



ЗАБВЕНЬЕ ПРОШЛОГО



DUNGEONS & DRAGONS

Приключение для величайшей ролевой игры в мире
С любовью на конкурс ваншотов для Пекарни Творцов
За авторством ill_lich и Nazgob

ОГЛАВЛЕНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Война окончена, мир меняется	3
Перед игрой.....	3
СВОДКА ПО ПРИКЛЮЧЕНИЮ	4
Предыстория приключения	4
Обзор приключения	4
Создание персонажей	4
ЧАСТЬ 1. ВСТУПЛЕНИЕ	5
Оскар, павший солдат	5
Прошлое Оскара	6
<i>Сбор дани</i>	6
<i>Защита семьи?</i>	6
<i>Пленные бойцы</i>	7
<i>Итог</i>	7
Любящая семья	7
У костра.....	7
ЧАСТЬ 2. ТУМАННЫЙ ЛЕС	8
Нападение разбойников	8
Пленённые	10
Поиск могилы	10
Замёрзшая река.....	11
Могилы солдата	11
ЧАСТЬ 3. ПРИЗРАКИ ПРОШЛОГО	12
Встреча с самим собой	12
<i>Встреча у могилы</i>	12
<i>Осознание себя</i>	12
Призрак прошлого	13
1-й этап	14
3-й этап	15
5-й этап	15
2-4-6 этапы	16
Возвращение в реальность	16
Обещание.....	16
Пир зла.....	17
ЧАСТЬ 4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ	18
Одинокий	18
Отвергнутый.....	18
Принятый.....	18
Захваченный	19
ПРИЛОЖЕНИЕ. ЖИЗНЬ ОСКАРА	20





ВВЕДЕНИЕ

«На заре, тусклое солнце осветило равнину, окутанную дымом и запахом жженой земли. В воздухе витал тяжелый запах металла и крови. Повсюду были рассеяны искаженные трупы павших солдат, укрытые слоем пыли и пепла. Их доспехи пробиты, а лица застыли в мгновение ужаса. Огонь пожирал разрушенные осадные машины, создавая искажённые тени, танцующие на земле, покрытой стрелами и оружием. Где-то вдалеке раздавался топот кавалерии и крики командиров, пытающихся восстановить порядок в хаосе битвы. В воздухе стояло ощущение отчаяния и неизбежности. Мне повезло выжить»

— Выживший Безымянный солдат после битвы у Фласо

Обро пожаловать в приключение «Забвенье прошлого» в системе Dungeons & Dragons 5-й редакции. Действие приключения происходит в авторском сеттинге «Ребрея: Тень прогресса» на севере Умелидуанской империи, но с некоторыми изменениями легко адаптируется для игры в любом удобном вам сеттинге.

Это приключение продолжительностью 3-4 часа предназначено для 3 персонажей 2 уровня.

Этот документ предназначен только для Вас — Мастера подземелий. Прочитайте всё приключение прежде, чем, прежде чем начать вести его.

Предполагается, что у вас есть Книга игрока, Руководство Мастера и Бестиарий для 5-й редакции.

АННОТАЦИЯ

Великая война закончилась 6 лет назад. Мир был подписан, войны улеглись. Но междоусобицы с новой силой захлестнули континент. Серые земли, разбойники, разрушенные деревни и вырезанные города комом начали своё движение, коснувшись всех.

Вот и сейчас на севере империи в нескольких днях пути от Северной столицы группа путешественников держит дорогу в поисках приключений. Вместе с тем, во время дороги к ним присоединяется рыцарь Оскар, который потерял свой семейный кулон в этом лесу. Мужчина просит помощи в его поисках и надеется быстро управиться за что готов обильно отплатить.

Теги: путешествие по воспоминаниям, зимний лес, вечерний лагерь.

Если текст указан в подобном поле, тогда он предназначен для чтения вслух или перефразирования для игроков, например когда персонажи прибывают в нужное место или выполняют необходимые условия.

(Текст в скобках служит для уточнения. Его зачитывать не нужно)

Полужирным выделены слова, которые нужно подчеркнуть интонацией.

ВОЙНА ОКОНЧЕНА, МИР МЕНЯЕТСЯ

Одной из важных составляющих приключения Забвенье прошлого является тема прошедшего конфликта, который потряс мир. В этом приключении встречается обилие жестокости и насилия. Обсудите с Игроками устраивает ли их подобные нарративы и предупредите, что в приключении они могут попасть в события, которые немного выбиваются из моральных рамок и поставят их в неудобное положение.

Трагедия одного станет основой этой истории. В этом приключении раскрывается тема: «Принятия и любовь к самому себе после осознания и преодоления последних ужасного прошлого».

ПЕРЕД ИГРОЙ

Примите во внимание следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время проведения приключения — например, то, как вы хотели бы отыграть определённого НИП, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения **на диске**.
- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие как карточки для заметок, Ширму, миниатюры и карты сражений. Необходимые материалы вроде таблицы с музыкой или карт для игры вы сможете найти здесь: **Забвенье прошлого**, дополнительные материалы будут представлены в виде гиперссылки на источник и будут оформлены **вот так**. Если материал будет ссылаться на новые блоки статистики, то цвет ссылки будет окрашен соответствующим образом.

Сводка по приключению

В этом разделе представлена предыстория приключения и его обзор, а также рекомендации по созданию персонажей.

Предыстория приключения

Великая война продолжительностью почти 70 лет завершена. Мир подписан, но волнения остались. Судьбы множества воинов, пленных и крестьян остались неясны.

Старый воин Оскар после окончания войны остался на севере вдали от любящей семьи без возможности преодолеть половину материка в поисках дома. Каким он был человеком, каким он был воином непосредственно, Игроки смогут рассказать уже на игре.

Через 4 года как мир был подписан Оскар погибает в сражении с разбойниками в глубине Туманного леса. Его душа в сожалении о семье так и осталась бродить по материальному плану в поисках искупления.

Прошло ещё 2 года. Зима, север империи. Измученная, искажённая душа Оскара почувствовала приближение группы приключенцев. Оскар воссоздал своё человеческое тело, которое было похоже на молодого себя; себя, который ещё не совершил столько всего, который не стал на путь воина, а был молодым приключенцем. Оскар чувствовал, что ему нужно найти в этом лесу потерянный кулон. С этими мыслями, ещё не осознавая свою кончину и свои деяния он и присоединяется к группе.

Оскар предлагает группе за помощь в поисках свои накопления в виде 500 зм, за два дня поисков, чтобы не отвлекать их от дороги.

Обзор приключения

Приключение разбито на 4 части:

Часть 1. Вступление. Игроки своими руками управляют действиями Оскара и вместе выстраивают его судьбу после чего уже персонажи отдыхают у костра на вечернем привале.

Часть 2. Туманный лес. Спокойный вечер прерывается нападением из засады. У нападавших Оскар находит свои вещи. Необходимая цель уже рядом?

Часть 3. Призраки прошлого. По достижению своей могилы в лесу или даже ранее Оскар осознаёт свою кончину. Пора встретиться с призраками прошлого.

Часть 4. Заключение. Дух старого воина упокоен? В этом разделе описан финал приключения.

Создание персонажей

Мир изменился. Война закончилась, но её последствия слышны до сих пор. Персонажи игроков взрослые люди, которые, скорее всего, родились в военное время. Чтобы персонажи не выделялись из повествования и смогли передать нужно настроение мы рекомендуем придерживаться следующие рекомендаций:

- Война коснулась жизни персонажей в любом виде: миграция, участие в военных действиях, торговля оружием. Кем был персонаж во время войны? — уделите достаточно внимания Слабостям персонажа, они сыграют роль во время кульминации непосредственно,
- Персонажи одной группой путешествуют по землям севера. Что привело их сюда? Почему они одна группа и как давно они знают друг друга?
- Решите вместе куда персонажи держат путь. Что является конечной точки их дороги, куда именно они ехали пока не встретили Оскара,
- В дополнение к стандартному снаряжению персонажи обладают 1 обычным магическим предметом и 50 зм.
- Также, предупредите Игроков, что во время приключения они будут принимать решения не только от лица своих персонажей. В рамках социального договора — действовать в пределах разумного в таких сценах. В основном это касается пролога.

Кроме этого, следите за «Экранным временем» Игроков в этом приключении. Уделяйте всем достаточно внимания ведь история предполагает, что действовать и общаться в некоторых сценах они будут отдельно. Следуйте принципу, что, чтобы рассказать эту историю Игроки должны не только уметь играть, но и слушать, и наблюдать за происходящим.





Часть 1. Вступление

Начало приключения, в котором Игроки своими руками построят судьбу Оскара, чтобы после встретиться с ним, но в немного другом виде.

Оскар, павший солдат

Это приключение затрагивает в себе историю воина Оскара, которая развивается как в прошлом, так и в настоящем. Чтобы не запутаться мы назовём Старым Оскаром мёртвого солдата, а Молодым Оскаром духа, который путешествует с группой.

Старый Оскар. Родился примерно в середине войны. Он вступил в армию по призыву и провёл там более 30 лет лишь иногда возвращаясь к семье. В зависимости от исхода раздела Прошлое Оскара он может стать как жестоким убийцей, так и милосердным старцем. Оскар потерял себя и не сразу вернется к семье. Его терзала собственная беспомощность и старые сожаления, что он оставил свою семью на столь длинный срок. Судьба его нам известна — Оскар погибает в лесу в 53 года и с этого момента начинается история Молодого Оскара. Тезисно биография Оскара описана в Приложении Жизнь Оскара.



Молодой Оскар. Сожаления о своей семье, своих поступках породили в Старом Оскаре желание продолжать существовать и его дух начал бродить по Туманному лесу в поисках достойной души, но время шло, дух ослабевал и от безысходности он решил присоединиться к группе путников на севере. Вспоминая свои, были дни Старый Оскар воссоздал себя молодого 20-летнего, который горел сражениями и был готов уничтожить всё на своём пути, но их чувства смешались

Молодой Оскар не понимает, что он на самом деле отражение старого, такого, каким бы Оскар должен был быть в своей молодости. Он не понимает, что на самом деле он — призрак, который лишь тень мёртвого человека, что хочет упокоить свою душу.

Момент осознания Оскаром себя станет катарсисом истории. Случится ли это на своей могиле или раньше зависит только от Игроков. Смогут ли они заметить странности в поведении Молодого Оскара или нет? В свою очередь Молодой Оскар не помнит почему именно он путешествует. Его воспоминания частично смешались с воспоминаниями персонажей Игроков он будет ехать в тот же город, что они, иметь похожие цели и занятие во время войны и тд.

Персонализация Молодого Оскара

Идеал. «Жизнь в битвах научила меня ценить мир. Важно не начать битву, а завершить её».

Привязанность. «Мой меч — это не только оружие, но и напоминание, что настоящая сила кроется в мудрости, а не в насилии».

Слабость. «Усталость от битв скрыта под маской воина, несмотря на мой возраст я чувствую, что эта усталость иногда берёт вверх».

Отыгрыш Молодого Оскара. Парень очень сдержан в бою. За время путешествия никто из группы не видел, чтобы он обнажал меч. Он часто вечерами размышляет о жизни на севере и том, как сейчас, далеко от своей молодой жены и как сильно он скучает по ней. В диалогах Оскар делится своими мыслями и опытом, который он успел заработать в сражениях. Тем не менее Оскар весёлый, честный и храбрый молодой парень. В нём всё ещё горит огонь авантюризма, и он хочет как можно скорее найти потерянный кулон, чтобы отправиться домой, к семье.

Чтобы персонажи привязались к Оскару за время приключения уделите достаточно внимания его раскрытию через диалоги



ПРОШЛОЕ ОСКАРА

Начинайте приключение с Эпиграфа к **«Введению»** и продолжайте.

Важной частью этого приключения является прошлое Старого Оскара. Для каждого игрока покажите один из фрагментов и позвольте ему действовать от лица Воина. Важно, чтобы Игрок не до конца понимал за кого именно он действует, оставляя серые зоны, которые позже смогут быть раскрыты в настоящем времени.

Ниже представлены три события, которые пережил Старый Оскар. С них и начинается приключение. В каждой сцене описательные тексты представлены, обращаясь к одному игроку.

Нарративные права во время этих сцен на стороне игроков. В этих сценах могут быть моменты, с неясным исходом, но решать их кубами чужого персонажа не выглядит как что-то захватывающе поэтому считайте, что подобные заявки игроков успешны. В частности, это касается Защиты семьи.

Также, если Старый Оскар заработает рану травму или какие-то связи, то покажите их в следующих воспоминаниях. Кроме этого, чтобы не раскрывать все карты, то, конечно, нигде не упоминайте имя «Оскар», а если персонаж где-то сможет увидеть своё отражение, то там будет лишь тень.

СБОР ДАНИ

Где-то на оккупированных территориях Азадранской империи за 25 лет до подписания мира.

Стук копыт, летняя прятная погода. Середина дня, солнце почти в зените. Вдали столпы дыма, что поднимаются из небольшой деревни. Люди разбегаются во все стороны от солдат твоей армии. Один из двенадцати всадников вашего отряда пронесётся немного вперёд и, поворачивая лошадь заявляет:

— А вот и Она! Забирайте всю провизию, которую найдёте. Несогласных убивать на месте. **Не щадить никого**, они посмели ослушаться приказа короля!



Продолжайте с момента, как отряд доберётся деревни. Спросите у Игрока что именно он будет делать: слепо следовать приказу или может ослушаться приказа и укрыть часть местных.

Сама деревня в разрухе, вокруг нет ни одного целого дома, люди здесь не живут, а выживают. Выбор стоит между их жизнью и смертью.

Примерно в середине сцены глава отряда, рыцарь Эдвард найдёт воина и будет мотивировать Воина действовать активной ради повышения по службе.

Описывая окружение подчеркните, что не все солдаты его отряда верно следуют приказам, некоторые оставляют в живых хотя бы детей, а другие лишь ранят, не добывая женщин и детей.

Для того чтобы подчеркнуть полярность действий солдат рекомендуем использовать двух

дополнительных персонажей-функций, которые смогут участвовать, в том числе в будущих сценах на месте боевых товарищей Оскара. Они могут поддерживать его решения по шкале **добро-зло** и **хаос-закон** как будет описано в Итоге. Оскар имеет с ними положительные отношения.

Сэр Теодорик — Любящий мир солдат, всегда предпочитает слова кулакам, старается брать противников в плен, избегая ненужного насилия.

Гриммард Железнорук — Беспощадный, наслаждается каждым боем, безжалостно уничтожает врагов, находит удовольствие в садизме.

ЗАЩИТА СЕМЬИ?

Спросите у Второго игрока как выглядел бы родной город этого Воина. Какие его особенности, как он называется большой ли он и после продолжайте, используя полученную информацию:

«Родной город», на территории княжества Краффос, за 5 лет до подписания мира

Огонь, звон мечей. Вокруг паника, виверны в небе, а на улицах разруха. Не таким должно было быть возвращение домой... Город взяли в осаду почти сразу как ты вернулся домой, не прошло и недели.

Ты вместе с товарищами идёшь в колонне по центральной улице на защиту главных врат. Люди прячутся за вами, не поддаваясь панике.

Один поворот и за ним толпа. Родной дом, пожар, жена в центре толпы. Мужчина держит её со всех сил, когда она пытается вырваться, чтобы броситься в огонь. С окна второго этажа, вместе со столбом дыма выглядывает твой **6-летний сын**. Местные рвутся внутрь, но не могут пробраться сквозь завалы.

Готов ли ты ослушаться приказа?



Игрок, скорее всего, отправится на помощь сыну, его будут пытаться остановить другие товарищи, когда как третьи сами готовы броситься вместо него. В этой сцене передайте конфликт со стороны **хаос-закон**.

Теодорик принимает сторону Хаоса, пытаясь отвлечь солдат и помочь Оскару сбежать, а **Железнорук** — Закона, пытаясь воззвать к чувству долга и убедить Оскара в том, что он нужнее там как солдат ведь помочь сыну могут и местные.

Если персонаж примет решение отправиться защищать центральные врата, то сына не удастся спасти. В любом случае завершите воспоминание после описания последствий того, что случилось с сыном.

ПЛЕННЫЕ БОЙЦЫ

Юг материка, Эшарские земли у Аль-Хаджа. 4 месяца с момента как был подписан мир.

Крик сокола, одинокая птица в необъемлемом синем небе медленно опускается к Оазису и садиться на руку мужчины. Последние песчинки опускаются с волной ветра, и он поворачивает голову к двум связанным и стоящим на коленях Эшарцам. Лишь по одним его глазам показывающимся из-за куфии можно понять намерения. Он вынимает меч, направляя его к ним:

— Вы, свиньи, сегодня поплатитесь за свои поступки, — Он смотрит вокруг и указывает мечом на **Тебя**, — Старик, покажи молодым как это делается, что бывает с тем, кто воркует у **Наёмников Юга!**

Он подходит и протягивает в руки Саблю



Готов ли Игрок лишиться жизни воров? Выслушает ли он их мотив или может быть будет настаивать на том, что такое наказание — это слишком. Захочет ли он посмотреть на эти зверства или, отказавшись от оружия, отправиться к себе.

ИТОГ

После воспоминаний возьмите 5-минутный перерыв, во время которого определите каким мировоззрением будет обладать Старый Оскар.

В данном контексте мы рассмотрим понятие **Зло-Добро** как знакомая нам человеческая мораль. Где убивать невинных — Плохо, а быть милосердным и защищать родных — Хорошо, а прогрессия **Хаос-Закон**, в свою очередь то насколько последовательными были действия Игроков и насколько Игроки исполняли ожидания от сцены. Говоря по-другому: Закон — долг солдата, а Хаос — личные убеждения.

Для истории важно следующее:

- **Добро-Зло** — отображает как Оскара запомнили, как человека (все кроме его семьи, которая даже не знает о кончине Оскара),
- **Хаос-Закон** — как Оскар запомнил себя сам. Сожалеет ли он о своих поступках или до конца будет считать, что всё делал верно.

ЛЮБЯЩАЯ СЕМЬЯ

Небольшая сцена, описывающая текущие события.

Начните с неё сразу после перерыва, показывая игрокам **картинку семьи** в процессе описания (В зависимости выжил ли сын Оскара или нет)

Небольшая снежинка медленно опускается под порывом ветра и садиться на небольшую рукавицу девочки, лицо её укутано старым вязанным шарфом, а одета она в тёплый потёртый плащ, который наверно больше её самой. Девочка с восхищением рассматривает столь незначительную деталь и обращается к матери, которая идёт рядом с ней:

— Интересно, а у папы сейчас идёт снег?

Не молодая женщина, одетая почти как дочь, осматривается вокруг. Разрушенные здания, вокруг почти нет людей. Лютый холод. Вместе с дуновением ветра она продолжает:

— Думаю... Что да. Верю, что уже скоро он будет дома и ты сможешь его увидеть.

(Продолжайте, если сын жив)

Наконец, из почти стёртого до основания здания выбирается статный мужчина в ржавых доспехах. В руках пустой мешок, он лишь немного улыбаясь произносит:

— И здесь ничего не осталось... Уже **несколько лет прошло**, отец должен быть дома уже скоро

(Если сын мёртв)

Женщина достаёт старый потёртый кулон из плаща и с трудом раскрывает его, с теплотой рассматривая свою семью: **муж, сын и она...**

У КОСТРА

После небольшой паузы переходите непосредственно к игровым персонажам. Вечер очередного дня в дороге. Горит костёр, лагерь уже разбит на небольшой поляне в пяти минутах от дороги. Персонажи остановились в Туманном лесу, он будет описан ниже.

19 ноября. Север материка, близ Северной столицы, 6 лет и 4 месяца с момента, как был подписан мир

Треск хвороста. Костёр с каждой секундой разгорается всё сильнее и сильнее разгоняя морозную погоду северных земель. Луна скрывается за облаками, а за ними уже начинается мелкий снегопад. День выдался непростым, но теперь в лагере у костра можно расслабиться и отдохнуть перед завтрашней дорогой.

Персонажи вчетвером сидят у костра вместе с Оскаром. Пусть начала персонажи опишут себя, чем они занимаются, как именно выглядит их лагерь и лишь после опишите Оскара:

Молодой мужчина, человек. Его яркие карие глаза сосредоточены на уходящей луне, а тёмные волосы немного растрёпаны холодным ветром. Он пытается согреться, зубы перестукивают, но на лице играет улыбка.

Он ещё сильнее укутывается в своё одеяло, не снимая доспехов, а меч держит рядом.

Для персонажей сцена у костра должна стать небольшой передышкой, во время которой они смогут обсудить с Оскаром дальнейшую дорогу, лучше познакомиться.

Когда персонажи спросят за кулон, то используйте **знания Оскара**:

- Кулон вместе с его вещевой сумкой был утерян на одной из недавних вылазок во время патрулирования. Кулон является единственным, что действительно важно забрать. Возможно, сумка у какого-то дерева.
- Оскар был в Северной столице по той же причине, что и персонажи, как было описано выше используйте мотивы игроков, чтобы оправдать знания Оскара

Кроме этого, Оскар не имеет блока статистика так как он лишь бесплотный дух, вплоть до момента осознания себя, как будет описано в разделе «Встреча с самим собой».

Другие существа не замечают Оскара, а не существенные изменения вроде того, что он оставляет следы на снегу это то, что видят соответственно только персонажи.

Тем не менее Оскар всё ещё должен участвовать в боевых сценах. Все броски от имени Оскара совершайте скрытно.

Наконец, когда вы почувствуете, что разговоры заходят в тупик либо через примерно 10 минут после начала этой сцены переходите к Туманному лесу.

Часть 2. Туманный лес

В этом разделе описан туманный лес, нападение разбойников и поиск могилы Оскара. Мы рассматриваем исход, при котором персонажи заканчивают продолжительных отдых после нападения и лишь после отправляются на поиск могилы, с утра. Из-за длинных зимних ночей всё ещё должно быть темно.

Основные особенности туманного леса

Туманный лес обладает следующими особенностями:

Ландшафт. Лес находится на равнине, и в большей степени состоит из хвойных деревьев. Деревья эти могут сильно отличаться по размеру. В этой части леса можно найти центральную дорогу ведущую от Северной столицы в ближайшие деревни.

Погода. Лёгкий снегопад, который с течением времени усиливается. К утру он превратится в сильный снег и из-за количества выпавшего снега любое перемещение станет труднопроходимой местностью.

Местность вокруг считается экстремальным холодом, но у всех персонажей должна быть тёплая одежда, чтобы избежать её эффектов.

Во время снегопада раскрывается название леса — образуется туман, который ограничивает обзор 30 футами.

Свет. В лесу темно, лишь слабый лунный свет освещает лес первые несколько часов, после чего и он скрывается, оставляя персонажей в окружении тумана.

Атмосфера. В лесу ощущается атмосфера одиночества. Здесь нет посторонних шумов, лишь сильный ветер и отбивающие ветки деревьев. Редко слышно зверей, которые в столь зверскую погоду выбрались наружу.

Во время второй части персонажи игроков должны иметь как минимум несколько опций, чтобы заподозрить необычную натуру Оскара. Хотя и для общего повествования будет корректней, если Оскар сможет осознать себя на могиле, но не стоит этим злоупотреблять. Вы можете показать странности в поведении Оскара следующим образом:

- Почти не обращает внимания на холод несмотря на то, что сильный мороз он почти не укрывается от снега и скорее делает это на интуитивном уровне,
- Оскар может замечать то, что заметить было бы почти невозможно с перспективы группы,
- После того как вера персонажей хоть немного пошатнётся, то они также смогут заметить, что Оскар не оставляет следов на снегу, а после и то, что прямой физический контакт с ним невозможен,
- Молодой Оскар не увидит в отражении себя. Сначала отражение будет пусто, а после в картинке начнёт вырисовываться фигура Старого Оскара.

Детально осознание себя описано в разделе «Встреча с самим собой»

Нападение разбойников

Снежная ночь, персонажи начинают продолжительный отдых на **карте лагеря**. К персонажам ночью придёт отряд разбойников, которые ждали пока те отправятся отдыхать. Погода портит их планы и вынуждает действовать быстро.

Бросьте кубик 1к4, чтобы определить, через сколько часов после начала продолжительного отдыха они сделают свой первый шаг.

Разбойники. В отряд разбойников входят (Все существа используют блок статистики **Разбойника [Bandit]**):

Майло — Полурослик и глава шайки. Главный мыслитель и тактик. Имеет следующие особенности, дополняющие его блок статистики:

Везучий. Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у Майло выпало «1», он может перебросить кость, и должен использовать новый результат, даже если это «1».

Скрытая атака (1/ход). Майло может нанести дополнительно 4 (1кб) урона, когда попадает по цели атакой оружием, совершённой с преимуществом, или же если цель находится в пределах 5 футов от дееспособного союзника Майло, и у Майло нет помехи к броску.

Талай — Голиаф. Грубая сила и кулак банды. Имеет следующие особенности, дополняющие его блок статистики:

Сила. Поменяйте значение Силы и Ловкости Талаю. Кроме этого, он владеет навыком Атлетика и имеет сопротивление к урону холодом. Талай использует Длинный меч (Посеребрённый) и у него экипирован Щит и Кольчуга (18 КД).

Выносливость камня (2/день). При получении урона Талай может реакцией бросить к12 и прибавить к результату модификатор Телосложения, а после уменьшить полученный урон на итоговую сумму.

Павел — Человек, лицо группы. Имеет следующие особенности, дополняющие его блок статистики:

Разум. Поменяйте значение Ловкости и Харизмы Павлу. Кроме этого, он владеет навыками: Обман, Убеждение и Ловкость рук. У него нет оружия в снаряжении.

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой Павла является Харизма (Сл спасброска от заклинания 13, +5 к попаданию заклинаниями) Он может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

- **Неограниченно: Огненный снаряд [Fire bolt].**
- **1/день каждое: Удержание личности [Hold person], Катапульта [Catapult].**

Лакмэн — Человек, медик. Имеет следующие особенности, дополняющие его блок статистики:

Зоркий глаз. Увеличьте значение Мудрости Лакмэна до 14. Также Лакмэн он владеет навыком Восприятие (В сумме ПВ 14).

Медицина(1/день на существо). Действием Лакмэн может восстановить 10 хитов согласно существу в пределах 5 футов, расходуя одно применение комплекта целителя. Кроме этого, у Лакмэна есть одна фляга святой воды.

Группа разбойников взялась за грабёж после войны. Это бывшие военные, которые были брошены на произвол судьбы в суровых зимах севера. Это не безжалостные убийцы, а братья, которые прошли вместе через множество сражений. Они нападают лишь когда уверены в своей победе.

План разбойников. Разбойники не рассчитывают на смертельный бой. Они хотят обокрасть персонажей игроков и сбежать в безопасности. К персонажу на ночном дежурстве изначально выйдет Павел, чтобы заговорить с ним. Если персонаж попытается будить кого-то кроме Оскара (Разбойники не видят Оскара), то он даст сигнал своим и нападёт.

Разбойники сражаются пока не потеряют двух своих, но если в этот момент среди персонажей также будут потери, то они будут биться, чтобы отомстить за своих.

В зависимости от сложности сражения корректируйте действия разбойников.

Обращаясь к тем, кто на дежурстве:

Сквозь шёпот ветра и треск костра ты слышишь хруст снега. В той стороне показывается мужчина. Одной рукой он удерживает капюшон на голове, а другой машет, привлекая внимание

— Не подскажите дорогу, я не успел добраться города
— С трудом выговаривает он, пытаясь подойти ближе.

Начало битвы. На **карте лагеря** разместите персонажей игроков на Зоне 1. Павла и Талая на 2 и 3, а Лакмэна и Майло на 4 и 5 соответственно. Красным обозначена высота. Примите во внимание туман, который ограничивает обзор и костёр у персонажей игроков.

Деревья, изображенные на карте, имеет высоту 40 футов и пространство внутри дерева считается сильно заслонённой местностью.

Тактика разбойников. Разбойники пытаются застать персонажей врасплох. Они не стараются убивать персонажей, чтобы в будущем продать их в рабство. Разбойники стараются выполнять свои роли.

Поведение Оскара. Во время боя Оскар может либо разбудить персонажей, если разбойники проберутся во время его дежурства. В любом случае Оскар старается не ввязаться в сражение и лишь если почувствует опасность, то лишь тогда достанет меч. Старайтесь расположить Оскара так, чтобы он стоял между разбойниками и группой, чтобы разбойники прошли мимо него хотя бы раз.

Оскар не до конца понимает, что Майло полурослик, а не ребёнок и, если сын Старого Оскара умер в процессе **Защиты семьи**, то убийство Майло вызовет у него приступ паники. Он упадёт на колени и потеряет всякую волю к сражению.

Если Оскар станет целью атаки или эффекта по области, то вместо ожидаемого эффекта Оскар останется невредимым. Оскар будет так же, как и персонажи будет удивлён.

Итог битвы. Если персонажи не смогли одолеть разбойников, то их возьмут в плен, переходите к разделу **«Пленённые»** либо сразу к концовке **«Одинокий»**.

Когда разбойники сбегут или же будут уничтожены, то у персонажей ещё останется время до истечения одного часа, чтобы не сорвать продолжительный отдых.

В северных краях трупы кремируют и персонажи, особенно Оскар в курсе об этих традициях.

Если персонажи будут исследовать снаряжение погибших, то у Майло в карманах смогут найти **Зелье лечения [Potion of healing]**, а также снаряжение описанное выше у любого из погибших (если Майло сбежит) старую эмблему рядовых солдат Умелиуанской империи.



Если среди персонажей есть Солдаты либо те, кто имел дело с военным ремеслом, то опознать эмблему не составит проблем. В противном случае персонаж должен преуспеть в проверке Интеллекта (История или Расследование) Сл 13, чтобы вспомнить откуда именно эта эмблема.

Эта брошь, во времена **Великой войны** служила на благо войск княжества Умелиуанского. С момента становления империи во время подписания мира старые устои канули в Лету вместе со старой символикой. Сейчас цветок мира забыт и служит лишь напоминанием о тех временах, когда он был окрашен кровью нескольких поколений

Оскар у также эта эмблема покажется знакомой (но именно её он не узнает), он даже решит, что это его вещь и он также обронил её вместе с кулоном — он попробует найти и его, но не найдя его там лишь задумается о том, что они уже рядом.

Если кто-то из персонажей заметит, что Молодому Оскару всего лишь 20 лет и во времена, когда эти эмблемы использовали он был ещё молодым, то это может послужить ещё одним способом раскрыть его Тайну.

Диалог? Рассмотрим менее кровавый сценарий, где персонажи не ввязываются в бой, а пытаются уговорить разбойников пойти на контакт. Если

персонаж, с которым говорит Павел предложит отдать всё их добро или же иным способом заинтересовать разбойников, то сперва покажется Майло, чтобы продолжить разговор. В подходящий момент попросите у персонажа совершить проверку Харизмы или Мудрости (Убеждение или Обман) Сл 15 в зависимости от контекста диалога, чтобы заинтересовать разбойников.

При успехе сообщите персонажу, что он отвлѣк разбойников и может разбудить своих товарищей громким криком до броска инициативы либо же продолжайте диалог.

Разбойники всегда хотят решить всё мирным путѣм, чтобы не рисковать, но они также не хотят лишаться лёгкого рабского заработка так что, скорее всего, бой в том или ином виде завяжется.

ПЛЕНѢННЫЕ

Битва закончилась тем, что всех персонажей оставили без сознания. Их связали и оставили вместе у того же костра. Разбойники решили переночевать на месте и лишь с утра отправляются дальше.

Для каждого персонажа совершите проверку Интеллекта (Ловкость рук) — их связывает Павел. Результат этой проверки становится Сл для попыток вывернуться проверкой Ловкости (Акробатика) или разорвать верѣвку проверкой Силы (Атлетика). Процесс высвобождения занимает одну минуту при любом исходе, только если результат проверки не превосходит сложность на 5 и более. В таком случае персонаж сумеет вырваться Действием.

Спустя 1 час персонажи могут совершить Короткий отдых (Короткий отдых можно совершить даже если у существа 0 хитов, скажите Игрокам об этой возможности по истечению часа). В свою очередь Разбойники начинают отдых на 5 минут позже и у персонажей остаѣтся немного времени пока они фактически сильнее противников.

Когда первый персонаж придѣт в себя, то дайте Игрокам возможность действовать скрытно. Если персонажи совершают что-то привлекающее внимание, то вместе с действием попросите Персонажа совершить проверку Ловкости (Скрытность) против значения пассивной проверки Мудрости (Восприятие) Разбойников. При успехе действие не замечают, а при провале разбойники вмешиваются. Если станет ясно, что у персонажей нет шансов, то сразу переходите к заключительной части, концовке «**Одинокий**».

Роль Оскара. Оскар за этот час окончательно поймѣт, что что-то здесь не так. Разбойники не обращают на него внимание, и он не может помочь персонажам. Целый час он провѣл в размышлениях.

Когда группа вновь одолеет разбойников, то зачитайте текст и переходите к разделу «**Встреча с самим собой**».

В глубине ночного тумана, скрытый от глаз на ледяном снегу сидит Оскар. Взгляд его направлен куда-то вдаль. Парень опускает голову и тихо, еле слышно, скорее даже полушѣпотом:

— Я ещё с вами? Эй *[Самый сильный участник группы]*, **ударь меня!** — Злобно Кричит он.

Оскар вздымается и с трудом, шатаясь из стороны в сторону, идѣт в вашу сторону! Глаза его ходят из стороны в сторону. Губы подрагивают, когда он пытается поднять хотя бы руку.

ПОИСК МОГИЛЫ

После того как с разбойниками будет покончено, будет определены дальнейшие планы. Спросите у персонажей заканчивают ли свой отдых и что будут делать дальше.

В этом разделе описана дальнейшая дорога группы вплоть до момента, когда они смогут найти могилу Старого Оскара.

Для дальнейших событий, мы предполагаем, что группа завершила продолжительный отдых.

В туманном лесу, где ели тянутся к небу, создавая чарующий, но угрюмый пейзаж, наступает новый день. Мягкий снегопад, начавшийся еще вчера, нарастил свою силу, превратив лесную чащу в мягкий, но обманчиво опасный покров. Каждый шаг в этой гуще станет настоящим вызовом.

Вокруг царит тишина, нарушаемая лишь порывами ветра, которые заставляют ветки деревьев стучать друг о друга. Туман, от которого лес и получил свое название, стелется по земле, создавая ощущение изоляции и одиночества. Лишь изредка вдалеке слышится какой-то зверь, решившийся выйти в такую погоду.

Оскар уже собрался и что-то высматривает на карте, пытаясь высмотреть нужную дорогу.

Оскар попросит помощи у кого-то из группы, положительного того, кто вѣл повозку или того, кто имеет владение инструментами картографа, чтобы сбрать до кучи местоположение последнего патрулирования и пройти по следу.

Персонаж должен совершить проверку Мудрости (Инструменты картографа) Сл 15, чтобы помочь Оскару. Если в группе никто не может или не хочет помочь ему, то проверка автоматически проваливается.

Чтобы лучше вовлечь игроков в историю Оскара во время дороги мы рекомендуем использовать только случайные столкновения, которые будет раскрывать природу Оскара и помогут Игрокам понять, что с ними призраки.

Успешная проверка: Персонажи опознают на карте опасность в виде замѣрзшей реки, спрятанного под снегом, и обойдут его по длинному маршруту... Либо же решат рискнуть и пройти по озеру?

Проваленная проверка: Персонажи пойдут по более быстрому пути, но могут искупаться в ледяной воде.

Дальнейшее путешествие. Если группа проигнорировала все странности в поведении Оскара и не смогла раскрыть его, то переходите либо к замѣрзшей реке, либо к могиле солдата. В любом случае по лесу телега бесполезна, персонажи, скорее всего, будут двигаться пешком — спросите в каком порядке идут персонажи и как далеко друг от друга они стоят во время дороги. Оскар хочет двигаться в середине группы.

ЗАМЁРЗШАЯ РЕКА

Персонажи, проходя по лесу, в снегу натываются на тонкий осенний лёд, под которым добротная холодная вода.

Метель уже порядком успокоилась, лишь туман вокруг даёт знать о себе. Хруст снега ритмично отдаёт вокруг, но тут в него врежется ещё один, более резкий треск.

Первый персонаж наступает на область **Тонкого льда**. Тонкий лёд может выдержать 3к10 * 10 фунтов в области куба с ребром 10 футов.

Независимо от того провалился ли мгновенно персонаж позвольте всем желающим совершить уместные действия, такие как схватить стоящего впереди варвара. Для таких проверок установите Сл 15 и лишь после этих проверок переходите дальше.

Если персонаж упал в ледяную воду, то он должен совершить спасбросок Телосложения Сл 13 иначе получит 1к8 урона холодом, а если бросок провален на 5 и более, то, кроме этого, также 1 степень истощения, от которой можно избавиться на коротком отдыхе, передевшись в сухую одежду и согревшись у костра.

Оскар ничего не весит и соответственно он не вызовет крушение льда. Если он попадёт в воду, то перенесёт это с лёгкостью.

Река шириной 15 футов. Если для персонажей станет проблема её преодолеть, то они могут решиться пойти длинной дорогой.

МОГИЛА СОЛДАТА

Старый Оскар умер в лесу, умер в бою сражаясь за свою жизнь. Он вышел победителем из боя, но скончался от травм.

Деревья сменяют друг друга, дорога продолжается уже более часа, медленно начинает светать. Ночная мгла становится слабее, метель уже отпускает свою хватку. Проходя мимо одного из деревьев, Оскар на секунду останавливается:

— Знакомые холмы, здесь мы тогда точно были.

Для этой сцены используйте карту **Могила солдата; карта для мастера**. Расположите персонажей в Зоне 1, если они пошли по короткому маршруту и в Зоне 2, если шли по длинному. В Зоне 3 лежит труп Старого Оскара, который персонажи смогут исследовать в конце сцены. В Зонах 4 расположите спрятанных под снегом **Зомби [Zombie]**, а в Зоне 5 покоиться **Упырь [Ghoul]**. Монстры находятся в полусознательном состоянии и заметить их может персонаж в пределах 5 футов от монстра, если значение его пассивной проверки Мудрости (Восприятие) равно или больше 13. В противном случае, когда существо будет в таком положении, то монстр бросается в бой, застигая врасплох всех существ, которые не смогли бы заметить его аналогичным образом, одновременно пробуждая других существ. Молодой Оскар не провоцирует существ и сам не замечает их.

Соответственно, если персонажи вышли из Зоны 1, то скорее всего они смогут без проблем изучить скелет Старого Оскара прежде, чем подойдут к Нежити. А также помните, что передвижение по снегу является труднопроходимой местностью.

Скелет Старого Оскара покоится под снегом, но Молодой Оскар, будучи рядом с ним почувствует то, что его тянет к нему. Когда Оскар подойдёт к сугробу, где покоится скелет, зачитайте текст и переходите к разделу **«Встреча с самим собой»**:

Оскар останавливается рядом с небольшим сугробом. Его движения замедляются, как будто каждый шаг становится всё тяжелее и тяжелее. Он опускается на колени, и его руки начинают легко трястись, когда он аккуратно, почти с боязнью касается снега. Его дыхание сливается с шелестом снега под его перчатками.

Несколько быстрых движений, и Оскар резко отползает назад, словно ужаленный. Его глаза широко раскрыты, он пытается что-то сказать, но слова застряли в горле. Поднятая волна снега начинает оседать вокруг и в этом хаосе начинают проявляться темные контуры замерзших костей вместе со ржавыми доспехами.

— Почему?.. — Оскар находит в себе силы, чтобы подняться. На его ярких доспехах в отражении первых лучей солнца начинает проявляться **рыжие пятна ржавчины**, — Что это значит? — Бросаясь к остаткам Оскар продолжает разрывать снег со всех сил, открывая взору доспех. Старый, ржавый, потёртый временем... **Доспех идентичный тому, который сейчас на Оскаре**, одинаковые узоры, одинаковый цветок на груди... А вместе с тем на груди мертвеца рука, а в ней **небольшой потерянный кулон**.



Часть 3. Призраки прошлого

Эта часть описывает столкновение Молодого Оскара с реальностью. Его встречу со своим трупом, его осознание себя и кульминацию, во время которой призраки прошлого будут переносить Оскара вместе с персонажами по их общим воспоминаниям.

ВСТРЕЧА С САМИМ СОБОЙ

В этом разделе описан момент, когда Молодой Оскар подходит к осознанию своей смерти. Сначала мы представим вариант, который происходит у могилы, а после опишем как Оскар сумеет осознать себя сам и как он будет чувствовать себя в этот момент.

ВСТРЕЧА У МОГИЛЫ

Сразу после **«Могилы солдата»** продолжайте:

Смотря на кулон, Оскар лишь делает несколько маленьких шажков назад. Поржавевшие доспехи скрипят при каждом движении, эхом раскрывая прошлое. Колени подгибаются, не выдерживая тяжести и бремени правды. Оскар падает на снег, устремляя взгляд в небо. Первые лучи солнца освещают могилу солдата, словно раскрывая правду перед Оскаром. В его глазах лишь кулон. Страх и отчаяние захватывают мысли, но всё прерывается в секунду, когда туман вновь застилает лес.

После двух длинных описательных текстов, чтобы изменить атмосферу, спросите у Игроков, что чувствуют их персонажи в этот момент. Чуть погодя переходите к разделу **«Призраки прошлого»**.

ОСОЗНАНИЕ СЕБЯ

Если вы верно будете следовать заявленным рекомендациям, то у персонажей игроков будет достаточно опций, чтобы заподозрить Оскара. Здесь мы окончательно раскроем эту тему. Такой вариант событий безусловно сложнее в реализации, но эффект того стоит.

Примите во внимание, что от того, как вы сможете подать эту сцену, зависит дальнейшее взаимодействие с Оскаром. Ответьте для себя на вопросы какие эмоции чувствовал Оскар в момент, когда осознал, что он не жилец? Будет ли парень в этот момент злиться или примет свою судьбу? Это момент, когда Оскар отказывается от Отрицания и двигается дальше.

Ниже мы прикладываем вариант нашего восприятия ситуации как момент, когда Оскар оказался морально сломлен — замечать, что ты отличаешься от других, замечать странности своего поведения, но не иметь возможности на них повлиять. Всё вместе в момент рухнуло на него, когда Оскар понял, что он не человек, когда понял, что никогда не имел целей Персонажей и здесь лишь для того, чтобы исполнить свой последний долг. Вспомним про **«Прошлое Оскара»**. При нашем исходе если Оскар имеет *Хаотичное* мировоззрение, то он будет противостоять сам себе с мыслями, что он должен существовать, а не исполнять свой долг — только Персонажи могут переубедить его в обратном. При *Нейтральном* мировоззрении Оскар молча сделает необходимое, а если он *Законный*, то исполнит свой долг с честью. Обязательно примите во внимание этот аспект во время отыгрыша.

Если во время подготовки этого приключения вы сможете придумать более личную тему, лучше связанную с персонажами Игроков, то уверенно изменяйте эту часть истории так как посчитаете нужным.

Когда персонажи окончательно перестанут понимать, что происходит с Оскаром либо в момент встречи после плена, зачитайте:

Доспех Оскара планомерно начинает покрываться старой ржавчиной, его плащ выцветает, а сам он с трудом делает несколько маленьких шажков вперёд, ржавые доспехи скрипят при каждом движении, словно эхо его собственного прошлого. Колени подгибаются, не выдерживая тяжести и бремени правды. Оскар падает на снег, устремляя взгляд в небо. А оно, затянутое тучами, лишённое красок заката или сияния звёзд, кажется, бесконечным серым полотном, отражая пустоту в его глазах. На щеках нет ни единой слезы — только молчаливая горечь и страх в глазах.

Оскар обездвижен, его руки бессильно касаются снега.

— Любовь моя, прости, я уже не смогу вернуться домой.

Оскар вспомнил отрезок жизни длиной в 40 лет между его текущим видом и смертью. Он понимает, что он на самом деле дух и что его цель — упокоить тело, но если Оскар сумел себя осознать до встречи с телом, то у него ещё есть время для того, чтобы размыслить брэнность этой ноши и необходимость в этом поступке как было описано выше.

Осознав себя, Оскар поделится правдой с персонажами и в зависимости от их нарратива может изменить своё итоговое решение — следовать ли своему предназначению Призрака или нет.

Во время диалога Оскара с персонажами постарайтесь через состояние парня раскрыть его чувства — несправедливость и ненависть к самому себе как это было **описано во введении**. Сумеет ли Оскар в процессе дороги принять себя? Считает ли он Старого Оскара безжалостным убийцей или же будет корить его лишь за то, что он бросил семью.

Сделаем лишь одно допущение — память Молодого Оскара имеет некоторые бреши, которые сможет закрыть в финале встреча с оригинальным духом Старого Оскара. Это ответы на вопросы почему он ушёл от семьи, почему бросился в убийственную бойню и тд.

Когда группу окажется у **«Могилы солдата»**, то Оскар точно будет знать, где его труп. Оскар так же, как и было описано ранее, но более уверенно откопает снег.



ПРИЗРАК ПРОШЛОГО

Этот раздел станет кульминация приключения и высшей точкой истории Оскара. Из кулона на скелете из тёмного тумана формируется Тёмная тень, напоминающая Оскара, но искажённая и испорченная. Тень начнёт менять воспоминания Оскара и соответственно Персонажей, начнёт водить их по общему прошлому, вспоминая все былые грехи Оскара, к которым добавит и Слабости Персонажей Игроков, чтобы сломить его и заставить личность Оскара, ответить за свои поступки, за своё прошлое.

Эта сцена — служит метафорой на то, как Оскар проваливается в размышления о своей жизни и прошлом. У многих из нас есть прошлое, которое вызывает сложные эмоции — неправильные поступки, сложные решения и их ответственность за них. Они могут годами гложить рассудок, вызывая ужасные эмоции. Сегодня Оскар столкнётся с ними и сможет упокоить свой дух.

Возвращаясь к игре, продолжайте с этого текста:

Из глубин тёмного тумана, окутывающего труп, начинает формироваться фигура. Тёмная тень, словно тяжёлый дым, вьётся и скручивается, пока не принимает очертания, напоминающие Оскара, но искажённое и изуродованное. Это создание выглядит как перепутье души и кошмара. Его глаза — пустые угольные ямы, в которых мерцает отсвет далёких воспоминаний. Тяжёлым хриплым голосом, оно вырывает из себя:

— Ты думал, что сумеешь **сбежать** от своего **прошлого... Оскар?**

Чтобы лучше понять звучание тени рекомендуем ознакомиться с **озвучкой Фидастикса**

Теперь, Группа готова к этой сцене Вам необходимо собрать цельный концепт этих событий. Как было сказано выше — Тень будет создавать визуальные образы прошлого Оскара и прошлого Персонажей, буквально изменяя реальность перед их глазами. Персонажи смогут за время этой сцены пройти следующий путь:

- 1) Сцена «Пленные бойцы»
- 2) 1-я Слабость персонажа
- 3) Сцена «Защита семьи?»
- 4) 2-я Слабость персонажа
- 5) Сцена «Сбор дани»
- 6) 3-я Слабость персонажа

На этом пути Тень будет обращаться к Игрокам как к Оскару равнозначно на **1-3-5** этапе и соответственно наоборот на **2-4-6**. Из-за нарушенных воспоминаний они все вместе попали в своё общее прошлое. Здесь-то Игроки и смогут догадаться, что было в начале приключения это действительность. Мы постараемся обыграть связь Оскар-Игрок-Персонаж.

6 этапов представляют собой 6 отдельных сцен, где будут участвовать события прошлого. Для 1-го этапа центральными фигурами будут Молодой Оскар и Игрок, который управлял Оскаром во время сцены **«Пленные бойцы»** — Мы сохраняем обратную хронологию жизни Оскара, начиная с его последнего воспоминания Прошлого. Слабость этого же игрока и будет связывать его с Оскаром во время 2-го этапа. Для дальнейших сцен сохраняйте аналогичную связь.

Грядущие изменения. В зависимости от того какое мировоззрение у Оскара получилось по итогу начальных событий, будет различие вид призраков прошлого, которые докучают парня.

Мировоззрение выбрано таким образом, чтобы при любом исходе образовался конфликт, который персонажи Игроков смогут решить либо усугубить.

Это работает следующим образом:

- 1) Оскар стремиться прийти от Зла к Добру. Если он нейтрален, то это стремление сохраняется. Оскар стремиться быть хорошим человеком, которым будут гордиться в родном доме.
- 2) Оскар стремиться изменить сторону от Закона к Хаосу и наоборот. Крайности своих поступков заставляют его жалеть о последствиях: Личный выбор — горечь о долге солдата; Долг солдата — сожаления о том, что не уделял достаточно времени семье.
- 3) Если Оскар Нейтрально-Добрый, то он метиться между стороной и должен принять выбор — Закон или Хаос. В таком сценарии берёт вверх желание выбрать сторону, решить, что для себя важнее.

Чтобы вы могли сформировать Конфликт для этапа определите то, как Игроки действовали во время игры для этапов **1-3-5** (Лучше оформить эти события во время упомянутого ранее 5-минутного перерыва) и подготовьте сцены **2-4-6** персонально под персонажей Игроков во время подготовки приключения, когда Игроки уже создадут персонажей.

Для этапов **1-3-5** мы предлагаем три конфликта, которые упираются в Грядущие изменения. Вам лишь нужно изменить детали этих сцен, чтобы они лучше смотрелись в контексте приключения.

Персонаж никак не ограничен в способах решения Конфликта. Позвольте ему действовать так, как он считает правильным. Оскар в этих сценах изначально будет лишь вспоминать своё прошлое и рассказывать Игрокам о своих переживаниях, которые должны привести к Грядущим изменениям. Учитывайте, что Персонаж может решить конфликт через диалог с Оскаром. А может и не решать, если считает, что выбор Оскара был верным

Наконец, если персонаж будет совершать какие-либо действия, которые потребуют проверок, то установите их Сл 15 и изменяйте в зависимости от того какие методы использует Персонаж.



1-й ЭТАП

Отвратительный голос затихает. Его подобие конечности поднимается в сторону Оскара. Тьма секундой накрывает поляну. Большие красные глаза смотрят на Вас:

— **Ты** должен ответить за то, что сотворил!

Мир вокруг словно начинает рушиться. Небо со звёздами словно разбивается на тысячи осколков и растворяется в чёрное ничто. Ноги проваливаются под снег, а земля вокруг огромными пластами и вот... **Падение.** Вокруг ничего, лишь пустота. [1-й Игрок], крепкие руки, хватают тебя, когти упиваются в кожу.

— **Ты** не вернулся, почему ты оставил их? Дочь ждала **тебя!**

Также быстро явив себя, тень исчезает. Голый песок вокруг, голубое небо и небольшой Оазис рядом, наёмники смотрят на **Тебя**. Ты в целости, рядом лишь Оскар, каким ты его помнишь, он словно наблюдатель смотрит на всё со стороны.

Конфликт «от Зла к добру». Выберите, какой Злой поступок совершил Оскар в этой сцене — в данном случае, скорее всего, убийство беззащитных пленных.

Поставьте сцену так, что этот поступок гиперболизирован. Теперь нужно столкнуться с его последствиями: Осуждающие взгляды товарищей, руки в крови, смех со стороны от приказа Старого Воина.

Вокруг всё выглядит так, словно мир настроен против Оскара. В момент напряжения зачитайте следующее:

Рука мужчины, утопающего в собственно крови хватает тебя за ногу... Эти когти... Чёрные глаза и хищная улыбка оживают на лице трупа:

— Благородный солдат? Или Мясник?

Во время этой сцены используйте следующие **фразы для Оскара**, чтобы подчеркнуть его состояние: «Нет, нет, я не хотел этого делать, меня заставили, прости», «Я не должен был этого делать, я знал, что это ошибка», «На их месте должен был быть я, почему я остался жить, почему не умер за них?».

По своему желанию вы можете отвечать на Мысли персонажа и Разговоры с Оскаром (Которые другие люди не слышат) от лица Тени с колкими замечаниями. Тень манипулирует эмоциями Оскара, она

Кроме этого, для окружения и происходящего вокруг старайтесь намеренно использовать элементы сюрреализма, словно показывая, что происходящее вокруг не настоящее как это было с примером выше — рекомендации выше касаются всех шести этапов.

Решение конфликта. Заканчивайте эту сцену лишь тогда, когда Оскар примет тот факт, что его поступок был Злым, но это не конец его жизни, он простил сам себя и готов двигаться дальше. Если же Персонаж выбрал насилие или иную агрессию, чтобы разрушить «иллюзию», то заканчивайте воспоминание с ликованием Тени. Выбор Персонажа в данном случае играет ключевую роль. Не позволяйте сюжету течь самому по себе. Если Игроку сложно придумать решение, то задавайте альтернативные вопросы, предлагая варианты через мысли Оскара.

Конфликт «Закон-Хаос» и «Выбрать сторону». Для этой сцены будет возможно объединить их в одну группу, из-за схожего внешнего вида. Персонаж стоит на перепутье. С одной стороны кровавое месиво, а с другой оскорбление товарищей за свою слабость. Персонаж находится буквально одной ногой в каждом из этих исходов. Оскару либо нужно выбрать сторону, либо же от одного прийти к другому.

Фразы Оскара: «Моё решение было не верным. Почему же я поступил тогда именно так?», «А если бы я тогда изменил своё решение?», «Я сделал выбор слишком быстро, оно не должно было закончиться именно так!».

Решение конфликта: Персонаж должен помочь Оскару принять решение. Здесь нет правильного или не правильного ответа, лишь общие переживания Оскара, которые тот раскрывает, чтобы сделать свой выбор в другую пользу.

Всё замирает, течение времени замедляется пока мир не вокруг полностью остановится. День сменяется ночью и из тьмы вновь в саму душу упиваются два глаза.

— Посмотри на **себя**, ты лишь жалкое подобие!

Песок начинает осыпаться, оставляя после себя лишь ужасный кратер, в который тебя затягивает с головой.

3-Й ЭТАП

Конфликт «от Зла к добру». В этой сцене предположительно этого конфликта нет.

Конфликт «Закон-Хаос». Второй конфликт описывает эту сцену лучше всего. Оскар вероятнее всего будет находиться в двух ситуациях:

1) Спасти сына и наплевать на службу.

При первом сценарии продолжайте, после окончания второго этапа:

Горящий город, главные врата пали. Вражеские войска врываются внутрь. [2-й Игрок], рядом вокруг кружит уже знакомая тень, она принимает форму командира отряда:

— Всё из-за тебя! Ты в этом виноват... **Ты** нарушил приказ!

Жена стоит рядом, на руках бессознательный сын. Оскар вдали, он держится руками за голову, почти лежа на земле, упиравшись головой, стараясь не смотреть вперёд.

Фразы Оскара: «Я действовал слишком импульсивно, там же были люди, они могли помочь», «Зря я нарушил приказ, кровь погибших теперь на моих руках».

2) Оставить спасение сына и вернуться на службу.

Во втором сценарии всё куда проще, также продолжайте после окончания второго этапа:

Толпа, все собрались вокруг сожжённых остатков квартала. [2-й Игрок], Ты руками расталкиваешь людей, чтобы пробраться ближе. Смотря на окровавленные доспехи, люди в ужасе разбегаются прочь. За ними же, прямо перед домом жена пытается привести в чувства сына. Она не замечает твоё приближение в отличие от него.

Обгорелое тело мальчика не подаёт никаких признаков жизни, но только стоила тебе показаться рядом как глаза открываются, а руки и всё тело начинают меняться. Глубокие когти, чёрные как сама ночь глаза:

— Стал солдатом, чтобы защитить семью? Ну... Получилось?

Фразы Оскара: «Это я виноват, что он погиб», «Решение оставить сына было неправильным, чем я тогда думал?», «Я ошибся, почему именно он, зачем я послушал его?»

Решение конфликта: Конфликт в таком случае состоит в том, что Оскар должен решить стоил ли его поступок того или нет. Обстоятельства давят на него, но он при случае он готов отстоять себя! В этом конфликте Тень прошлого может принимать формы, не только описанные выше, но и совсем другие, возможно формы его товарищей.

«Выбрать сторону». При таком сценарии опишите две стороны по уже готовым текстам выше. Персонаж должен совершить новый выбор, учитывая ужасы сцен, заготовленные там. Тень будет всячески мешать и возникать на пути, чтобы персонаж колебался или же остался нейтрален. В отличие от оригинальной сцены

добавляйте больше элементов влияния со стороны, показывая, что это всё лишь иллюзия.

Решение конфликта: Оскар делает выбор и принимает то, что другая сторона конфликта могла быть права. Может быть, он меняет своё мнение по прошедшим событиям, лишь оглядываясь назад?

Наконец, когда сцена подойдёт к концу, продолжайте:

Огромная рука возникает вдали, но одним резким движением словно стихийное бедствие сносит здания одно за другим, другой рукой оно хватает Тебя и словно ударяет о землю, но боли нет, лишь чувство, что ты начинаешь падать. Темнота и жуткий холод.

— Ты считаешь, что **так** лучше? Ты уже ошибся, так почему ещё борешься?!

5-Й ЭТАП

Для этого этапа в зависимости от конфликта, который вы хотите раскрыть используйте разные описательные тексты как вступление.

Конфликт «от Зла к добру». Скорее всего, злым поступком в оригинальной сцене стало убийство невинных. Мёртвые души собираются вокруг, что забрать своё.

Треск веток, огонь. Деревянная хижина полностью полыхает. Вся деревня покрыта пламенем. Небо поглощено чёрным дымом, ни единой живой души вокруг. **Кроме тебя.** Ты ползёшь вперёд к беспросветной тьме, а за плечами они. Убитые твоими руками десятки тел, сросшиеся друг в друга, схватившие тебя мёртвой хваткой.

Впереди на секунду ты видишь его:

— Ты — причина их смерти! **Они** будут с тобой до конца **ты** не избавишься от этого!

Фразы Оскара: «Мне так жаль, я сделал всё это не из зла к вам», «Я даже не знаю, как вас зовут, простите», «Должен ли я был следовать тому приказу?».

Решение конфликта: Оскар может смириться с тем, что на плечах сколько жертв, но сделать с этим ничего уже нельзя. Это прошлое, его не вернуть. Смирение — это то, что станет целью для дороги в светлое будущее — на своих плечах поднять души павших.

Конфликт «Закон-Хаос» и «Выбрать сторону». С точки зрения Закона к этому конфликту персонаж может прийти, если он НЕ совершал злых поступков, но выполнил приказ — убедил людей отдать припасы и тд, а со стороны Хаоса, если он прямо нарушает приказ.

Звон мечей, эхом проноситься в голове. Резко всё меняется. Небольшая деревня, ясное небо портят столбы дыма. Два твоих товарища сошлись в схватке между собой. Сэр Теодорик, пытается спрятать за своей спиной семью: мать с детьми. Ещё один удар и Гриммард замечает тебя:

— Чего стоишь, помоги! Приказ не брать пленных!

(В зависимости от того куда должен двигаться персонаж, Закон-Хаос измените описание)

Лицо Теодорика/Гриммарда тем временем меняется. Хищная улыбка и ни капли милосердия:

(Со слов Теодорика) — А свою **семью** ты бы тоже отправил на расход?

(Со слов Гриммарда) — Твоя семья может тобой гордиться, **предатель**.

Фразы Оскара.

Если обвиняет Теодорик: «Нет, моя семья дороже», «Не сравнивай это, мы отличаемся», «Я сожалею о содеянном, но это был приказ», «Я должен был послушаться этого приказа».

Если обвиняет Гриммард: «Я, я бы хотел защитить местных как защитил бы свою семью», «Я не предатель, я просто не хочу быть мясником», «Возможно, что мои действия навредили армии ещё больше», «Так ли плохо убивать, если это приказ?».

Решение конфликта: Оскар принимает решение, и персонаж своими руками или словами должен разобраться с угрозой, принять сторону или же доказать Оскару, что его позиция нормальная и не нужно её менять под напором событий!

2-4-6 ЭТАПЫ

Эти этапы в отличие от описанных выше особенные. Они полностью зависят от персонажей Игроков, а это значит, что мы не сможем представить готовые варианты в документе. Мы дадим лишь пример как стоит их оформить.

Ранее упоминалось, что персонажи должны грамотно подойти к построению персонализации своего персонажа в том числе, описать свои Слабости. Речь идёт именно о слабостях в рамках предьстории. Вот несколько примеров о чём именно идёт речь, использующих предьстории из Книги игрока (такие примеры слишком простые, попросите игроков сделать нечто более личное):

Соддат. Одно чудовище, с которым мы когда-то сражались, до сих пор заставляет меня дрожать от страха.

Беспризорник. Золото в любом виде выглядит для меня как большая куча денег, и я сделаю всё, чтобы его у меня стало больше.

Благородный. Я скрываю позорную тайну, которая может уничтожить мою семью.

Используя полученную информацию вам необходимо по примеру собрать подобные сцены, затрагивая следующие элементы:

- Теперь вместо Оскара лишь персонаж безвольный дух. Персонаж всё ещё может действовать свободно в форме духа, в отличие от Оскара,
- Тень обращается именно к Оскару, чтобы он задумался о Слабости как о своём собственном опыте,
- Оскар считает, что это его прошлое, а не прошлое персонажа, он до конца будет верить в это.
- Для сцены всё ещё необходимо сформировать Конфликт, его решение и по необходимости напишите для них фразы Оскара.
- Старайтесь использовать этапы 1-3-5 как готовые примеры, но вот несколько советов для

поддержания однообразия: используйте гиперболизированные визуальные образы, увеличивайте значение роли персонажа в сцене, старайтесь любые мысли или разговоры передавать через Тень, которая мучает воображение, не бойтесь создавать неприятные изображения и картины.

- Окончание каждого этапа должно сопровождаться падением.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В РЕАЛЬНОСТЬ

Последний конфликт решён? В этом разделе вы сможете определить последствия путешествия Оскара.

Изначально рассмотрите какое мировоззрение было у Оскара и сравните с тем какие именно конфликты были решены и изменяйте его мировоззрение по соответствующему шаблону. То есть если Оскар был злым, а персонажи два раза решили Конфликт «Зло-Добро», то Оскар станет Добрым и тд.

После того как новая личность будет сформирована, продолжайте:

Вновь тьма, непроглядная, мощная. Но в ней начинают появляться одинокие вспышки света, словно звёзды на рассвете тьма начинает уходить.

— Оскар, всё ещё слаб, ты не должен здесь находиться, — голос стаёт всё слабее пока окончательно не затихает, а с ним и не исчезает тьма.

Вокруг снова зимнее утро. Высокие ели туманного леса, вы на той же поляне. Не прошло и минуты? Сложно сказать точно. Оскар стоит рядом со скелетом, у него в руках кулон.

Следующие слова Оскара зависят от его мировоззрения. Переходите к разделу обещание.

ОБЕЩАНИЕ

В конце концов после окончания войны Оскар остался на службе, без возможности зарабатывать по-другому. Годы кровопролитий и разных поступков заставили его отречься от семьи, хотя бы на какое-то время, пока он сумеет найти себя.

Старый Оскар имел характер, который Игроки смогли определить в начале игры, в процессе путешествия они познакомились с Молодым Оскаром и, прыгнув в его прошлое, имели все шансы повлиять на его итоговое мировоззрение.

Ответьте на вопрос как теперь Молодой Оскар смотрит на свои прошлые поступки? Согласен ли он с Тенью в отношении того, что всё было зря или он всё же смог принять свои недостатки, полюбить себя каким он был и закончить жизнь на высокой ноте?

Ниже мы предоставляем один из вариантов, как вы можете это оформить.

Отношение Оскара к себе:

Нейтральный Оскар. Отпустил свои старые поступки, но ещё не готов двигаться вперёд. Для него лучше оставить всё как есть.

Добрый Оскар. Лишь добрый Оскар может окончательно простить себя и принять то, что случилось.

Отношение Оскара с окружающим миром:

Законный Оскар. Считает, что он действительно ужасный человек из-за своих недостатков. Оскар соглашается с Тенью о том, что он верно сделал, что ушёл из семьи — такие, как он не заслуживают быть любимыми.

Нейтральный Оскар. Остаётся при своём мнении, но в конечном итоге понимает, что каким бы он ни был, но уходить от семьи было ошибкой.

Хаотичный Оскар. Принимает свои старые ошибки относительно прошлых выборов и делает вывод, что решение уходить из семьи было ошибочным.

Оскар по возвращению в реальность должен высказать итог этого путешествия то, что он считает обо всём этом и после продолжайте, когда персонажи смогут переговорить с Оскаром о произошедшем. Оскар подойдёт к персонажу, с которым у него образовались самые крепкие отношения (либо просто к ближайшему):

Оскар подходит к тебе. В руках у него кулон, его шаги кажутся куда легче, а с тем и уверенней. От него начинает исходить слабое свечение.

— Моё время на исходе, спасибо, что были со мной. Это был сложный путь, простите за то, что вам довелось это всё увидеть, — с трудом немного хриплым голосом выговаривает он.

Рука, удерживающая кулон словно стаёт прозрачней, а Доспехи Оскара всё больше и больше покрываются ржавчиной. Он протягивает кулон Тебе:

— Прошу, скажи ей, что Оскар уже не вернётся домой. Скажи, что Папа погиб солдатом...

С последними словами кулон выпадает из его рук, и лишь в небольшой дымке Оскар исчезает. Лишь труп старого воина остаётся на своём месте.

Оскар просил оповестить свою семью о смерти. Готовы ли персонажи отправиться на поиски? В зависимости от дальнейшего решения персонажей переходите к соответствующей концовке.

Пир зла

Но правда ли злой Оскар оставить всё вот так? Если Оскар остался Злым, то используйте следующий вариант развития событий:

Злой Оскар. Оскар отрицает свои старые грехи, он считает, что поступал правильно винит персонажей в своих действиях и называет именно их причиной всех его страданий.

Совместите слова Злого Оскара с разделом выше о Отношении Оскара с окружающим миром и сразу после возвращения в реальность позвольте персонажам переговорить о том, что произошло, когда же внимание будет переключено на Оскара, который всё это время сидел на коленях неподвижно, продолжайте:

Оскар сидит в снегу, кулаки сжаты, зубы стиснуты. Он словно пытается найти своё отражение в снегу.

— Почему эта дрянь обернулась здесь. Какого чёрта, это всё они. Именно они виноваты, это были **их решение**, не мои, я не виноват...

Повторяя эти фразы, он поднимает голову, закидывая её назад. Глаза его словно загораются огнём он кричит:

— Я заберу свою жизнь! — Рукой своей он тянется вперёд, а та сразу же меняется на до боли знакомые чёрные когти. Оскар подпрыгивает и в секунду его тело начинает словно дымка исчезать, но собирается вновь, обретая угрожающую ауру.

Оскар обращается в **призрака [Wraith]** и нападает на персонажей. Душа Оскара окончательно теряется в своей злобе и фактически погибает как личность.

Шансов у персонажей не много, даже если они будут готовы к встрече с нежитью, забрав снаряжение у разбойников. Настоящая тень Оскара попытается захватить тело кого-то любого персонажа, чтобы «Ожить», вернуться и продолжить жить как он и жил, не раскаиваясь в поступках.

Начало сражения. Пир зла — продолжение сцены «Могила солдата», сохраните расположение персонажей и установите Призрака на месте Оскара. Помните про нежить, которая покоится под снегом.

Захват тела. Чтобы захватить тело персонажа Призраку необходимо действием выбрать одно существо в пределах 5 футов, у которого 0 хитов. Существо должно совершить спасбросок Харизмы Сл 15, при провале существо умирает, а Призрак вселяется в его тело, оставаясь призраком ещё на протяжении 1 часа.

Эта сцена подводит Оскара к печальному финалу, который полностью лежит на плечах персонажей. Их смерть здесь — результат прошлых выборов. Если персонажи погибают, то переходите к концовке **«Захваченный»**, если персонажи одолели призрака и нашли кулон и изъявили желание доставить его домой, то вместо этого используйте концовку **«Принятый»** и в иных случаях **«Отвергнутый»**.

Часть 4. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В финальной части приключения описаны концовки приключения.

В зависимости от действий персонажей выберите одну из концовок, представленных ниже либо на их основе создайте свою. Имейте в виду, что если вы планируете продолжать дальнейшие приключения после окончания этого, то поиск дома Оскара может стать целью группы в ближайшем будущем. В таком случае вам необходимо будет вернуться к этим концовкам лишь тогда, когда группа доберётся до дома Оскара.

ОДИНОКИЙ

Персонажи не смогли прийти к могиле, Оскар остался в лесу.

Персонажи погибли? Может быть, они сбежали в страхе, когда узнали правду об Оскаре? В итоге Оскар остался сам.

Оскар остался один. Его призрачная фигура, лишённая тепла, ещё долго блуждала среди древних деревьев и забытых троп, потерянная в бесконечной петле воспоминаний и сожалений. Его шаги, такие тихие, едва заметные, он шёл в поисках в ответах. Шёл, утопая в своих мыслях и воспоминаниях о жизни, которая когда-то была полна борьбы, боли и любви.

Отвращение к самому себе, нахлынуло волной. Оскар сам виноват в том, что попал в такое положение, его семья не заслуживает такого Отца. Ему уготовано лишь забвение и смерть.

Время потеряло своё значение. Холодное сердце Оскара, которое когда-то билось в унисон с живыми, ещё больше напоминало о судьбе солдата, будучи призраком своего прошлого, тенью человека, который когда-то мечтал о возвращении домой.

Теперь этой мечте не суждено сбыться. Несколько дней и лишь старый кулон будет напоминать о том, что здесь когда-то погиб Оскар из Крафроса.

ОТВЕРГНУТЫЙ

Кулон Оскара остался в забвении.

Персонажи выслушали Оскара, но приняли решение не исполнять его последнюю просьбу. Возможно, недостаток информации или же личный выбор привел их к такому решению. Они оставили кулон или же забрали его с собой?

Переходите к этой концовке, если группа чётко не намерена выполнить просьбу Оскара в ближайшем будущем.

У внешних стен Крафроса, 8 лет и 3 месяца с момента как был подписан мир

Тяжёлый осенний ветер волной накрывает равнину. Опавшие листья улетают вместе с ним, рядом с надгробиями на кладбище. Старая женщина уже трясуцимися руками в одиночестве прорывает сорняки. Небо покрыто тучами, моросит лёгкий дождь, вызывающий жуткий холод в купе с ветром. Женщина молча продолжает работать несмотря ни на что.

Проходящие мимо смотрят на происходящее по-разному

В зависимости от того какое мировоззрение у было у Оскара изначально продолжайте, давай комментарии от случайных людей. Вы можете использовать как все, так и часть.

Законный- Нейтральный

— Он был хорошим солдатом, я помню, как он героически оборонял наши родные земли

— Жаль, что Оскар ушёл из армии, у него могло быть хорошее будущее

— Скорее жаль семью, которую он оставил на произвол

— Солдат хороший, но жаль его сына *(Если сын погиб)*

Хаотичный

— Он мог быть хорошим солдатом, но несколько неверных решений...

— Не хотел бы я служить с ним вместе.

— Я помню, как он ворвался в горящий дом спасти сына. Хороший был парень *(если было принято соответствующее решение)*

(И комментарий от жены Оскара)

Старушка же лишь молча слушала всё это, не обращая никакого внимания на трепет вокруг с лёгкой улыбкой на лице. Взгляд её был прикован к памятнику: *«Оскар, я знаю, что ты был хорошим человеком. Я надеюсь, что наше решение было преждевременным, прости».* Голос её дрожал, улыбка сменилась на горечь: *«Она уже не может ждать, но я буду. Буду ждать сколько нужно».* — Слёзы медленно катились по её щекам: *«Я всегда буду любить тебя...»*

Принятый

Кулон Оскара вернули к семье.

Персонажи выслушали Оскара, и приняли решение вернуть кулон. Готовы ли они отправится сразу или же им нужно время? Что они думают о дальнейшей дороге?

Этот сценарий описывает исход, когда группа уже добралась к родному дому Оскара.

Долгая дорога. Густые леса, тяжёлые горы, вид из которых захватывал дух. Залив Ирэйвен и за ним столица Империи. Это был ещё не конец, долгие месяцы ушли на то, чтобы сквозь равнины преодолеть все земли Империи, найти информацию о Старом солдате и подобраться к его родному городу — Крафрос.

Массивные стены, величественная архитектура и мощная аура, исходящая из восставшего из пепла дворца.

Найти дом Оскара в огромном городе заняло некоторое время, но нашлись солдаты, которые знали его в прошлом. И вот небольшая улочка в бедном районе города. Вокруг стоит ужасный смрад, а под зданиями лежат бездомные. Пошарпанная деревянная дверь открывается, а за ней в проёме выглядывает невысокая, худая девочка:

— Здравствуйте, чем могу помочь?

В финальной части приключения персонажи могут поделится историей Оскара, рассказать о том, что произошло и том, как закончил Оскар. Будут ли они врать о героическом финале или же скажут

правду? Может быть всё ограничиться тем, что персонажи молча передадут кулон?

ЗАХВАЧЕННЫЙ

Злой Оскар захватил чужое тело и отправляется жить

Оскар захватил тело чужого человека, совершил ужасный поступок, но растится ли он? Наверяд ли. Оскар после всех своих действий отправляется домой, чтобы наконец-то воссоединиться со своей семьей. Его разум заполнен туманом, который словно яд захватывает все мысли и не даёт обуздать свой гнев.

С трудом обуздав новое тело Оскар всё же добирается до родных земель за несколько лет. Путешествие словно один большой сон и вот он здесь

*У внешних стен Краффроса, 10 лет и 7 месяцев с момента
как был подписан мир*

Небо пасмурное, весь день моросит. Длинная дорога, ведущая к городским стенам. Мужчина в старом плаще проходит мимо стражи, ещё дальше зарываясь

в капюшоне, он лишь бегло осмотрелся на них, продолжая движение.

Краффрос, когда-то сожжённый город переживает не лучшие времена. Мужчина ищет кого-то, он бродит от здания к зданию и вот перед ним открывает неплохая усадьба. Он смотрит во двор и видит там свою семью, с другим женщиной.

Дыхание остановилось, всё затихло, лишь биение сердца напоминало Оскару, что он ещё жив. Туман, который окружал его всё это время с новой силой стал сгущаться. И вот затихло даже биение...

Ночью в усадьбе случился пожар, мужчину, устроившего поджог нашли на месте преступления. Выжила лишь дочь, которую безумец пытался укрыть от огня, крича со слезами, что все вокруг предали его, лишь она его спасение. Это его и погубило.

Именно так заканчивается история Злого Оскара. Бесцельно умерев, пытаясь отомстить любимой жене он принял свою судьбу как трус, что попытался оправдать себя и свои действия.

Приложение. Жизнь Оскара.

В этом приложении предоставлена биография Оскара, чтобы Вы лучше понимали хронологию событий, который предоставлены в этом приключении.

56 лет до подписания мира

День рождения Оскара.

38 лет до подписания мира

Оскар находит любовь своей жизни.

36 лет до подписания мира

Именно в таком возрасте представлен Молодой Оскар и именно в этом возрасте он вступает в армию.

25 лет до подписания мира

Оскар, рядовой солдат на зачистке территорий во время очередной вылазки.

5 лет до подписания мира

Родной Крафрос Оскара штурмуют. Неделя отдыха прерывается ужасной осадой. Судьба города была предрешена. Пришлось эвакуироваться.

7 месяцев до подписания мира

Оскар у родного дома празднует громкую победу после битвы у Фласо. После этого визита Жена Оскара будет ждать пополнения в семье.

День подписание мира

Оскар вместе с другими солдатами празднует мир вдали от семьи. Чуть позже будет принято решение перебраться в наёмники.

2 месяца с момента как был подписан мир

У Оскара рождается дочь.

4 месяца с момента как был подписан мир

Оскар участвует в казни сопротивления Эшарского Халифата.

2 года с момента как был подписан мир

Оскар отправляется на поиски себя и уходит из отряда Наёмников Юга.

4 года с момента как был подписан мир

Оскар погибает на севере Империи.

19 ноября. 6 лет с момента как был подписан мир

Дух Молодого Оскара находит персонажей игроков и начинает свой последний путь.

Все дополнительные материалы вы сможете найти здесь:

Забвенье прошлого

Материалы по сеттингу:

Ребрея: Тень прогресса

Приключение было создано в Word 2019, изображения сгенерированы через DALL-E 3

Дополнительные благодарности:

Родион Олефиренко, Onidzuk, Pochtipon — участие в плейтесте,
batkoparazike — помощь со сценарием.

Если вам понравилось приключение, то можете отблагодарить авторов материально:

Карта банковская, Украина - 5375414128683629
Счёт Юмани (Яндекс деньги) - 4100117289155681

Детальнее о будущих конкурсах

Пекарня творцов

© 2024, Илья Цикал.

Все ссылки на «Подземелья и Драконы» и его материалы принадлежат Wizards of the Coast. Данный материал не является официальным продуктом и не поддерживается или одобряется Wizards of the Coast. Все торговые марки и авторские права, связанные с «Подземелья и Драконы», принадлежат их владельцам.