

Вольный Торговец

Прибежище предателей

Планета мятежников

”Лучше встать на пути Императора, чем обратиться против своего лорда-капитана”

—Древняя пословица пустотоплавателей.

Планета Мятежников является заключительным этапом Следа Язычников. На этой планете Исследователи найдут последнюю часть координат Зловещей Жемчужины. Однако, Сабрина является опасным местом не только из-за ее мятежных обитателей, стремящихся помешать Исследователям. Помимо мятежников и их вероломного правителя, Исследователи столкнутся со смертельными топами, болотными зомби, мстительными конкурентами, и, помимо прочего, коварными эльдар, готовыми отправиться куда угодно, чтобы убедиться, что Исследователи никогда не достигнут Места Силы Сабрины.

Использование приключения “Сабрина: Планета мятежников”

Это сетевое дополнение предназначено для книги приключений **Соблазны Пространства**. Во второй части **Соблазнов Пространства** Исследователям предоставляется возможность посетить пять разных миров, на каждом из которых находится Место Силы, которое они должны расшифровать, и представляется возможность принять участие в побочных приключениях. Сабрина представляет собой шестой мир.

Это дополнение построено таким же образом, как и пять остальных приключений **Соблазнов Пространства**, и для его использования понадобится экземпляр книги **Соблазны Пространства**. На Сабрине Исследователи могут найти и восстановить Место Силы чтобы получить еще одну подсказку о местоположении Зловещей Жемчужины, и могут столкнуться с остатками мятежного полка Имперской Гвардии.

Благодаря модульной структуре второй части **Соблазнов Пространства** это приключение можно легко включить в любой этап сюжетной линии второй части.

Справочник: Сабрина

Звезда Сабрины числится в архивах Домов Навигаторов, но, как гласят записи, планета никогда не посещалась. Ближе всего к ней подобрался флот эксплораторов Пифия, когда два века назад прочесывал скопление всего в двух световых годах от звезды, на которую едва обратили внимание и приборы. Флот отбыл, поскольку не заметил ничего примечательного. С тех пор имперские силы не посещали систему.

География

Планета находится рядом с обширным астероидным полем, поэтому ее поверхность усеяна ударными кратерами, большинство которых является обширными заросшими заводями и болотами, над которыми возвышаются лишь гребни — единственные сухие прибежища.

Топи Сабрины кишат растительной и животной жизнью. Планета не столь опасна, как истинный мир смерти, но определенно имеет свои угрозы, многие из которых таятся в болотах в недрах кратеров. Вдобавок, топи крупнейших ударных кратеров практически полностью изолированы от верхних земель. Сложившийся микроклимат породил крайне специфическую флору и фауну, которая абсолютно отличается от жизненных форм соседних кратеров. Таким образом, экспедиция может приземлиться в недрах одного кратера и каталогизировать часть его биомассы, лишь чтобы обнаружить, что находки совершенно отличны от того, что было обнаружено в топях другого кратера.

Проклятие Сабрины

Побочным результатом изоляции топей является то, что некоторые кратеры стали вместилищами странных и самой природой подвергнутых карантину опасных бактерий. Многие из них — крайне заразные плотоядные штаммы, но один из них, заключенный в самых крупных кратерах, обладает эффектом “воскрешения” носителей. Похоже, что штамм воспроизводится в носителе, овладевает его телом и ищет тех, кого можно заразить. Неизвестно, является ли вместилище действительно мертвым или сохраняет подобие самосознания, да и сам этот вопрос слишком ужасен для размышлений. Впрочем, когда “внешние” части сгнивают и отваливаются, тело начинает превращаться в смрадное разлагающееся месиво до тех пор, пока носитель не растворяется полностью.

Убежище

Империи неизвестно, что на Сабрине существует небольшая человеческая популяция. Люди цепляются за существование на скалистых краях кратеров, а также создали в топях для выращивания пищи множество фермерских поселений, которые построены на могучих опорах.

Они — мятежные имперские гвардейцы. Подразделение, 37-ой Коммицарский, набранное на штрафном мире Коммицарь в Секторе Каликсида, изначально было активом, который подарили одной из экспедиций Калигоса Винтерскейла. Вдали от порта полк завладел транспортным судном, сбежал от остальных кораблей экспедиции и направился в ближайшую систему.

И там они нашли Сабрину. Мятежники совершили аварийную посадку своего транспорта в болотах одного из крупнейших кратеров и прежде, чем судно погрузилось в грязь, извлекли все снаряжение, которое могли унести. Каркас верхней палубы судна до сих пор заметен среди топей, но он заполнен болотными зомби, и все на борту насквозь проржавело. Многие из штрафников умерли в первые дни после приземления, их съели плотоядные бактерии, или они стали жертвами ужасного “Проклятия Сабрины”, но выжило достаточно мятежников для создания поселения — “Убежища”. Из этого городка, который ненадежно цепляется за гребень кратера, открывается вид на бурлящие топи, лежащие у подножия. Постройки примитивны: на момент приземления коммицарские солдаты имели мало доступа к ресурсам и были вынуждены воспользоваться теми материалами, которые удалось вырвать из топей. Здания Убежища построены из кривых сучьев болотных деревьев, которые грубо сплетены змеящимися среди топей толстыми лозами. Это поселение является домом для шести тысяч человек: двум тысячам изначальных мятежников и их потомству. Еще примерно тысяча живет в болотных домах, стоящих на сваях.

Убежище – грубое место, чьи здания строили в бессистемной манере по мере роста поселения. Многие дома цепляются к бокам кратера, а другие взгромоздились на вершине гребня. Каждое здание соединено со следующим узкими мостиками из гниющего дерева. Жители Убежища, будь то мятежные штрафники или их отпрыски, столь же грубы и незамысловаты. Их можно отличить от обитателей диких миров лишь по случайному оружию, ключам униформы, эмблемам или инструментам имперского производства.

Король Коммицарь

Человек, который правит Убежищем, а через него всей планетой, величает себя Королем Коммицарем и властвует над своим мятежным народом через смесь нерадивого безразличия и тоталитарного притеснения. Старший сержант Квас, как его формально зовут, стал зачинщиком восстания, вырезал большую часть команды военного транспорта 37-го, а остальных поработил, угрожая оружием. Король Коммицарь правит Убежищем из своего двора, который занимает широкую деревянную платформу на вершине поселения. Под навесами из переплетенных болотных лоз король и его наложницы праздно проводят время, едят маленькими кусочками выращенные его подданными болотные фрукты и потягивают очищенную самогонку. Они представляют такое существование вершиной дворянства, поскольку ни король, ни его гарем не знакомы ни с чем, кроме тюремных камер или Убежища. Король Коммицарь полностью доволен своей ленивой жизнью, но временами внешне тривиальные вопросы приводят его в ярость, и тогда народ содрогается перед его неистовым гневом. В такие моменты король склонен принимать совершенно нелогичные решения, которые часто оказывают определяющее влияние на жизнь и безопасность его подданных. Король продержался у власти не только благодаря силе личности и внушительной воинской доблести, хотя уже поэтому лишь воистину глупая сошка осмелится оспаривать его слова. Квас носит на шее сверкающий драгоценный камень, который на самом деле является частью Места Силы Сабрины, которую Король Коммицарь вырвал из сооружения, когда обнаружил его вскоре после приземления мятежников. Драгоценность даровала королю толику латентных психических сил, что позволяет ему умирять слабовольных. Без камня деспотическое правления Кваса было бы свергнуто уже много лет назад.

Вторжения

За прошедшие годы население убежища, а особенно фермеры стоячих домов, серьезно пострадало от Проклятия Сабрины. Достаточно часто пропадают фермеры или часовые, которые появляются несколько дней спустя, став ужасно искаженными ходячими трупами, которые стремятся заразить своих недавних товарищей. Из-за таких созданий фермеры постоянно на стороже, а вторжения болотных зомби являются причиной, по которой двор Короля Коммицаря находится в самом высоком здании убежища. Время от времени один зомби проникает в поселение, и начинается пандемониум. Поселенцы формируют специальное ополчение, которому выпадает тяжелая задача отслеживания и убийства ходячих мертвецов. Однако с каждым вторжением истощаются оружейные запасы, и скоро настанет время, когда не останется функционирующего стрелкового оружия.

Упростили

Когда мятежники поднялись против угнетателей, небольшая группа сумела избежать бойни и переметнулась на сторону Короля Коммицаря, потому что это было единственным шансом выжить. Перебежчики, которые были боевыми псайкерами, назначенными для поддержки подразделений на поле брани, заняли уникальную нишу в том, что считается обществом на Сабрине. Упростили постоянно следят за жертвами Проклятия и молят их развернуться, когда начинается вторжение. Невероятно, но временами зараженные действительно прислушиваются к их словам, вероятно из-за психических способностей. Возможно, что упростили являются единственной возможностью для жителей Сабрины пережить истощение запасов оружия и сдержат Проклятие, но они же могут стать причиной их гибели. Первые упростили были санкционированными псайкерами, но многие из их потомков также являются псиониками и никто из них не санкционирован. Каждый является бомбой замедленного действия, потенциальным каналом, через который может извергнуться чистая неудержимая сила варпа и демоны. И тогда Убежище неизбежно падет без всякого Проклятия Сабрины.

Место Силы Сабрины

Последнее Место Силы, в котором Навигатор Исследователей должен считать часть звездной карты, находится на поверхности неотмеченной на картах планеты Сабрина. А точнее в центре самого большого кратера на поверхности планеты, на небольшом островке в самом сердце топей, заполненных Проклятием Сабрины. Если Исследователи решат считать его – им придется преодолеть топи и все их опасности, включая плотоядные вирусы и голодных зомби! Обнаружить Место Силы Сабрины несложно, поскольку оно находится в открытой части топей, но намного труднее добраться до него. Для того, чтобы найти безопасное место для посадки посреди болот Исследователи должны пройти Тяжелую (-20) проверку навыка Поиска. В случае успешной проверки, им удастся найти небольшой островок, который едва способен выдержать вес шаттла Исследователей, всего в трех километрах от места силы. Если проверка провалена, то исследователям придется приземлиться на окраине кратера и пройти пятьдесят километров через полное зомби болото. Поскольку в Убежище почти не используются искусственные источники энергии, а сооружения возведены из естественных материалов, его невозможно обнаружить с орбиты, если авгур-сканирование проведено меньше чем на пять степеней успеха. Если же оно было обнаружено – переходите к Приключению Сабрины, и отложите считывание Места Силы на потом.

Пересечь топи

После посадки, Исследователям предстоит пересечь болота Сабрины. Это – очень опасное предприятие, и ИП должны осознать, что необходимо облачиться в самые лучшие защитные костюмы, какие только есть в их распоряжении. Не важно, какое расстояние Исследователи пройдут по болотам, они должны пройти только одну Проверку, чтобы выяснить, заразились ли они Проклятием Сабрины. МИ следует описать, насколько гнилой и вредоносной выглядит окружающая среда, и что ауспики и сенсоры обнаруживают бесчисленное множество вредоносных бактерий. См. Заражение Проклятием.

Заражение Проклятием

Мерзкая болезнь, известная как проклятие, оказывает воздействие на любого, кто провел длительное время в болоте, или был ранен зомби. Если это происходит, субъект должен пройти **Серьезную (+0)** проверку **Стойкости** модифицированную следующим образом:

-10 если зомби нанес повреждения.

+10 если персонаж принимает токсиновыводящие медикаменты.

+30 если персонаж одет в полностью герметичную броню или специальный защитный костюм, например скафандр.

+20 если у персонажа есть Особенность “Машина”.

Если проверка провалена, персонаж заболевает, в ближайшие 1к5 часов получая -10 к Стойкости. Через сутки болезни он должен повторно пройти проверку (с учетом этого штрафа). Если вторая проверка провалена, проклятие начинает брать верх, и персонажа остается 2к10 + БСт часов прежде чем болезнь полностью поразит его. Единственное, что теперь может спасти его, это — курс интенсивного лечения и токсиновыводящей терапии (подобная помощь может быть оказана на судне). Лечение можно проводить только при наличии полного набора медицинского оборудования. Для этого необходимо пройти **Тяжелую (-20)** проверку навыка **Медики**.

Если зараженный умирает, его тело прекращает бороться с болезнью, и он восстает в качестве болотного зомби через 1к10 минут.

Исследователи без происшествий пересекают топи, но поблизости от Места Силы на них нападает болотный зомби. Персонажи встречают недавно “обратившуюся” женщину, бредущую к ним из болота. Потребуется **Трудная (-10)** проверка **Внимательности**, чтобы понять, что с ней что-то не так, и она не реагирует на вопросы и требования. Вместо этого она направляется к ближайшему Исследователю, и, если ее не остановить, нападает! Вероятнее всего это потрясет Исследователей. Если они затратят некоторое время на обследование тела, то заметят, что конечности находятся на стадии разложения, хотя остальное тело выглядит неповрежденным и ‘живым’. **Очень Тяжелая (-30)** проверка навыка **Медики** с использованием ауспики позволит обнаружить присутствие бактерии, вызывающей Проклятие.

Когда Исследователи добираются до Места Силы и Навигатор начинает считывание, быстро выясняется, что есть проблема. Место Силы не отвечает на его экстрасенсорное зондирование. Тем временем из окружающего болота до Исследователей все четче доносятся звуки глухих стонов. Все больше болотных зомби приближается к Месту Силы, хотя ни один из них еще не нападает. Попросите Навигатора пройти **Серьезную (+0)** проверку **Психонауки**. Успех позволяет понять, что Место Силы было каким-то образом осквернено, одна и более степеней успеха позволит понять, что отсутствует какая-то из его частей. Из этой конструкции выломан небольшой элемент размером с кулон. Без него невозможно провести ритуал считывания. Теперь переходите к приключению Сабрины, представленному ниже. Профили болотных зомби находятся в конце этого дополнения.

Приключение Сабрины

В этом приключении Исследователи подвергаются нападению разлагающихся болотных зомби — несчастных жертв Проклятия Сабрины. Когда ситуация уже кажется безвыходной, в события вмешивается странный человек, который прогоняет зомби. Однако, на проклятой планете Сабрина ничто на самом деле не является тем, чем кажется на первый взгляд:

Густой зловонный туман вокруг вас наполнен зловецкими глухими стопами, сопровождаемыми звуком десятков ног, неуклюже бредущих по мелководью. Из-за тумана вы не можете понять, откуда доносятся эти звуки, но вскоре понимаете, что окружены. Медленно текут минуты, звуки приближаются со всех сторон, и в тумане становятся различимыми несколько серых силуэтов. Все пространство вокруг вас заполняет толпа шаркающих разлагающихся живых мертвецов. Глаза зомби молят вас о милосердии, в то время как руки тянутся вперед, чтобы заключить вас в зловонные объятия смерти!

Исследователям остается только сражаться, но на место каждого убитого болотного зомби встает еще двое, и вскоре противники начинают серьезно превосходить персонажей числом, и поражение начинает казаться неизбежным. Исследователи могут решить сбежать, например с помощью шаттла или телепорта, но чтобы спасти их потребуется некоторое время, за которое они уже могут погибнуть от рук превосходящего противника. Зачитайте или перефразируйте следующее:

Вы стоите спина к спине, куски тел убитых зомби усеивают все пространство вокруг вас, но все больше этих мерзких существ приближаются к вам, все теснее сжимая кольцо. Внезапно воздух разрывает пронзительный и резкий звук. Зомби замедляют свое наступление, а после второго пронзительного звука, доносящегося из тумана, останавливаются в замешательстве.

Любой псайкер из числа Исследователей может пройти **Серьезную (+0)** проверку **Психонауки**. Успех позволяет понять, что поблизости была использована некая психосила.

Из тумана выходит сморщенный и сгорбленный человек, одетый в кожаные обрывки, украшенные различными амулетами. Он потрясает посохом, сделанным из изогнутой ветки, и зомби расступаются, освобождая пространство между ним и вами. Человек кричит вам: “Поспешите! Я не могу долго отвлекать их”. Он жестом предлагает вам следовать за ним и убегает в болота.

Этот человек – Упроститель, которого зовут Папа Йоке. Оторвавшись от болотных зомби он представляется Исследователям и говорит, что им чрезвычайно повезло, что они встретили его. За последнее время в топах происходит множество странных вещей. Если проявить некоторую настойчивость, Папа Йоке объяснит, что не считает зомби чем-то необычным, дело в том, что “прибыли незнакомцы, незнакомцы уже тут”.

Последующее общение с Папой Йоке позволит выяснить, что он – Упроститель, один из санкционированных псайкеров с корабля. Он опишет поселение Убежище, представленное в справочнике. Так же Папа Йоке с горечью расскажет про Короля Коммицаря. Йоке люто презирует самопровозглашенного Короля Сабрины, поскольку является одним из тех немногих, на кого не действует аура, дарованная драгоценным камнем. Любой игрок может пройти **Тяжелую (-20)** проверку **Логики**, чтобы понять, что камень походит на недостающий элемент Места Силы.

Если Исследователи хотят узнать координаты Зловещей Жемчужины, то у них не остается выбора, кроме как заполучить камень и вернуть его в Место Силы Сабрины.

Задание 1: Заполучить камень Места Силы

Исследователи вольны самостоятельно решить, каким образом они добудут драгоценный камень. Есть несколько основных вариантов, хотя, несомненно, игроки могут придумать и другие. Далее описано, каким образом Король Коммицарь и его подданные могут реагировать на подобные действия.

Следует отметить, что хотя драгоценный камень и дает королю некоторые латентные психические способности, но они начинают оказывать воздействие только спустя достаточно большой промежуток времени, да и то только на ‘обычных’ людей. Исследователи, будучи несколько необычными личностями, не могут попасть под действие этих сил за короткий период пребывания на Сабрине. Помимо этого драгоценность не делает Коммицаря псайкером.

Открытые переговоры

Исследователи могут попытаться добраться до Убежища и запросить аудиенции с Королем, в надежде заключить своего рода сделку. Попытка попасть в Убежище может оказаться достаточно опасной, поскольку стражники поселения не привыкли иметь дело с кем-либо кроме болотных зомби, выходящих из тумана, и могут поднять тревогу и собрать ополчение, прежде чем Исследователи вступят в достаточно рискованный диалог. Как только Исследователи окажутся внутри, их сразу же препроводят во дворец Короля Коммицаря, принимающего все важные решения в поселении.

Король с подозрением отнесется к Исследователям, ведь, в конце концов, он бежал от Имперского правосудия, и надеялся больше никогда не увидеть представителей Империи. Потребуется приложить усилия, чтобы убедить Короля Коммицаря, что Исследователи не являются охотниками за головами, посланными для того, чтобы вернуть его в камеру пожизненного заключения на тюремном мире, с которого был набран его полк. Фактически достаточно одного неверного слова, чтобы Король впал в ярость и приказал убить Исследователей.

Если Исследователям удастся в течение достаточно времени избегать гнева Короля Коммицаря, они заметят блестящий фиолетовый камень, свисающий на шнурке на его шее. Любое упоминание об этом камне приведет к иррациональному и подозрительному поведению Короля, и будет настаивать на том, чтобы Исследователи покинули его дворец или же они будут убиты на месте. Если же им удастся направить разговор в дружелюбное русло, станет ясно, что Король заинтересован в торговле, особенно в приобретении автоматического оружия (оно необходимо Коммицарю чтобы сдерживать болотных зомби). Однако Король не будет рассматривать сделки, включающие этот драгоценный камень, и попытки настоять на них вызовут его гнев.

Исследователи могут попытаться предложить ему возможность покинуть Сабрину. Хотя подобная сделка не интересует Короля Коммицаря, она может заинтересовать других лиц. Хотя драгоценный камень не позволит им открыто напасть на Коммицаря, Исследователи могут использовать этих людей в своих целях.

Вооруженные люди

Поскольку Исследователи обладают доступом к оружию, намного более мощному чем то, что имеется жителей Убежища, вполне вероятно, что игроки решат прибегнуть к старым добрым угрозам для того, чтобы заполучить драгоценный камень.

В конце концов, на орбите находится их тяжеловооруженное судно, возможно несущее на борту сотни бойцов личной гвардии. На подобные угрозы Король Коммицарь отвечает удивительно просто – “Попробуйте забрать его с моего мертвого тела”. В безвыходной ситуации Коммицарь попытается уничтожить камень. Драгоценность - достаточно хрупкая, и может быть уничтожена выстрелом или парой ударов молотка.

Если Исследователи решат начать полномасштабное наступление – им придется вступить в бой с тысячами бывших мятежников. Для мятежников используйте профиль с последней страницы этого дополнения, или профиль Бандита со страницы 371 **Вольного Торговца**.

Скрытное проникновение

Исследователи могут скрытно пробраться во дворец Короля Коммицаря и стащить драгоценный камень в прямом смысле прямо из-под его носа. Подобный вариант имеет самые большие шансы на успех, а Папа Йоке может предоставить описание дворца, чтобы персонажи пробрались туда глубокой ночью. Король спит на платформе в самой высокой точке Убежища, и ночью окружен сонными приближенными. Десять вооруженных копиями стражей несут вахту в главной зале дворца, находящейся под платформой. Два стражника охраняют ступени, ведущие в покои Коммицаря. Король окружен пятью приближенными, один из которых на самом деле является прекрасным телохранителем, и находится здесь на случай, если кто-то обойдет или убьет стражу.

Профиль Коммицаря находится на последней странице этого дополнения. Для его стражи и приближенных используйте профиль мятежников, находящийся там же. Приближенные Короля вооружены копиями с улучшением “монозаточка” и старыми лазганами.

Награды

- 25 Очков Достижения, если Исследователи заполучили драгоценный камень Короля Коммицаря.
- 10 Очков Достижения, если кто-либо из жителей Убежища перешел на сторону Исследователей.
- -25 Очков Достижения, если для того, чтобы заполучить драгоценный камень, пришлось задействовать большое количество войск (например, несколько рот личной гвардии).

Задание 2: Восстановить Место Силы Сабрины

Теперь, когда Исследователи смогли заполучить драгоценный камень, им необходимо вернуться в Место Силы Сабрины и попытаться восстановить его. До Места Силы можно дойти пешком, и, в таком случае, будет уместна как минимум одна встреча с болотными зомби. Однако Папа Йоке хочет сопровождать Исследователей по пути через топи. Он может помочь персонажам найти путь по извилистым тропкам и способен удерживать зомби на безопасном расстоянии. Если Исследователи напали на Короля или его слуг, или обманули его, то, вполне вероятно, что за ними будет идти погоня. В таком случае поддерживайте напряжение на достаточно высоком уровне. Убегая от разъяренного ополчения, Исследователи могут столкнуться с незамеченной ранее группой болотных зомби или заблудиться. Рано или поздно, персонажи достигнут Места Силы Сабрины. Необходимо восстановить его, прежде чем проводить ритуал считывания. На установку камня на место и восстановление связи Навигатор Исследований должен затратить как минимум пятнадцать минут сосредоточенной работы. Установить камень на место – легко, но помимо этого необходимо восстановить его магические связи с сооружением из психокости. Это может сделать любой псайкер, если успешно пройдет **Трудную (-10) проверку Силы Воли**. Если несколько псайкеров объединят свои усилия, за каждого дополнительного псайкера сложность снижается на одну степень. Проверку можно проводить многократно, но в случае, если она провалена на 4 и более степени, психическая отдача приносит каждому псайкеру, принимающему участие в процессе 1 Очко Безумия.

Награды

- 50 Очков Достижения за восстановление Места Силы Сабрины.
- -10 Очков Достижения, если 10 и более дружественных НИПов погибли во время нападений болотных зомби (Команда не доверяет лидеру, неспособному защитить их).

Задание 3: Провести ритуал считывания

Только после того, как Место Силы Сабрины будет восстановлено, Навигатор сможет провести ритуал считывания. В это время (или чуть раньше, если у Исследователей нет драгоценности Места Силы) должно произойти несколько событий. МИ может самостоятельно выбрать несколько из следующего списка, и самостоятельно определить их сложность.

- Исследователи привлекли внимание нескольких болотных зомби, а отряд эльдар поджидает в засаде тех, кто пытается попасть к Месту Силы.
- Папа Йоке кричит от ужаса, и десяток болотный зомби появляется из тумана.
- Воздух рассекают звуки точных выстрелов – это пять Следопытов эльдар открывают огонь из-за окружающих деревьев.
- Место Силы наполняется мистическими энергиями. Из тумана выходит Ведьмак эльдар, окруженный вихрем колдовского огня, который он направляет на Исследователей.
- Внезапно появляется один из конкурентов. Друг или враг – решает МИ. Во многом этот выбор зависит от того, необходима ли Исследователям помощь или, наоборот, необходимо усложнить ситуацию.

В случае если у Исследователей нет камня Места Силы, **Тяжелая (-20)** проверка Психонауки позволит почувствовать присутствие Ведьмака эльдар (который, вероятнее всего мертв или выведен из строя), у которого находится камень, похожий на тот, что носит Король Коммицарь. Если Король жив, то камень может находиться у него.

Награды

За завершение этого задания Исследователям полагается награда за успешное считывание Места Силы в 200 Очков Достижений. Помимо обычных наград за игру, если Исследователи заполучили драгоценный камень Короля Коммицаря особенно изобретательным и творческим способом (желательно затребовавшим минимум ресурсов исследователей), МИ должен наградить их дополнительными 200 Очками Опыта.

Противники

В этом разделе представлены противники, с которыми можно повстречаться на Сабрине. Бонусы от соответствующих Талантов и Характеристик включены в профили рукопашного и стрелкового оружия.

Король Коммицарь

Бывший старший сержант штрафного подразделения Имперской Гвардии, Коммицарь сподвиг своих товарищей на восстание. Теперь он величает себя “Королем”, заработав этот титул с помощью зверского насилия.

Профиль Короля Коммицаря									
НР	НС	Си	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ	
50	38	34	42	34	34	38	42	3	6

Раны: 20

Навыки: Бдительность (Вос), Обаяние (Общ), Уклонение (Лов), Бартер (Общ), Командование (Общ), Общие Знания (Империи, Криминальный мир, Торговцы) (Инт), Обман (Общ), Запугивание (Общ), Допрос (Общ) +10, Сбор Сведений (Общ), Навигация (Космическая) (Инт) +10, Пилотирование (Космический корабль) (Лов), Техпользование (Инт), Знание Языка (Пустотный жаргон) (Инт)

Таланты: Дух Власти, Выучка с Базовым Ручным Оружием (Лаз, Болт, СБ), Декаданс, Искушенный, Чуткий Сон, Выучка с Рукопашным Оружием (Цепное, Силовое, Примитивное, Метательное), Параноя, Выучка с Пистолетами (Лаз, Болт, СБ), Сопротивление (Страх), Быстрая Атака

Броня: Старая гвардейская панцирная броня и прочные одежды (руки 4, тело 6, ноги 4).

Оружие: Старый цепной меч (1к10+5 Р; проб 2; Разрывное, Сбалансированное), помповый дробовик (Базовое, 30м; О/—/—; 1к10+4 У; Проб 0; магазин 8; перезарядка 2 полных; разлет).

Снаряжение: Драгоценности, талисманы и ворованные безделушки.

Экстрасенсорная Команда: драгоценный камень Короля Коммицаря предоставляет ему странные скрытые экстрасенсорные способности, которые дают ему возможность в некоторой мере управлять своими подданными. Имея дело с жителями Сабрины, Коммицарь получает бонус +20 к проверкам Командования и Запугивания.

Болотный зомби

Болотные зомби Сабрины были людьми до того как стали жертвами инфекции, известной как Проклятие Сабрины. Теперь же они – бездумные создания, ищущие кого бы съесть или заразить прежде чем их тела сгниют окончательно.

Профиль Болотного зомби								
НР	НС	Си	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
20	-	(9) 3 0	3 0	1 3	-	1 5	-	-

Передвижение: 1/2/4/-

Раны: 8

Навыки: Бдительность (Вос)

Таланты: Нет

Особенности: Страх (1)†, Извне, Толпа††, Естественное Оружие, Сверхъестественная Стойкость (х3).

Оружие: Когти и зубы (1к10+3 Р).

Снаряжение: Сгнившие одежды и испорченное болотной водой снаряжение.

†Когда персонаж успешно проходит Проверку на Страх от болотных зомби, он более неподвержен их эффекту Страх. (По решению МИ, персонаж может быть вынужден повторно пройти проверку в особых обстоятельствах, например если болотный зомби внезапно набросится на него из темноты болот).

††**Толпа:** Вместо обычных бонусов за численное превосходство, болотные зомби получают бонус +10 к Навыку Рукопашной и +1 к урону за каждого дополнительного зомби, находящегося в рукопашном бою с целью. Если зомби не находится в бою, он всегда бредет к ближайшей цели, по возможности применяя Натиск. Оказавшись в рукопашном бою, они используют Атаку Всеми Силами по любой доступной цели, выбирая, если возможно, цель которую атаковали на предыдущем ходу.

Мятежные солдаты

Мятежные солдаты штрафного легиона потеряли большую часть своего снаряжения, и забыли многое из того, чему их учили, хотя некоторые счастливчики до сих пор владеют старыми лазганами.

Профиль Мятежного солдата								
НР	НС	Си	Ст	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
35	35	3 0	3 0	3 0	2 0	4 0	2 5	2 5

Передвижение: 3/6/9/18

Раны: 8

Навыки: Бдительность (Вос), Уклонение (Лов), Общие Знания (Империи, Криминальный мир) (Инт), Маскировка (Лов), Тихое Движение (Лов),

Таланты: Выучка с Базовым Ручным Оружием (Лаз, Примитивное, СБ), Искушенный, Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное), Выучка с Пистолетами (Лаз, Примитивное, СБ)

Броня: Старая гвардейская пехотная броня (тело 4).

Оружие: Изношенный лазган (60м, О/3/—; 1к10+3 Э; Проб 0; Магазин 30; Перезарядка полное) или композитный лук (Базовое, 30м; 1к10 Р; проб 0; магазин 1; перезарядка полу; Точное, Надежное), и импровизированное оружие ближнего боя (1к5+3 Р; Проб 0).

Снаряжение: Подгнившая униформа и бесполезные запчасти.

Жители Болот: Мятежные солдаты получают бонус +20 к проверкам Маскировки и Тихого Движения на болотах Сабрины.