необходимо затратить 3дб часов, *подъём* при *проверке* уменьшает это время вдвое. Если устройство представляет собой летательный аппарат, при прекращении его работоспособности, экипажу и пассажирам придётся несладко в результате падения.

Стандартный армилярный доспех

Характеристики: ловкость d4**, смекалка*, характер*, сила d8-d12, выносливость d8-d12.

Навыки: драка d10**, лазанье d4**, метание d6**.

Шаг: 4-6; **защита:** 2+1\2 значения безумной науки пилота; **стойкость:** 10-15 (1-3);

Особенности:

Броня +1/+3: слой дерева, терракота или прочные металлические пластины;

Холодное оружие: от сила+d8 до сила+d12.

Механизм: +2 к попыткам выйти из шока.

Прицельная атака не наносит дополнительного урона. Невосприимчивость к болезням и ядам. Игнорирует штрафы за ранения.

Размер +2/+4: высота существующих армилярных доспехов колеблется от между 3 и 4 метрами, и внутри помещается человек.

Транспорт: как транспорт, великан может получить три ранения. При получении ранения совершается проверка по таблице критических попаданий для транспорта.

Управляемый автоматон: поскольку автоматон не является живым существом, для проверки отмеченных звёздочкой (*) параметров используются параметры пилота. Для проверки параметров, отмеченных двумя звёздочками, используется навык безумной науки пилота, если его значение ниже отмеченного параметра; в противном случае используется указанная игральная кость.

Экспериментальное устройство: если при *проверке параметра пилота* выпала единица (вне зависимости от результата на *диком кубике*), устройство получает *ранение*. В случае *критического провала* устройство получает неисправимые повреждения и не может использоваться снова до тех пор, пока его не починят с помощью *успешной проверки безумной науки*. На ремонт необходимо затратить 3дб часов, *подъём* при *проверке* уменьшает это время вдвое.



В конце Средних веков по Европе, Африке и Азии прошлась Чума Мертвецов, положив начало темнейшему часу в истории человечества. Сейчас 1514 год, и герои Новых Королевств готовы с боем вернуть себе этот мир. Ultima Forsan — это игра о безумных, полных смертельной опасности приключениях, действие которой разворачивается в альтернативной, макабрической версии эпохи Возрождения.

Внутри главного руководства Ultima Forsan вы найдёте:

- Новый игровой мир для Savage Worlds, где в битве сходятся жуткие чудовища и бесстрашные герои;
- Две двустраничных карты: макабрическая Лукка и Новые Королевства Запада;
- Новые черты и правила по встречам с Чумными ордами;
- Особое оружие, силовые доспехи и механические протезы, предназначенные для битв Макабрической войны;
- Более тридцати устрашающих монстров, несколько дюжин типажей персонажей, животных и именных героев;
- Генератор приключений, который позволяет создавать огромное число новых авантур для ваших героев.

Повсюду рыщет смерть, и каждый час может стать последним.
Но вы не сдаётесь.
Никогда.

Перевод: Егор Рюмшин.

Конверсия таблицы: Павел Гуров.

Редактор: Анастасия Гастева.

Вёрстка: Александр Ермаков.

© Studio 101, 2015. © JollyTroll, 2015.