

ЦЕНА СПАСЕНИЯ



DUNGEONS & DRAGONS

ЗА АВТОРСТВОМ
MRIN

**ПРИКЛЮЧЕНИЕ В СИСТЕМЕ DND 5E
ПРОЕКТ СОЗДАН В НЕКОММЕРЧЕСКИХ ЦЕЛЯХ
ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ.**

**ВДОХНОВЛЕННО ПЕСНЕЙ ГРУППЫ MARVEL FACTORY
«ДОБРЫЙ НЕКРОМАНТ»**

«ЦЕНА СПАСЕНИЯ»

**ДАННЫЙ МАТЕРИАЛ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ОФИЦИАЛЬНЫМ ПРОДУКТОМ И НЕ
ПОДДЕРЖИВАЕТСЯ ИЛИ ОДОБРЯЕТСЯ WIZARDS OF THE COAST.
ВСЕ ТОРГОВЫЕ МАРКИ И АВТОРСКИЕ ПРАВА, СВЯЗАННЫЕ С «ПОДЗЕМЕЛЬЯМИ
И ДРАКОНАМИ», ПРИНАДЛЕЖАТ ИХ ВЛАДЕЛЬЦАМ.**

**ПРИ СОЗДАНИИ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ ТАКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ, КАК:
ЧАТ GPT-4o - ПРИ НАПИСАНИИ СЦЕНАРИЯ;
DND.SU - ДЛЯ ПОИСКА ПРЕДМЕТОВ, МОНСТРОВ И ПРАВИЛ;
ROLL20 - ДЛЯ ТЕСТОВОЙ ИГРЫ;
ATERNIA GAMES - ДЛЯ СОЗДАНИЯ ТОКЕНОВ**

АВТОР: MRRIN



2025

ОГЛАВЛЕНИЕ

| | |
|--|----|
| АННОТАЦИЯ..... | 4 |
| ПЕРЕД ИГРОЙ..... | 4 |
| ПРЕДЫСТОРИЯ..... | 5 |
| ЗАВЯЗКА | 5 |
| СЦЕНА 1. ПРИБЫТИЕ В МУНДО | 6 |
| СЦЕНА 2. ПУТЬ К КРЕПОСТИ..... | 8 |
| СЦЕНА 3. ЗАСТАВА БАЛАУРТЕ | 9 |
| СЦЕНА 4. СТАРОЕ КЛАДБИЩЕ..... | 14 |
| СЦЕНА 5. ДРЕВНИЙ СКЛЕП..... | 17 |
| СЦЕНА 6. ЦЕРКОВЬ НОВОГО МИРА..... | 19 |
| КОНЦОВКА 1. СТАРЫЙ МИР | 19 |
| КОНЦОВКА 2. НОВЫЙ МИР, НОВЫЕ МЫ..... | 23 |
| КОНЦОВКА 3. НОВЫЙ МИР, ПОГИБЕЛЬ | 24 |
| РАЗДЕЛЯЮЩАЯ СЦЕНА. ВСТРЕЧА МАРОДЁРОВ | 25 |
| ЛОКАЦИИ | 26 |
| ОБЛАСТЬ МУНДО..... | 26 |
| НЕБОЛЬШАЯ РЕКА | 26 |
| ЛЕС ИНФЕРНОВЕРДЕ | 27 |
| ЗАСТАВА БАЛАУРТЕ..... | 27 |
| СТАРОЕ КЛАДБИЩЕ..... | 28 |
| ДРЕВНИЙ СКЛЕП | 28 |
| СТАРЫЙ ГОРОД | 29 |
| ЦЕРКОВЬ НОВОГО МИРА | 29 |

| | |
|--|-----------|
| ПЕРСОНАЖИ | 30 |
| ВЭЛЬ (НЕКРОМАНТ) | 30 |
| ГЕННАДИЙ И ДРАГ (МАСТЕРА ДУШ) | 31 |
| СЕРЖАНТ ГЕРАЛЬТ (СОЛДАТ) | 31 |
| УДАРНЫЙ АВАНГАРД (СОЛДАТЫ) | 32 |
| СТРЕЛКИ АВАНГАРДА (СОЛДАТЫ) | 32 |
| ЛЕКАРЬ ЭНРИ (ПОЛЕВОЙ МЕДИК) | 33 |
| СЕРЖАНТ РАУЛЬ (КАПИТАН РАЗБОЙНИКОВ) | 33 |
| ПОВАР КОК (СОЛДАТ) | 34 |
| ПРЕДМЕТЫ: | 35 |
| МЕДАЛЬОН ХРАБРОСТИ | 35 |

АННОТАЦИЯ

ИФЕРАС СОДРОГАЕТСЯ ПОД НОВОЙ УГРОЗОЙ.

По сообщениям, поступающим из отдалённой области под названием Мундо, орды нежити наводнили их земли, и лишь немногочисленные силы солдат пока сдерживают их натиск.

СМОЖЕТ ЛИ НЕБОЛЬШОЙ УДАРНЫЙ ОТРЯД АВАНГАРДА КОРОЛЕВСТВА, ПОД КОМАНДОВАНИЕМ ГЕРОЕВ, ПРОБИТЬСЯ ВГЛУБЬ ЗАХВАЧЕННЫХ ЗЕМЕЛЬ? СУМЕЕТ ЛИ ОН ВЫЯСНИТЬ, ОТКУДА ЯВИЛАСЬ ВСЯ ЭТА НЕЖИТЬ, И ОСТАНОВИТЬ МОГУЩЕСТВЕННОГО ВРАГА?

ПЕРЕД ИГРОЙ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:

Для удобства использования, в тексте документа некоторые элементы (например, названия монстров) подчеркнуты и являются гиперссылками, которые ведут на соответствующие ресурсы. (Например: DND.SU.)

Все необходимые игровые материалы лежат на [Гугл Диске](#) или [Яндекс Диск](#).

Для тех, кому текущий шрифт кажется недостаточно разборчивым, там же представлена версия в формате Times New Roman.

ДАННОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ РАССЧИТАНО НА 2 - 4 ИГРОКА 7 - 12 УРОВНЯ.

ВНИМАНИЕ!

РЕКОМЕНДУЕТСЯ САМОСТОЯТЕЛЬНО ПРОВЕРИТЬ БАЛАНС СЛОЖНОСТИ БОЕВ, ТАК КАК ПРИКЛЮЧЕНИЕ МОЖЕТ ПОТРЕБОВАТЬ АДАПТАЦИИ ПОД КОНКРЕТНУЮ ГРУППУ ИГРОКОВ.

В данном документе используются следующие обозначения для удобства и понимания контекста:

Текст в подобном поле:

Предназначен для чтения Мастером вслух для Игроков. Это может быть описание локаций, НПС или последствий действий героев. (Текст в скобках служит для уточнения и не зачитывается)

Текст в подобном поле:

Предназначен для реплик НПС, Мастер может, использовать их как есть, или импровизировать, изменяя смысл под конкретную ситуацию.

Текст в подобном поле:

Предназначен для технической информации, например: используемые карты, токены или музыка.



Осторожно!

**ДАЛЕЕ ТЕКСТ СОДЕРЖИТ СПОЙЛЕРЫ!
ПРЕДНАЗНАЧЕНО ТОЛЬКО ДЛЯ
МАСТЕРА ИГРЫ!**

ПРЕДЫСТОРИЯ

Сотню лет назад, в Настрии, неизвестный лич совершая ритуал, поднял из мёртвых учёного, имя которому было - Вэль.

Вопреки ожиданиям Вэль не утратил сознания и брошенный создателем начал изучать магию, в особенности некромантию. Спустя столетие обучения и исследований Вэль пришёл к выводу: некромантия - это спасение этого мира.

Обретя способность поднимать разнообразную разумную нежить, Вэль разработал план, чтобы изменить этот мир, и, уничтожив старый, построить новый.

Он отправился на другой конец континента Ифераса в небольшую область под названием Мундо.

И начал он свой путь к совершенному, новому миру.

Но какова же будет цена?

ЗАВЯЗКА

Семь дней назад в регионе Мундо, отрезанном от остального мира, начала в огромных масштабах зарождаться нежить. Местные жители в панике бегут из Мундо, а последние защитники удерживают заставу Балаурте.

Три дня назад местный маг передал магическое сообщение в столицу королевства Реалм. Король начал собирать армию для похода, а в авангарде отправил отряды для разведки под командованием героев.

Герои, получив поручение, седлают коней, собирают немного припасов и отправляются в Мундо.

На поход выделены средства из казны - $500+2d10*25$ золотых монет, которые можно потратить на закупку снаряжения и предметов.

(Примечание: если герои были созданы сразу высокого уровня, используйте эту сумму; если же ваншот вставлен в кампанию, лучше рассчитать средства отдельно).

Кроме того, каждому герою полагается один редкий предмет и оружие на +1.

СЦЕНА 1.

ПРИБЫТИЕ В МУНДО

...К оглавлению...

Музыка:

Атмосфера – «The Pink Rabbit – The Fields of Ard Skellig (From «The Witcher 3»).

Фон: Мундо.

Новые персонажи: Кок, Рауль, Энри,
Отряды ударного авангарда и стрелков авангарда.

ВОТ УЖЕ ТРИ ДНЯ МИНУЛО С ТЕХ ПОР, КАК ВЫ ПОЛУЧИЛИ ПРИКАЗ ОТ КОРОЛЯ:

«ПО ИНФОРМАЦИИ, ПОЛУЧЕННОЙ ОТ ОДНОГО ИЗ МАГОВ, ОБЛАСТЬ МУНДО АТАКОВАНА НЕЖИТЬЮ С УЖАСАЮЩЕЙ СИЛОЙ, ВЫ КАК ОСТРИЁ КОПЬЯ НАШЕЙ АРМИИ ОТПРАВИТЕСЬ ВПЕРЁД, ВЫЧИСЛИТЕ ВРАГА, УЗНАЙТЕ ЕГО ЦЕЛИ И СРЕДСТВА, И ПРИ ВОЗМОЖНОСТИ СОКРУШИТЕ ЕГО»

И ВОТ СПУСТЯ ВСЕГО ТРИ ДНЯ ВЫ НА МЕСТЕ. ЛОШАДИ ЗАГНАНЫ ДО ПОЛУСМЕРТИ, СОЛДАТЫ ИСТОЩЕНЫ, НО ВОТ ДО МУНДО РУКОЙ ПОДАТЬ, ТОГДА КАК ОСНОВНАЯ АРМИЯ ДОБИРАЛАСЬ БЫ СЮДА БОЛЕЕ МЕСЯЦА.

СЕЙЧАС ВЫ СТОИТЕ НА ВЕРШИНЕ ОДИНОКОЙ СКАЛЫ, С КОТОРОЙ ВИДНО ВСЁ ЗА МНОГИЕ КИЛОМЕТРЫ, ТАК ЖЕ КАК И ВАША ЦЕЛЬ - ОБЛАСТЬ МУНДО.

ПОГОДА СТОИТ НЕПЛОХАЯ, СОЛНЦЕ УЖЕ САДИТСЯ, НЕБО ЧИСТОЕ, СЛАДКИЙ ЗАПАХ ЛУГОВЫХ ЦВЕТОВ СМЕШИВАЕТСЯ С ЕЛЕ ЗАМЕТНЫМ ЗАПАХОМ ДЫМА, СЛЫШНО ЛИШЬ СВИСТ ВЕТРА.

ВЫ ОСТАНОВИЛИСЬ НА ПОСЛЕДНИЙ КОРОТКИЙ ПРИВАЛ И РЕШИЛИ ОСМОТРЕТЬСЯ С ВЕРШИНЫ.

ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ?

ГЕРОИ МОГУТ ОСМОТРЕТЬ ОКРЕСТНОСТИ.

СО СКАЛЫ ВЫ ВИДИТЕ ОБЛАСТЬ МУНДО ОКРУЖЁННУЮ КАК НЕПРОХОДИМОЙ СТЕНОЙ ЛЕСОМ, ВЫ НЕМНОГОЕ ЗНАЕТЕ ПРО ЭТОТ ЛЕС - ИНФЕРНО ВЕРДЕ, ГОВОРЯТ, НИКТО ИЗ ВОШЕДШИХ ТУДА НЕ ВОЗВРАЩАЛСЯ. ВОЙТИ В ОБЛАСТЬ МОЖНО ЛИШЬ ПО НЕСКОЛЬКИМ ШИРОКИМ ПРОХОДАМ, ВЫ КАК РАЗ ВИДИТЕ ОДИН ИЗ ТАКИХ, ОН ВЕДЁТ К ФОРТУ, ЕСЛИ СПУСТИТЬСЯ СО СКАЛЫ ТО ДО ФОРТА ПРИМЕРНО ТРИ ЧАСА ВЕРХОМ, НО ПУТЬ ПРЕГРАЖДАЕТ РЕКА, И ИЗДАЛЕКА НЕ ПОНЯТНО, ОПАСНА ЛИ ОНА, НО ОБХОДИТЬ ВРЕМЕНИ ПОХОЖЕ НЕТ.

**При успешной проверке
внимания герои могут
обнаружить:**

– Несколько очень больших
отрядов людей в полях Мундо
(Сл. 12);

– Догорающую деревню вдали
(Сл. 14);

– Необычную, потустороннюю
магию (Сл. 16).

**Пока вы изучали местность,
ваш отряд разбил лагерь для
ночёвки: поставили несколько
шатров и разожгли костёр, у
которого уже вьётся Кок, ваш
повар.**

Что вы делаете?

**Герои могут поговорить с
членами их отряда, солдаты
могут ответить на какие-то
вопросы по заданию, а
несколько человек могут
пожаловаться на ситуацию.**

**(Герои могут поест и лечь
спать)**

**Вы отправляетесь в свой шатёр
и ложитесь спать, как и
большинство членов отряда,
кроме двух человек в дозоре.**

Жалобы:

– Кок - присутствует серьёзная
нехватка продовольствия из-за
спешки во время сборов,
приходится собирать травы и
ягоды по полям.

– Рауль - два новобранца,
имеют слишком легкомысленное
отношение к миссии.

– Энри - нехватка зелий лечения
в связи с недавней стычкой с
волками.

Возможные вопросы и ответы:

– Как давно это началось?

**Вести из Мундо пришли семь
дней назад, на данный момент
мы не знаем о ситуации.**

– Кто командует на заставе
Балаурте?

**Насколько известно, капитан
Бригс, это небольшая заставка на
человек двадцать.**

– Какая местность в Мундо?

**Ландшафт представляет собой
в основном поля, холмы и
небольшие заросли кустарника.
Почва очень плодородная,
Мундо снабжает пропитанием
весь Реалм.**

СЦЕНА 2.

ПУТЬ К КРЕПОСТИ

...К оглавлению...

Музыка:

Атмосфера – «The Witcher 3 Wild Hunt – Velen».

Фон: Путь к крепости.

Новые персонажи: –

ПРИМЕРНО ВОСЕМЬ УТРА, ВЫ ПРОСЫПАЕТЕСЬ В СВОЁМ ШАТРЕ И СЛЫШИТЕ СНАРУЖИ ВОЗНЮ.

Что вы делаете?

Выйдя из шатра, вы видите, как солдаты собирают лагерь. Тучи заволокли небо, а воздух стал каким-то тяжёлым, у костра вас ждёт завтрак, два солдата смогли подстрелить парочку зайцев и Кок приготовил сытную похлёбку. Рауль следит за дисциплиной и подгоняет солдат, а Энри собирает все свои снадобья в сумку.

Что вы делаете?

При успешной проверке внимания (Сл. 14) герои могут заметить отсутствие двух новобранцев Салая и Торвина, а также найти их за упавшим, старым деревом. Как поступать с тунейдцами решать им.

Похлёбка Кока:

Съев похлёбку, герои получают +1D10 временных хитов.

СОБРАВ ЛАГЕРЬ И СЕДЛАВ ЛОШАДЕЙ ВЫ ОТПРАВЛЯЕТЕСЬ К РЕКЕ, КОТОРУЮ ВИДЕЛИ ВЧЕРА. ЗА ЧАС ВЫ ДО НЕЁ ДОБРАЛИСЬ.

ЭТО НЕ СИЛЬНО ШИРОКАЯ, ПРИМЕРНО ПЯТНАДЦАТЬ МЕТРОВ, РЕКА, НЕИЗВЕСТНОЙ ГЛУБИНЫ, ВОДА ДОВОЛЬНО МУТНАЯ, А ТЕЧЕНИЕ БЫСТРО, ВАМ НУЖНО НА ДРУГОЙ БЕРЕГ.

Что вы делаете?

Герои могут:

- Сделать плот;
- Найти мелководе и перебраться по нему;
- Создать проход магией;
- Переплыть или пройти вброд (при выборе этого варианта все получают истощение первой степени и потеряют 1D10 коней);
- Каким-либо иным способом перебраться через реку.

В зависимости от способа предложите им возможные проверки характеристик.

ОСТАВИВ ПОЗАДИ ОПАСНОЕ ТЕЧЕНИЕ, ВЫ ОСМАТРИВАЕТЕСЬ, А ПОСЛЕ, НЕМНОГО ОТДОХНУВ И СОБРАВШИСЬ С СИЛАМИ, ОТПРАВЛЯЕТЕСЬ ДАЛЬШЕ В ПУТЬ.

ЧЕРЕЗ ЧАС НА ГОРИЗОНТЕ ПОЯВЛЯЕТСЯ ЗАСТАВА. ПРИШПОРИВ ЛОШАДЕЙ, ВЫ УСТРЕМЛЯЕТЕСЬ К НЕЙ.

СЦЕНА 3.

ЗАСТАВА БАЛАУРТЕ

...К оглавлению...

Музыка:

Атмосфера – «The Witcher 3 – Wild Hunt – Eredin, King of the Hunt»;

Битва – «The Witcher 3_ Wild Hunt — Battle For Kaer Morhen».

Фон: Проход к заставе; Комната мага.

Карта: Застава Балаурте Низ, Застава Балаурте Верх.

Новые персонажи: Сержант Геральт.

Приближаясь к форту, в ваши уши прилетает неприятный звук - сигнальный колокол. Сначала вам встретилось пара деревянных домов и складов, а после вы увидели большие деревянные ворота усиленные сталью. Сам форт это большое каменное сооружение между двух скал, расположен очень удачно, есть один вход и один выход.

Въехав во двор форта, вы попадаете в центр хаоса: несколько десятков человек мечутся туда-сюда в суматохе, кто-то несёт припасы, кто-то боеприпасы, человек со стены кричит что-то о боеготовности к вечеру.

Этот человек, заметив вас, отправляет своего солдата вниз. Рейнджер, быстро спустившись, подбегает к вам.

РЕЙНДЖЕР:

«ГОСПОДА ОФИЦЕРЫ, ГЛАВНОКОМАНДУЮЩИЙ БАЛАУРТЕ ПРОСИТ ВАС ПОДНЯТЬСЯ К НЕМУ НА СТЕНУ. МЫ ПРОСИМ ВАШЕЙ ПОМОЩИ!»

ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ?

ГЕРОИ ПОДНИМАЮТСЯ НА СТЕНУ.

Вы поднимаетесь на стену крепости, перед вами невысокий молодой человек в форме, погоны говорят вам о том, что он сержант, по его лицу видно, что он в отчаянии и не спал несколько дней.

Перед сержантом стоит два рядовых, первый лет 20 и второй лет 50, и требуют то ли приказов, то ли ответов.

СОЛДАТ 1:

«СЭР, ЧТО НАМ ДЕЛАТЬ?»

СОЛДАТ 2:

«У НАС СЛИШКОМ МАЛО ЛЮДЕЙ, МЫ ДОЛЖНЫ УХОДИТЬ»

СОЛДАТ 1:

«НЕТ! НЕЛЬЗЯ УХОДИТЬ, ЕСЛИ МЫ ПОКИНЕМ ФОРТ, ТО ОРДА ПРОНИКНЕТ ДАЛЬШЕ ИЗ МУНДО»

Сержант стоит и слушает их, он явно растерян и не знает, что делать. Вдруг он замечает вас и бросается к вам, его взгляд полон нерешительности.

СЕРЖАНТ ГЕРАЛЬТ:

«ИДИТЕ, ГОТОВЬТЕСЬ К БОЮ, МНЕ НУЖНО ПОГОВОРИТЬ С ОФИЦЕРАМИ»

ПЕРВЫЙ НЕ ПОЛУЧИВ ОТВЕТОВ, УХОДИТ. ВТОРОЙ ЖЕ НЕ ДОВОЛЕН ТАКИМ ОТНОШЕНИЕМ:

СОЛДАТ 2:

«НУ, УЖ НЕТ, ДОВОЛЬНО, ВЫ, НЕТ, ТЫ, СОПЛЯК ВЕДЁШЬ НАС ВСЕХ К ГИБЕЛИ, Я УХОЖУ, ВЫ ВСЁ РАВНО ВСЕ ТРУПЫ»

ДАЛЕЕ ДЕЗЕРТИРА МОЖНО ОСТАНОВИТЬ, ПРОИДЯ ПРОВЕРКИ НА АТЛЕТИКУ (СЛ. 14), ЕСЛИ ОСТАНОВИТЬ НЕ ПОЛУЧИЛОСЬ, ТО:

ОН СПРЫГИВАЕТ НА ОДНУ ИЗ ЛОШАДЕЙ, СТОЯВШИХ У СТОЙЛА И, ПРИШПОРИВ ЕЕ, УНОСИТСЯ ЗА ВОРОТА, ПО ПУТИ СБИВ С НОГ 2 ЧЕЛОВЕК.

СЕРЖАНТ ГЕРАЛЬТ:

«СТОЙ! НАМ НУЖНЫ ЛЮДИ! ЧЁРТ...»

ЕСЛИ ЖЕ ПОЛУЧИЛОСЬ ОСТАНОВИТЬ, ТО КАК С НИМ ПОСТУПИТЬ РЕШАЮТ ГЕРОИ, ЛИБО ГЕРАЛЬТ ОТПРАВИТ ЕГО ЗА РЕШЁТКУ, ПОДУМАТЬ.

«Я СЕРЖАНТ ГЕРАЛЬТ, В ДАННЫЙ МОМЕНТ ГЛАВНОКОМАНДУЮЩИЙ ЗАСТАВОЙ БАЛАУРТЕ. Я НЕСОМНЕННО РАД, ЧТО КОГО-ТО ПРИСЛАЛИ НАМ НА ПОМОЩЬ, НО... ГДЕ ЖЕ АРМИЯ?»

ГЕРОИ ОТВЕЧАЮТ НА ВОПРОС.

СЕРЖАНТ ГЕРАЛЬТ:

«КАК? МЫ ЖЕ ПОСЫЛАЛИ ГОНЦОВ, НАШ МАГ ДАЖЕ ПОСЫЛАЛ КАКОЕ-ТО МАГИЧЕСКОЕ ПОСЛАНИЕ... ЧЁРТ, ВОТ ПОСМОТРИТЕ, ВОН ТАМ У ГОРИЗОНТА»

ОН ПОКАЗЫВАЕТ ЗА СТЕНУ, ПОДОИДЯ К КРАЮ, ВЫ ВИДИТЕ У ГОРИЗОНТА ТОЛПЫ ЛЮДЕЙ, ИХ НЕ МЕНЬШЕ ДВУХСТА, ОТСЮДА ПЛОХО ВИДНО КТО ЭТО, НЕСКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК ЗАКОВАНЫ В БРОНЮ, НО БОЛЬШИНСТВО В ИЗОДРАННОЙ ПРОСТОЙ ОДЕЖДЕ.

СЕРЖАНТ ГЕРАЛЬТ:

«ВОТ ВИДИТЕ, ЭТО ЦЕЛАЯ АРМИЯ МЕРТВЕЦОВ И ОНИ НЕ КОНЧАЮТСЯ, КАЖДУЮ НОЧЬ НОВАЯ ГРУППА НАПАДАЕТ НА НАШ ФОРТ. БЕРУТ ИЗМОРОМ, ЭТО ЖЕ НЕЖИТЬ, У НИХ НЕ МОЖЕТ БЫТЬ ТАКТИКИ, ВЕРНО?»

«ДО ВЧЕРАШНЕГО ДНЯ МЫ СПРАВЛЯЛИСЬ, НО ПРОШЛОЙ НОЧЬЮ МЫ ПОТЕРЯЛИ НАШЕГО КАПИТАНА И МАГА»

«Я как старший по званию на заставе взял командование на себя, но я абсолютно к этому не готов, у меня нет опыта и нужных навыков, я простой сержант и мне дали в подчинение солдат, это такая ответственность, я не знаю, что мне делать»

«Вы можете нам помочь?»

Герои могут расспросить сержанта и возможно помочь ему, убедить, что он может справиться с волной, тогда он сам расскажет о возможностях.

Сержант Геральт:

«Да, да, вы правы! Нужно подготовиться. Нужно, что то предпринять»

«У нас есть катапульта, а ещё баллисты! Но катапульту сломали, это была диверсия, я уверен! Никто из моих солдат не умеет работать руками, если вы знаете что да как, можете посмотреть сами или спросите у беженцев, может среди них есть строитель или столяр, они в столовой, забаррикадированы»

«Ещё есть кабинет покойного мага, возможно, там есть, что то полезное, но он заперт на какой-то хитрый замок»

«И ещё, один рейнджер рассказал, как они на последней войне поливали осаждающих кипящим и горящим маслом, у нас есть такое масло на складе»

«Если бы вы занялись этим, было бы отлично, а я постараюсь хоть как то организовать парней»

Возможные действия:

– Починить катапульту:

Герои могут пройти проверку на ловкость рук (Сл. 18) и починить катапульту самостоятельно.

(Если у героя есть навык владения инструментами плотника, ремонтника или кузнеца, то сложность снижается до Сл. 12, если есть владение двумя из трёх инструментов, то бросок кубов не требуется)

Или

Герои могут отправиться к беженцам, которые находятся в столовой (3). Столовая охраняется одним солдатом и заперта. Внутри семь крестьян один, из которых работал строителем, он может починить катапульту, при условии, что ему выдадут человека на защиту, иначе он не выйдет.

– **ОБЫСКАТЬ КАБИНЕТ МАГА:**

Герои могут обыскать кабинет мага и найти там шесть обычных зелий лечения и три свитка заклинания (Мастер определяет, что это за свитки)

Но кабинет мага закрыт, замок магический с наложенными на него рунами взрыва.

(При попытке вскрытия или открытия двери силой происходит подрыв рун, нанося всем существам в радиусе 20 фт. 2d10 урона, при этом дверь остаётся целой и руны перезаряжаются)

Героям нужно найти тело мага и обыскать его, у него будет магический ключ.

Тело лежит в горе тел у входа в крепость, трупы вот-вот сожгут 2 солдата. Там же можно найти тело офицера, а на нём медальон храбрости.

– **Принести масло:**

Героям нужно найти масло на складе. Подходя к двери, они услышат голоса, там находятся три стражника, которые планируют украсть лошадей из конюшни и всё казённое золото.

При обнаружении они сошлются на поиск стрел и, прихватив сундук с золотом, попытаются сбежать на лошадях из крепости.

Герои могут поступать, так как решат сами, а бочка с маслом стоит посередине склада и легко находится.

Начинается ливень.

Всё что можно было подготовить, вы подготовили. Масло греется, катапульта починена и уже заряжена, свитки на руках, а солдаты выстроены и готовы к бою. Даже если и можно было что-то ещё сделать, то уже поздно, очередная группа мертвецов на подходе.

Лучники начинают стрелять в них со стен. Мечники готовы к бою. Катапульта наносит мощные удары в скопления противника. Подошедших же слишком близко поливают горящим маслом, очень эффективно.

Хотя ряды нежити изрядно поредели, они всё же дошли до форта, мечники уже думали выйти наружу и добить оставшиеся силы противника как на горизонте вы все видите огромную и зловещую фигуру, которая очень стремительно начинает приближаться к заставе.

Что вы делаете?

ГЕРОИ МОГУТ ПРЕДПРИНЯТЬ КАКОЕ-ТО ДЕЙСТВИЕ, НО НЕСМОТРА НИ НА ЧТО ФИГУРА ПРИБЛИЗИТСЯ.

В СЛЕДУЮЩЕЕ МГНОВЕНИЕ НА ВСЮ ОКРУГУ РАЗДАЁТСЯ ЗВУК ЧУДОВИЩНОГО УДАРА О ВОРОТА. НЕСКОЛЬКО СОЛДАТ СВАЛИЛОСЬ СО СТЕНЫ, А ДВОЕ В УЖАСЕ СБЕГАЮТ.

ЕЩЁ ОДИН МОЩНЕЙШИЙ УДАР, ЗЕМЛЯ ТРЯСЁТСЯ, ВСЕ ПАДАЮТ НА КОЛЕНИ И ХВАТАЮТСЯ ЗА СТЕНЫ. СТЕНЫ ТРЕСКАЮТСЯ, ВОРОТА ТРЕЩАТ.

СПАСБРОСОК ТЕЛОСЛОЖЕНИЯ (СЛ. 15) ОТ ПАДЕНИЯ НАВЗНИЧЬ.

ТРЕТИЙ И ПОСЛЕДНИЙ УДАР СШИБАЕТ С ПЕТЕЛЬ ВРАТА, ВНУТРЬ ФОРТА ВВАЛИВАЕТСЯ ОГРОМНОЕ ЧУДОВИЩЕ С ДЛИННОЙ ШЕЕЙ И ОГРОМНЫМ ХВОСТОМ. ЗА НИМ ЗАПОЛЗАЮТ ЗОМБИ И СКЕЛЕТЫ.

СЕРЖАНТ ГЕРАЛЬТ:

«МЫ РАЗБЕРЁМСЯ С ЗОМБИ, ПРОШУ, ВОЗЬМИТЕ НА СЕБЯ ЭТОГО ДЕМОНА!»

КОЛИЧЕСТВО ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОТИВНИКА СОВЕТУЕТСЯ РАСЧИТАТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО В КАЛЬКУЛЯТОРЕ СЛОЖНОСТИ БОЯ.

ПО ХОДУ СРАЖЕНИЯ, ОСНОВЫВАЯСЬ НА ДЕЙСТВИЯХ ГЕРОЕВ, МАСТЕР МОЖЕТ КОРРЕКТИРОВАТЬ СЛОЖНОСТЬ БОЯ, ДОБАВЛЯЯ ИЛИ УБИРАЯ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ПРОТИВНИКОВ, ЧТОБЫ СОХРАНИТЬ БАЛАНС И ИНТЕРЕС К СРАЖЕНИЮ.

Бой!

Основной противник:

1х БРАХИОЗАВР ЗОМБИ

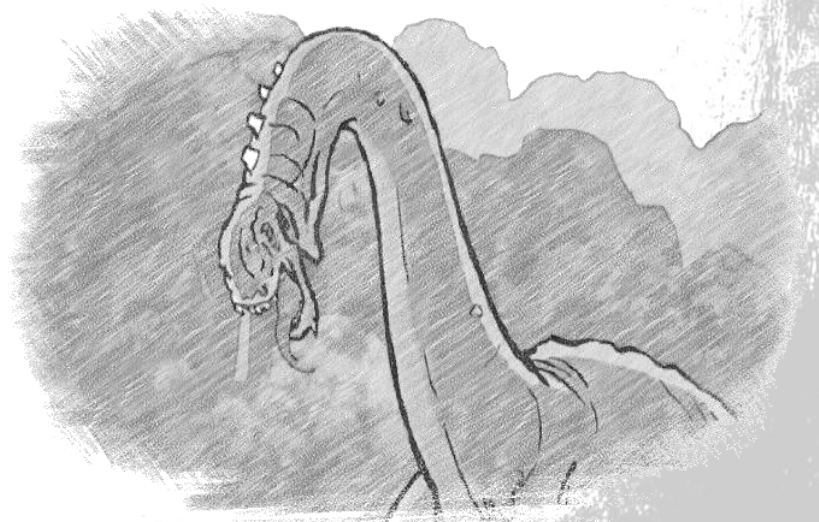
Дополнительные противники:

3-10х ЗОМБИ;

1-5х ИССОХШИЙСЯ ЗОМБИ.

Союзники:

10х СОЛДАТ ФОРТА.



СЦЕНА 4. СТАРОЕ КЛАДБИЩЕ

...К оглавлению...

Музыка:

Атмосфера – «The Witcher 3_ Wild Hunt OST — The Fields of Ard Skellig»;

Битва – «The Witcher 3 — Wild Hunt — Eredin Combat».

Фон: Старое кладбище.

Карта: Застава Балаурте Низ, Застава Балаурте Верх, Старое кладбище.

Новые персонажи: —

БИТВА ЗАКОНЧЕНА, ВЫ ПОБЕДИЛИ, НЕ БЕЗ ПОТЕРЬ, НО ЭТА ВОЛНА ОТБИТА.

Тучи на небе расходятся. Солдаты, оставшиеся в живых, тяжело дыша, волокут бездушные тела в общую кучу, чтобы предать их огню.

Сержант Геральт смотрит на поле боя с непонятым выражением лица, это смесь усталости, тревоги, решимости и чего-то ещё. Он вздыхает и оборачивается к вам.

СЕРЖАНТ ГЕРАЛЬТ:

«СПАСИБО, БЕЗ ВАШЕЙ ПОДДЕРЖКИ ПОТЕРЬ МЫ БЫ ПОНЕСЛИ НАМНОГО БОЛЬШЕ. НО ТАК ДАЛЬШЕ ПРОДОЛЖАТЬСЯ НЕ МОЖЕТ, МЫ ДОЛЖНЫ УХОДИТЬ, УВОДИТЬ БЕЖЕНЦЕВ, РАНЕННЫХ»

«Я НАДЕЮСЬ, ЧТО ВЫ СМОЖЕТЕ ОСТАНОВИТЬ ЭТУ ЗАРАЗУ И ПОЛОЖИТЬ КОНЕЦ ЭТОМУ БЕЗУМИЮ. Я ПОПЫТАЮСЬ ВАМ ХОТЯ БЫ НЕМНОГО ПОМОЧЬ, УКАЗАВ МЕСТО, С КОТОРОГО ВЫ МОЖЕТЕ НАЧАТЬ»

ОН ДОСТАЁТ КАРТУ ОБЛАСТИ МУНДО ИЗ СУМКИ, НА НЕЙ ДЕТАЛЬНО ИЗОБРАЖЕНА МЕСТНОСТЬ, ВСЕ ДОРОГИ И НЕРОВНОСТИ ЧЁТКО ИЗОБРАЖЕНЫ, ТАКЖЕ ПРИСУТСТВУЮТ ОТМЕТКИ ГЛАВНЫХ МЕСТ: НЕСКОЛЬКО ФОРТОВ, ПОСТОВ, ДЕРЕВЕНЬ И ДРУГИЕ ЗНАЧИМЫЕ ОБЪЕКТЫ.

СЕРЖАНТ ГЕРАЛЬТ:

«ВОТ, В ЭТОМ МЕСТЕ СТАРОЕ КЛАДБИЩЕ, ЗА МЕСЯЦ ДО ЭТИХ СОБЫТИЙ МНОГИЕ ЖАЛОВАЛИСЬ НА РАЗГРАБЛЕНИЕ МОГИЛ, А ТАКЖЕ ТАМ НОЧЬЮ ВИДЕЛИ ПОДОЗРИТЕЛЬНЫХ ЛЮДЕЙ. ВОТ, Я ОТМЕЧУ, МОЖЕТЕ ЗАБРАТЬ КАРТУ. УДАЧИ»

ОН ОТДАЁТ ВАМ КАРТУ.

ГЕРОИ ОТПРАВЛЯЮТСЯ НА СТАРОЕ КЛАДБИЩЕ.

ВЫ ВЫХОДИТЕ ИЗ ФОРТА ЧЕРЕЗ РАЗРУШЕННЫЕ ВОРОТА И, ВДОХНУВ СМЕСЬ СВЕЖЕГО ВОЗДУХА И ЗАПАХА ГНИЮЩИХ ТЕЛ, НАПРАВЛЯЕТЕСЬ НА СТАРОЕ КЛАДБИЩЕ.

ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ МАСТЕРА:

Если ваши игры ограничены по времени, и вы планируете разделить приключение на две сессии, данная точка является местом для перерыва.

Рекомендуется начать следующую сессию с небольшой разделяющей боевой сцены.

Если же у вас достаточно времени, и вы хотите продолжить игру, просто переходите к следующему разделу.

Карта подробна и вы легко находите дорогу, несколько часов и вы прибыли на место без происшествий, ни одной живой и не очень живой души вы не встретили. Это настораживало.

Впереди старое кладбище, довольно большая территория ограждённая старым, но крепким на вид железным забором.

На кладбище видны множество могил, теснящиеся к друг к другу, многие из которых разрыты.

Так же вы видите несколько склепов, один, стоящий по центру, выглядит больше остальных и украшен барельефом.

По всему кладбищу бродят с десяток фигур, и ещё небольшая толпа стоит в дальнем углу, рядом с какими-то повозками.

Что вы делаете?

Герои могут:

– Проникнуть на кладбище или осмотреться из далека. (Зайдя на территорию осмотреться легче)

Зайти можно, если обойти кладбище и найти дыру или открытые ворота, так же можно попробовать перелезть через ограду.

– Осмотреть могилы:

Вы осматриваете могилы, кладбище старое, поэтому могил здесь много, и расположены они довольно близко, многих, скорее всего, хоронили друг над другом, есть кресты и плиты с различными надписями, некоторые слишком стары, что бы их разобрать, на некоторых написаны фамилии семей, где то личные могилы с датами жизни и ремеслом. Большинство могил вскрыто и тел в них нет.

– Осмотреть фигуры:

Приблизившись к фигурам, вы понимаете, что это нежить. Разложившиеся зомби и парочка скелетов. Они не проявляют, какой либо агрессии, многие просто стоят, некоторые бродят по кладбищу, несколько групп собрались вместе и что-то рычат и мычат.

Нежить не нападет, даже если её атаковать.

С ней можно поговорить о них, о их ремесле, из полезного они расскажут что их воскресили для нового мира, если у героев есть разговор с мёртвыми.

– Осмотреть группу рядом с повозками:

Вы подходите к группе фигур, это та же нежить, но с более сохранившимися телами, многие даже не стали гнить. Они не проявляют агрессии, несколько зомби стоят рядом с ящиками, ещё несколько разгружают повозку и несут их в большой склеп, это ящики, с какими-то травами, зельями, магическими примочками.

Нежить не нападет, даже если её атаковать.

С ней можно поговорить о них, о их ремесле, из полезного они расскажут что травы и свитки нужны для обрядов, если у героев есть разговор с мёртвыми.

У нежити можно взять пару полезных зелий и свитков. (По усмотрению мастера).

– Осмотреть склепы:

Вы проходите по кладбищу, заходя в старинные склепы.

Большая их часть небольшие и скромные, в них ничего не осталось, даже гробов.

Но один из склепов самый выделяющийся. Изнутри доносятся тихие мантры. Сам склеп довольно большой и сделан из потемневшего от старости белого камня, а колонны и арки украшены красивым золотистым барельефом в виде различных животных. Врата приоткрыты и оттуда видно свет огня. Вы чувствуете запах ладана, пыли и тления.

Что вы делаете?

СЦЕНА 5. ДРЕВНИЙ СКЛЕП

...К оглавлению...

Музыка:

Атмосфера – «The Witcher 3_ Wild Hunt OST — The Fields of Ard Skellig»;

Битва – «The Witcher 3_ Wild Hunt – Eredin Combat».

Фон: –

Карта: Древний склеп

Новые персонажи: Драг.

КАК ТОЛЬКО ГЕРОИ ВХОДЯТ В СКЛЕП, ДВЕРЬ ЗА НИМИ ВНЕЗАПНО ЗАХЛОПЫВАЕТСЯ. ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ПОРЫВ ВЕТРА, И ЕЕ МОЖНО ЛЕГКО ОТКРЫТЬ, ЕСЛИ ПОПРОБОВАТЬ ПОТЯНУТЬ НА СЕБЯ. ПРЕДПОЛАГАЕТСЯ, ЧТО ОТРЯДЫ ОСТАЕТСЯ СНАРУЖИ, ПОКА ГЕРОИ ИССЛЕДУЮТ СКЛЕП.

ЗАЙДЯ В ШИРОКИЕ ВРАТА, ВЫ ПОНИМАЕТЕ, ЧТО ОНИ ТИХО ЗАХЛОПНУЛИСЬ, И ВЫ ОСТАЛИСЬ, ОТРЕЗАНЫ ОТ ВНЕШНЕГО МИРА. ВЫ ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В ПРОСТОРНОМ КРЕСТООБРАЗНОМ ЗАЛЕ, ЧЕТЫРЕ КОЛОННЫ В ЦЕНТРЕ ПОДДЕРЖИВАЮТ СТАРУЮ КРЫШУ, ПОЛ ЗАСТЕЛЕН РЕЗНЫМ КАМНЕМ, КОТОРЫЙ ПОКРЫВАЕТ ВЕКОВОЙ СЛОЙ ПЫЛИ, А В УГЛАХ РАЗВЕШАЛИ СВОЮ ПАУТИНУ ПАУКИ. В УГЛАХ СТОЯТ ЖАРОВНИ И СВЕЧИ, МЕРЦАЮЩИМ СВЕТОМ ОСВЕЩАЮЩИЕ ПОМЕЩЕНИЕ. В ВОЗДУХЕ ВИТАЕТ СИЛЬНЫЙ ЗАПАХ ГНИЛИ, КОТОРЫЙ ПЫТАЮТСЯ ПЕРЕБИТЬ ЛАДАНОМ.

В ДАЛЬНЕЙ ЧАСТИ ЗАЛА ВЫ ВИДИТЕ АЛТАРЬ, ВОЗЛЕ КОТОРОГО СТОЯТ НЕСКОЛЬКО ФИГУР В ЧЁРНЫХ БАЛАХОНАХ.

СУДЯ ПО ВСЕМУ, ГЛАВНЫЙ ИЗ НИХ ЧИТАЕТ РИТУАЛЬНОЕ ЗАКЛЯТЬЕ, А ЕЩЁ ТРОЕ ЕМУ ПОМОГАЮТ, ПОДНОСЯ СВИТКИ И ТРАВЫ.

ЧТО ВЫ ДЕЛАЕТЕ?

ГЕРОИ МОГУТ:

– НАПАСТЬ СРАЗУ:

КОЛИЧЕСТВО ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ПРОТИВНИКА СОВЕТУЕТСЯ РАСЧИТАТЬ САМОСТОЯТЕЛЬНО В КАЛЬКУЛЯТОРЕ СЛОЖНОСТИ БОЯ.

Бой!

ОСНОВНЫЕ ПРОТИВНИКИ:

1x Драг;

3x Черепобóец Миркула.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ:

1-4x Зомби;

1-2x Иссохшийся зомби;

1x Зомби-разносчик чумы.

*ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ НАХОДЯТСЯ В ОТВЕТВЛЕНИЯХ ОТ ГЛАВНОГО ЗАЛА, КОТОРЫЕ ГЕРОИ ПОНАЧАЛУ НЕ ВИДЯТ.

ПОСЛЕ ПОБЕДЫ НА ТЕЛЕ ДРАГА МОЖНО НАЙТИ ЗАПИСКУ:

ЗАПИСКА ОТ УЧИТЕЛЯ:

«УЧЕНИКИ МОИ, МЫ НА ВЕРНОМ ПУТИ. ВАША ЦЕЛЬ - ПРОБУЖДАТЬ МЕРТВЫХ, ЧТО ПОКОЯТСЯ В ОКРЕСТНОСТЯХ КЛАДБИЩА»

«О ЛЮБЫХ ТРУДНОСТЯХ ИЛИ НУЖДАХ СООБЩАЙТЕ - ПОМОЩЬ НЕЗАМЕДЛИТЕЛЬНО БУДЕТ ОКАЗАНА»

«КАК ТОЛЬКО ВСЕ УСОПШИЕ БУДУТ ПОДНЯТЫ, ПЕРЕПРАВЛЯЙТЕ ИХ В СТАРЫЙ ГОРОД»

«ЕСЛИ ЖЕ ДЕЛА ПОЙДУТ НЕ ПО ПЛАНУ, НАЙДИТЕ МЕНЯ В ЦЕРКВИ НОВОГО МИРА. ТАМ Я РАЗВЕРНУЛ СВОЮ ЛАБОРАТОРИЮ»

«БЛАГОДАРИЮ ЗА ПРЕДАННОСТЬ ДЕЛУ. ВЭЛЬ.»

ГЕРОИ МОГУТ ОТПРАВИТЬСЯ ПО КАРТЕ В СТАРЫЙ ГОРОД И ОТЫСКАТЬ ВЭЛЯ.

– ПОГОВОРИТЬ С ЗАКЛИНАТЕЛЕМ:

МАСТЕР ДУШ ДРАГ И ЕГО ПОМОЩНИКИ НЕ НАПАДУТ НА ГЕРОЕВ. ПОКА ОНИ НЕ АТАКУЮТ ИЛИ НЕ ОСКОРБЛЯЮТ ИХ.

ОН МОЖЕТ ОТВЕТИТЬ НА ИХ ВОПРОСЫ, РАССКАЗАТЬ О НЕКОТОРЫХ ДЕТАЛЯХ, НАПРИМЕР:

– О РИТУАЛЕ, КОТОРЫЙ ОНИ ПРОВОДЯТ, ЧТО БЫ ПОДНЯТЬ ВСЕХ МЕРТВЕЦОВ В ЭТОЙ ОБЛАСТИ, ПОКА ИХ УЧИТЕЛЬ ЗАНЯТ ИССЛЕДОВАНИЯМИ. ВСЕ ЗАСЛУЖИВАЮТ ВТОРОЙ ШАНС.

– О НОВОМ МИРЕ, ОБ УНИЧТОЖЕНИИ СТАРОГО ПОРЯДКА И ПРЕВРАЩЕНИИ ВСЕХ В ЗОМБИ, О МИРЕ, ГДЕ НЕТ ВОЙНЫ, ГОЛОДА, ЖАДНОСТИ.

– ЕСЛИ ГЕРОЯМ УДАТСЯ УБЕДИТЬ ДРАГА И ЕГО ПОМОЩНИКОВ В СВОЕЙ ПРИВЕРЖЕННОСТИ ЭТОЙ ИДЕОЛОГИИ (ИЛИ ЖЕ ОБМАНОМ ВЫДАТЬ СЕБЯ ЗА ЕДИНОМЫШЛЕННИКОВ), ТО ОНИ РАССКАЖУТ И ОБ ИХ УЧИТЕЛЕ ВЭЛЕ, И ДАЖЕ НАПРАВЯТ ИХ К НЕМУ В СТАРЫЙ ГОРОД.

ГЕРОИ МОГУТ ОТПРАВИТЬСЯ ПО КАРТЕ В СТАРЫЙ ГОРОД И ОТЫСКАТЬ ВЭЛЯ.



СЦЕНА 6.

ЦЕРКОВЬ НОВОГО МИРА

...К оглавлению...

Музыка:

Атмосфера – «The Witcher 3_ Blood & Wine — Wind In the Caroberta Woods»;

Битва – «The Witcher 3_ Blood & Wine — Official Soundtrack — Wine Wars».

Фон: Старый город.

Карта: Церковь нового мира.

Новые персонажи: Вэль, Геннадий.

Вы покидаете кладбище и отправляетесь в старый город. Тьма, всего за час опускается на всё Мундо, видимость падает с каждой минутой, а тревога не покидает вас. Вы вышли на дорогу из камня и через пару часов подходите к нему, старому и потрёпанному на вид, но когда то великому городу. Вы не видите ни единой души, ни звука, ни огонька, будто город призрак. На подходе в город сразу видна большая старинная церковь в его центре.

Что вы делаете?

Герои отправляются к церкви.

Пробираясь по древним улицам, вы то и дело чувствуете на себе чей то взгляд, а иногда замечаете странные фигуры мелькающие в тени. Но никто на вас не напал, вы добрались до церкви.

Грандиозная белокаменная церковь богу Слейпниру, на вершине некогда стоял на дыбах красивый белый конь, но сейчас там пусто. Большие деревянные ворота открыты настежь, из церкви виден свет.

Что вы делаете?

Герои идут внутрь церкви.

Переступив за порог церкви, вы оказываетесь в большом зале из ровного и гладкого белого мрамора. Потолок скрывается во тьме, но лампы, освещают ряды скамеек и подиум.

На скамейках вы видите сидящих людей в балахонах, в центре же у подиума стоит худой и высокий человек в белой рубашке немного заляпанной кровью, на его лице очки, а в руках он держит раскрытую книгу и читает из неё о своих недавних исследованиях.

Когда вы входите все поворачиваются в вашу сторону и начинают перешёптываться.

А человек в центре, улыбнувшись, показывает на одну из свободных скамеек и продолжает зачитывать.

ГЕРОИ МОГУТ:

– СЕСТЬ НА СКАМЕЙКУ И ПОСЛУШАТЬ.

Вэль:

«И ТАКИМ ОБРАЗОМ, СПУСТЯ ЧАСЫ ИССЛЕДОВАНИЙ Я СМОГ ОТМОТАТЬ ТРИДЦАТЬ ЛЕТ У ТЕЛА НАШЕГО ДРУГА ГЕННАДИЯ, ВСЛЕДСТВИЕ ЧЕГО У НЕГО СНОВА ПОЯВИЛАСЬ КОЖА. Я УВЕРЕН, ЕСЛИ Я ПРОДОЛЖУ, ТО СМОГУ ВЕРНУТЬ НАМ ВСЕМ НАШИ НОРМАЛЬНЫЕ ТЕЛА. НА ЭТОМ Я ЗАКОНЧУ, А ТЕПЕРЬ ДАВАЙТЕ ПОПРИВЕТСТВУЕМ НАШИХ ГОСТЕЙ. СУДЯ ПО НАШИВКАМ, ОНИ ЗАНИМАЮТ ВЫСОКИЕ ПОСТЫ В МЕСТНОЙ АРМИИ»

«ПРИВЕТСТВУЮ»

ПРОДОЛЖЕНИЕ В ПУНКТЕ 1.

– ГЕРОИ ПРЕРЫВАЮТ ВЫСТУПЛЕНИЕ И ПЫТАЮТСЯ ПОГОВОРИТЬ.

Вэль:

«ЧТОЖ, ЕСЛИ ВЫ НЕ ЖЕЛАЕТЕ ЖДАТЬ, ХОРОШО, Я ЗАКОНЧУ СВОЙ ДОКЛАД ЗАВТРА»

«ТОГДА, ПРИВЕТСТВУЮ НОВЫЙ ГОСТЕЙ, В НАШЕЙ ЦЕРКВИ НОВОГО МИРА»

ПРОДОЛЖЕНИЕ В ПУНКТЕ 1.

– ГЕРОИ СРАЗУ ЖЕ НАПАДАЮТ НА ЧЕЛОВЕКА.

Вэль:

«ВОТ ТАК ВОТ СРАЗУ? ДАЖЕ НЕ ПРЕДСТАВИМСЯ? НЕВЕЖЛИВО ЭТО.»

ВЭЛЬ ПОПЫТАЕТСЯ ВЫВЕСТИ ГЕРОЕВ НА РАЗГОВОР И ПРИВЕСТИ К ПУНКТУ 1, НО ЕСЛИ ЕГО ПРОДОЛЖАТ АТАКОВАТЬ, ТО ОН ВСТУПИТ В БОЙ.

ПРОДОЛЖЕНИЕ В ПУНКТЕ 2.

Пункт 1.

РАЗГОВОР С ВЭЛЕМ.

Вэль:

«Я ВЭЛЬ, НЕКРОМАНТ-САМОУЧКА. ЕСЛИ ВЫ ЖЕЛАЕТЕ, Я МОГУ ПРОСВЕТИТЬ ВАС В МОЮ ИДЕЮ»

«МОЯ ЦЕЛЬ - ПОСТРОИТЬ НОВЫЙ МИР, БЕЗ БОЛИ, СТРАДАНИЙ, ГОЛОДА, ВОЙН И ЖАДНОСТИ. И ДЛЯ ЭТОГО Я ИЗУЧАЮ ВСЕВОЗМОЖНЫЕ МАГИЧЕСКИЕ ТЕХНИКИ И НАУКИ, ЧТО БЫ ПОСТРОИТЬ УТОПИЮ»

«ПО НЕИЗВЕСТНЫМ МНЕ ПРИЧИНАМ, Я МОГУ ВОСКРЕШАТЬ ЛЮДЕЙ И ПРЕВРАЩАТЬ ИХ В ЗОМБИ, НО НЕ ПРОСТЫХ, ОНИ СОХРАНЯЮТ СОЗНАНИЕ И СВОБОДУ. ИСХОДЯ ИЗ ЭТОГО МОЙ ПЛАН - ЭТО ПРЕВРАТИТЬ ВСЕХ ЖИВЫХ В МЕРТВЕЦОВ, А ПОСЛЕ ИХ ВОСКРЕСИТЬ, И В ЭТОМ МНЕ ПОМОГАЮТ МОИ СОЮЗНИКИ»

«ЧТО ЖЕ ВЫ ОБ ЭТОМ ДУМАЕТЕ?»

ВЭЛЬ РАССКАЗЫВАЕТ ВСЁ О СЕБЕ ИЗ ЕГО БИОГРАФИИ.

О ЕГО ИСТОРИИ, СПОСОБНОСТЯХ, ЦЕЛЯХ, ИССЛЕДОВАНИЯХ.

ДАЛЕЕ ОН РАССПРОСИТ О ЦЕЛЯХ ГЕРОЕВ, И ПРЕДЛОЖИТ ИМ ПРИСОЕДИНИТСЯ К НЕМУ. ОН РАССКАЖЕТ, ЧТО ХОТЬ ЕГО ЦЕЛЬ И УБИТЬ КАЖДОГО, НО ЕМУ БЫ ХОТЕЛОСЬ СДЕЛАТЬ ЭТО ДОБРОВОЛЬНО. ПРИЙТИ К МИРУ БЕЗ ЛИШНИХ СТРАДАНИЙ, ЧЕРЕЗ ПЕРЕГОВОРЫ.

ГЕРОИ МОГУТ ПРИНЯТЬ ЕГО ПРЕДЛОЖЕНИЕ ИЛИ ОТВЕРГНУТЬ ЕГО, В ЭТОМ СЛУЧАЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ В ПУНКТЕ 2.

ПОСЛЕ ПРИНЯТИЯ ГЕРОЯМИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ВЭЛЯ, ОН ПОПРОСИТ ИХ ЛЕЧЬ НА ЛАВОЧКИ И ЗАКРЫТЬ ГЛАЗА, ПОСЛЕ ЧЕГО СЛЕДУЕТ КОНЦОВКА №2.

Пункт 2.

ГЕРОИ ПРОДОЛЖАЮТ АТАКОВАТЬ ВЭЛЯ, ОН ПРОЩАЕТ ОДИН УДАР, НО ВТОРОЙ ВЫВОДИТ ЕГО ИЗ СЕБЯ.

ВЭЛЬ:

«ПЕЧАЛЬНО, Я НАДЕЯЛСЯ, ЧТО ВЫ ПРИСЛУШАЕТЕСЬ КО МНЕ, ПОЙМЁТЕ МОИ ЦЕЛИ. НУ ЧТО ЖЕ, Я НЕ МОГУ ПОЗВОЛИТЬ ВАМ ПРЕРВАТЬ МОИ ИССЛЕДОВАНИЯ»

«Я УБЬЮ ВАС, А ПОСЛЕ ВОСКРЕШУ И СДЕЛАЮ БЕЗВОЛЬНЫМИ КУКЛАМИ, КАК НИЗШИХ СОЗДАНИЙ БЕЗ СОЗНАНИЯ. НАЧНЁМ ЖЕ!»

Бой!

ОСНОВНЫЕ ПРОТИВНИКИ:

1xВЭЛЬ;

1xГЕННАДИЙ.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ:

1-10xЗомби;

1-5xИссохшийся зомби;

1-5xЗомби-разносчик чумы.

***ГЕННАДИЙ И ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРОТИВНИКИ СИДЯТ НА СКАМЕЙКАХ.**

ПОСЛЕ ПОБЕДЫ СЛЕДУЕТ КОНЦОВКА №1.

ПОСЛЕ ПОРАЖЕНИЯ СЛЕДУЕТ КОНЦОВКА №3.



КОНЦОВКА 1. СТАРЫЙ МИР

...К оглавлению...

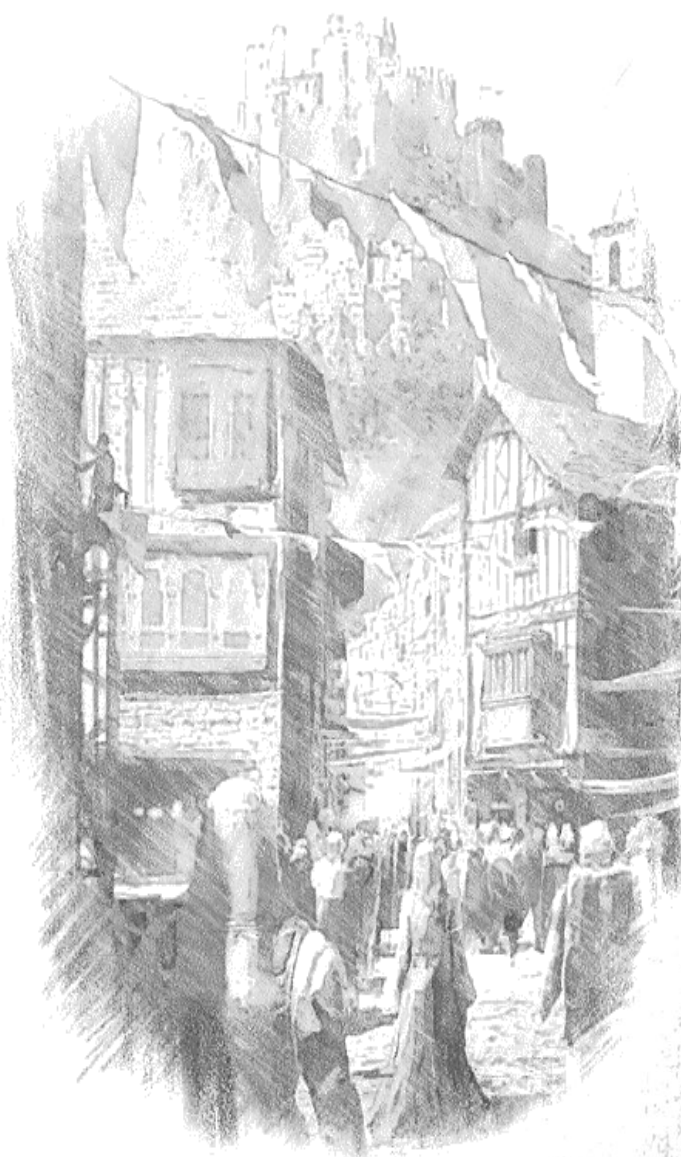
Музыка: «Gladiator — Now We Are Free [Instrumental]»

Фон: Концовка №1. Старый мир

НЕКРОМАНТ ПАЛ, ПОБЕДА ЗА АВАНГАРДОМ КОРОЛЯ. ВСЯ НЕЖИТЬ ПОД КОНТРОЛЕМ ВЭЛЯ ТЕРЯЕТ ОСТАТКИ ДУШ И ПОКИДАЕТ ЭТОТ МИР. В ВОЗДУХЕ ВИТАЕТ ЗАПАХ КРОВИ, ПЛОТИ И ГОРЕЧИ.

ЧЕРЕЗ НЕСКОЛЬКО МИНУТ В ЗДАНИЕ ВХОДИТ НЕСКОЛЬКО РЫЦАРЕЙ В ЗОЛОТЫХ ДОСПЕХАХ, ЭТО ЛИЧНАЯ ГВАРДИЯ КОРОЛЯ И ОНА ПРИБЫЛА НА ПОМОЩЬ, НО УЖЕ ПОЗДНО, ОНИ ПОЗДРАВЛЯЮТ ВАС И ПРОВОЖАЮТ В РОДНОЙ МИР.

НА РОДИНЕ ВАС ВСТРЕЧАЮТ ГЕРОЯМИ, ДЛЯ ВАС УСТРАИВАЮТ ПИРЫ, ДАРУЮТ ВАМ ЗЕМЛИ МУНДО И ОСОБНЯКИ, А ТАКЖЕ ТИТУЛЫ. ВАМ УДАЛОСЬ СОХРАНИТЬ МИР, ТОТ ЖЕ МИР, СО ВСЕМИ ЕГО ВОЙНАМИ, ГОЛОДОМ, ПРОБЛЕМАМИ, НО ВОЗМОЖНО В ЭТОМ ЕГО ИСТИННАЯ СУТЬ?



КОНЦОВКА 2. НОВЫЙ МИР, НОВЫЕ МЫ

...К оглавлению...

Музыка: «Hans Zimmer – S.T.A.Y.»

Фон: Концовка №2. Новый мир,
новые мы

Вы принимаете предложение Вэля, он радостно начинает приготовления, а после предлагает вам пройти за ним. Он укладывает вас на скамейки, говорит, что будет, не больно и пройдёт всё быстро.

Вы ложитесь на твёрдые скамейки, и со словами заклятья, Вэль перерезает вам горло. В тоже мгновение вы открываете глаза и слышите: «Восстаньте же, герои и постройте вместе со мной новый мир!».

Вы просыпаетесь и осознаёте, что больше не дышите, вы нежить, но понимаете, что вы это вы, ничего не поменялось, кроме одного, теперь в вашей голове постоянно присутствует мысль о построении нового мира.

За несколько месяцев с вашей помощью Вэль захватывает половину континента, число его последователей растёт, а с этим и количество нежити. К концу года от старого мира остаются лишь слухи, абсолютное большинство людей - нежить.

В итоге Вэль продвинулся в некромантии настолько, что смог восстановить тела до идеала у всей нежити.

Вэль не соврал. Новый мир и вправду лучше, нет больше войн, нежити не нужна еда и сон, поэтому нет голода и усталости, а люди занимаются тем, что им хочется. Мир стал лучше, наверное...



КОНЦОВКА 3.

НОВЫЙ МИР, ПОГИБЕЛЬ

...К оглавлению...

Музыка: «Mass Effect 3 – An End Once and For All»

Фон: Концовка №3. Новый мир, гибель

ОТВЕРГНУВ ПРЕДЛОЖЕНИЕ ВЭЛЯ, ВЫ ПОЧУВСТВОВАЛИ НА СЕБЕ ВСЮ СИЛУ ЕГО ГНЕВА. МГНОВЕНИЕ - И ВЫ ПАЛИ. НО СМЕРТЬ НЕ СТАЛА ИЗБАВЛЕНИЕМ, ВЫ ВОССТАЛИ, НО БОЛЬШЕ НЕТ ВАС, ЕСТЬ ЛИШЬ ОБОЛОЧКА, КОТОРАЯ БЕЗДУМНО ВЫПОЛНЯЕТ ПРИКАЗЫ.

С ВАШЕЙ ПОДДЕРЖКОЙ ВЭЛЬ ЗАХВАТИЛ ВЕСЬ МИР, КОЛИЧЕСТВО ЕГО ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ РОСЛО, А КОЛИЧЕСТВО НЕЖИТИ УВЕЛИЧИВАЛОСЬ ЭКСПОНЕНЦИАЛЬНО, ПОКА КАЖДЫЙ ЧЕЛОВЕК, ЭЛЬФ ИЛИ ДВОРФ В МИРЕ НЕ СТАЛ НЕЖИТЬЮ.

ВЭЛЬ НЕ СОВРАЛ, ОН СМОГ ПРИДУМАТЬ СПОСОБ ВОССТАНОВИТЬ ТЕЛА НЕЖИТИ И ОСТАНОВИТЬ РАЗЛОЖЕНИЕ, ПРОПАЛИ ГОЛОД, ВОЙНЫ И КОРРУПЦИЯ, ВСЕ ЖИТЕЛИ ЭТОЙ ПЛАНЕТЫ СЧАСТЛИВЫ И СОВЕРШЕНСТВУЮТСЯ В ТОМ, ЧТО ИМ ХОЧЕТСЯ.

ХОТЯ В КОНЕЧНОМ ИТОГЕ, ДЛЯ ВАС, ОСТАЛОСЬ ЛИШЬ ПУСТОТА.

ВЫ - ЧАСТЬ «НОВОГО МИРА» НО ВЫ - ЭТО БОЛЬШЕ НЕ ВЫ.



РАЗДЕЛЯЮЩАЯ СЦЕНА.

ВСТРЕЧА

...К оглавлению...

Музыка:

Атмосфера – «The Witcher 3_ Wild Hunt OST — The Fields of Ard Skellig»;

Битва – «The Witcher 3 — Wild Hunt — Eredin Combat».

Фон: –

Карта: Встреча мародёров.

Новые персонажи: –

КАРТА УВЕРЕНО ВЕДЁТ ВАС В НУЖНОЕ МЕСТО,

ПРОИДЯ НЕСКОЛЬКО ЧАСОВ, ВЫ ВДРУГ СЛЫШИТЕ ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЙ ШЕЛЕСТ ЗА КУСТАМИ, ПРИГЛУШЁННЫЕ РАЗГОВОРЫ И ЛЯЗГ МЕТАЛЛА.

ЗАГЛЯНУВ ЗА БОЛЬШОЕ ДРЕВО, ВЫ ВИДИТЕ ДАЛЬШЕ ПО ДОРОГЕ ГРУППУ ЛЮДЕЙ С ОРУЖИЕМ НАПЕРЕВЕС, У НИХ В НОГАХ ВАЛЯЮТСЯ КУЧИ ТЕЛ, И ОНИ ЖАДНО ОБЫСКИВАЮТ ИХ КАРМАНЫ.

ГЕРОИ МОГУТ ОБОЙТИ МАРОДЁРОВ, ВСТУПИТЬ В ПЕРЕГОВОРЫ ИЛИ В БОЙ.

МАРОДЁРЫ ВЕДУТ СЕБЯ НАГЛО И НЕ ПРОПУСКАЮТ ГЕРОЕВ ПОКА ОНИ НЕ ЗАКОНЧАТ СБОР, И НЕ В КОЕМ СЛУЧАЕ НЕ ОТДАДУТ НАЙДЕННОЕ.

Бой!

ПРОТИВНИКИ:

5-15xГоловорез.

МОЖНО СДЕЛАТЬ ОДНОГО ИЗ ГОЛОВОРЕЗОВ ГЛАВНЫМ, УВЕЛИЧИВ ЕМУ ЗДОРОВЬЕ И УРОН

НЕСКОЛЬКО ПРОТИВНИКОВ СИДЯТ В ЗАСАДЕ НА ХОЛМЕ И АТАКУЮТ ИЗ СКРЫТНОСТИ С ВЫСОТЫ.

ПОСЛЕ БОЯ, ГЕРОИ МОГУТ, ОТПРАВЛЯЕТСЯ ДАЛЬШЕ.

ПЕРЕХОД ОБРАТНО К СТАРОМУ КЛАДБИЩУ.



Локации

Область Мундо

Большая территория, окружённая лесом Инферно Верде. Ландшафт представляет собой поля, холмы и небольшие заросли кустарника. На территории есть два города и несколько небольших деревень, старое и новое кладбища, а также несколько фортов и укреплений. Область входит в состав королевства Реалм и является важной сельскохозяйственной частью королевства. В область можно попасть лишь по нескольким проходам через лес, где установлены заставы. Основная религия на территории - Слейпниризм.



Небольшая река

Река, примерно пятнадцать метров в ширину. Имеет довольно быстрое течение и мутные воды, берега из земли и глины, а также крупные и мелкие камни в воде. В нескольких местах довольно мелко и можно перейти вброд, в других же присутствует резкий провал в глубину.



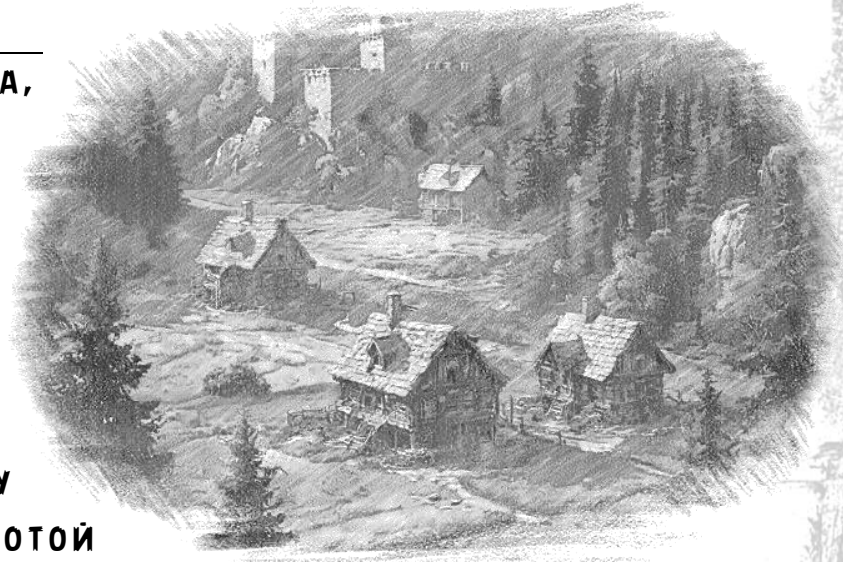
ЛЕС ИНФЕРНОВЕРДЕ

ОБШИРНЫЙ ТЁМНЫЙ ЛЕС, ЛИСТВА ДЕРЕВЬЕВ ЗАКРЫВАЕТ ПОЧТИ ВЕСЬ СВЕТ, А ПРОХОД ОЧЕНЬ ОСЛОЖНЁН ДЛИННЫМИ КОРНЯМИ И ВЕТКАМИ. ИЗВЕСТЕН КАК ГИБЛОЕ МЕСТО, ОТКУДА НИКТО НЕ ВОЗВРАЩАЛСЯ. МНОГИЕ ГОВОРЯТ, ЧТО С ЭЛЬФИЙСКОГО ИНФЕРНО ВЕРДЕ ПЕРЕВОДИТСЯ КАК «ЗЕЛЕНЫЙ АД», ДРУГИЕ ЖЕ СЧИТАЮТ, ЧТО ЭТО ИСКАЖЕННОЕ НАЗВАНИЕ ДРЕВНЕГО КУЛЬТА, ОТГОРОДИВШЕГОСЯ ОТ МИРА ЭТИМ ЛЕСОМ.



ЗАСТАВА БАЛАУРТЕ

ДОВОЛЬНО БОЛЬШАЯ ЗАСТАВА, СОСТОЯЩАЯ ИЗ ФОРТА И МАЛЕНЬКОЙ ДЕРЕВНИ ЗА НИМ. В ДЕРЕВЕНЬКЕ НЕСКОЛЬКО ДЕРЕВЯННЫХ ДОМОВ, СЛУЖАЩИХ СКЛАДАМИ И ЖИЛИЩЕМ ДЛЯ СОЛДАТ.



ФОРТ РАСПОЛОЖЕН МЕЖДУ ДВУМЯ СКАЛАМИ, СТЕНЫ ВЫСОТОЙ ПРИМЕРНО ПЯТЬ МЕТРОВ СЛОЖЕНЫ ИЗ СЕРОГО КАМНЯ, А ВОРОТА ВЫПОЛНЕНЫ ИЗ ТОЛСТОГО ДУБА И УСИЛЕНЫ СТАЛЬНЫМИ ВСТАВКАМИ.

В ФОРТЕ НАХОДЯТСЯ СПАЛЬНИ СОЛДАТ (1), ТУАЛЕТЫ (2), СТОЛОВАЯ (3), СКЛАД (4), КОНЮШНЯ (5), НЕБОЛЬШАЯ ТЮРЬМА (6), А ТАКЖЕ ЛИЧНЫЕ КОМНАТЫ МАГА (7) И КОМАНДИРА ЗАСТАВЫ (8). БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ СОЛДАТ В ФОРТЕ - НЕОПЫТНЫЕ НОВОБРАНЦЫ, НЕ УЧАСТВОВАВШИЕ В СЕРЬЁЗНЫХ СРАЖЕНИЯХ, НЕКОТОРЫЕ - БЫВШИЕ ПРЕСТУПНИКИ.

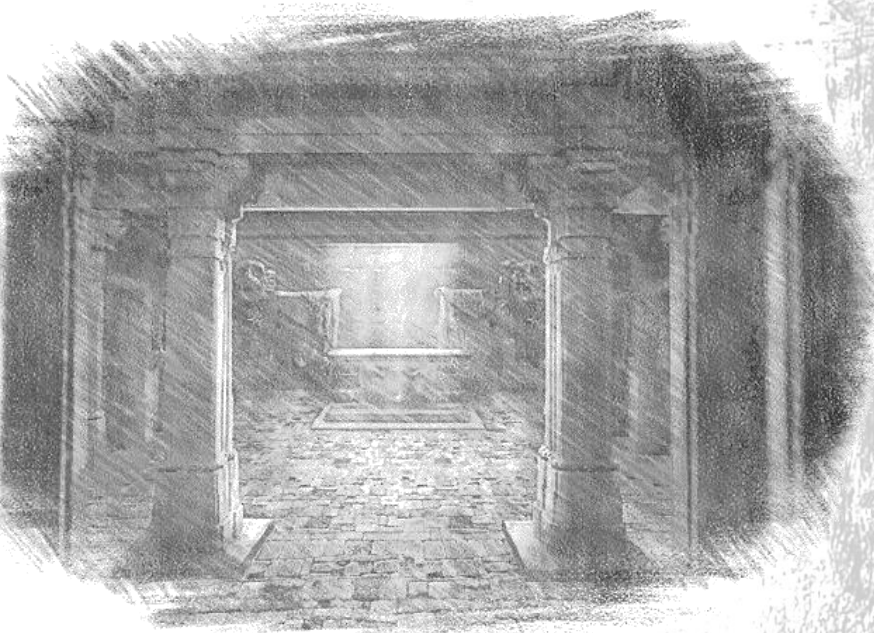
СТАРОЕ КЛАДБИЩЕ

БОЛЬШАЯ ТЕРРИТОРИЯ, ОБНЕСЁННАЯ ЖЕЛЕЗНЫМ ЗАБОРОМ, ВМЕЩАЕТ В СЕБЯ НЕСКОЛЬКО СКЛЕПОВ И ОГРОМНОЕ МНОЖЕСТВО МОГИЛ, РАСПОЛОЖЕННЫХ ПОЧТИ ВПЛОТНУЮ ДРУГ К ДРУГУ. КЛАДБИЩЕ ОЧЕНЬ СТАРОЕ, И МОГИЛЫ ЧАСТО НАХОДЯТСЯ ДРУГ НАД ДРУГОМ.



ДРЕВНИЙ СКЛЕП

САМЫЙ ВЫДЕЛЯЮЩИЙСЯ СКЛЕП НА СТАРОМ КЛАДБИЩЕ. БОЛЬШОЙ, УКРАШЕННЫЙ ЗОЛОТЫМ БАРЕЛЬЕФОМ БЕЛОКАМЕННЫЙ СКЛЕП. ВНУТРИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ СОБОЙ ПОМЕЩЕНИЕ В ФОРМЕ КРЕСТА С КОЛОННАМИ ПО ЦЕНТРУ. ВНУТРИ СТОЯТ ГРОБЫ И АЛТАРЬ, ВСЁ ПОКРЫТО ВЕКОВОЙ ПЫЛЬЮ И ПАУТИНОЙ.



СТАРЫЙ ГОРОД

ДРЕВНИЙ ГОРОД, ДАВНО ЗАБЫТЫЙ ВЛАСТЯМИ ЭТИХ ЗЕМЕЛЬ. РАНЬШЕ ПОПУЛЯРНОЕ МЕСТО, КРАСИВОЕ И БЛАГОРОДНОЕ, ТЕПЕРЬ ЖЕ ГРЯЗНАЯ И РАЗРУШЕННАЯ ОБИТЕЛЬ НИЩИХ, БАНДИТОВ И ПРЕСТУПНИКОВ ВСЕХ МАСТЕЙ. С ПРИХОДОМ ВЭЛЯ - СТОЛИЦА НЕЖИТИ И НОВОГО МИРА.



ЦЕРКОВЬ НОВОГО МИРА

КОГДА-ТО ОБИТЕЛЬ ПОКЛОНЕНИЯ БОГУ СЛЕЙПНИРУ, ВЕЛИКАЯ И ПРЕКРАСНАЯ БЕЛОКАМЕННАЯ ЦЕРКОВЬ СО СТАТУЕЙ КОНЯ НА КРЫШЕ, ТЕПЕРЬ - ГЛАВНЫЙ ШТАБ И ЛАБОРАТОРИЯ НЕКРОМАНТА ВЭЛЯ, ГДЕ ОН ПРОВОДИТ СВОИ ИССЛЕДОВАНИЯ.



ПЕРСОНАЖИ

Вэль (Некромант)

(ИМЕЕТ ОДНО ЛЕГЕНДАРНОЕ ДЕЙСТВИЕ: МОЖЕТ СОВЕРШИТЬ ОСНОВНОЕ ДЕЙСТВИЕ ЗА СЧЁТ НЕИСПОЛЬЗОВАННОГО В СВОЙ ХОД БОНУСНОГО ДЕЙСТВИЯ)

Главный «злодей»: Вэль или Добрый Некромант. Он искренне верит, что мир живых - ошибка, источник нескончаемых страданий: войн, бедности, предательства и боли. Он видит в смерти не конец, а переход к идеальному состоянию, к равенству, в состояние, где нет места боли. Он хочет спасти всех, даровав им вечный покой и равноправие в неживом состоянии. Он фанатично предан своей идее построения лучшего мира, даже если для этого сначала нужно будет уничтожить старый. При этом он очень добрый и никогда не приказывает нежити нападать первыми, позволяя им сначала попробовать договориться.

В прошлом - ученый из страны Настрия, убитый своими завистливыми коллегами. Воскрешённый неизвестным Личом, он по какой-то причине сохранил своё сознание и воспоминания. Он сбежал из войска лича, которого вскоре победили местные герои, и начал изучение магии, в особенности некромантии. Он научился поднимать любое мёртвое существо, а сейчас в шаге от безграничной регенерации нежити, к нормальным и красивым телам, а не гниющим трупам.

Он набирает последователей и обучает их. Он не заставляет подчиняться себе, но неосознанно всё же влияет на последователей, склоняя их на свою сторону, говоря в конце обряда: «Восстань же и построй со мной новый мир».

Вэль носит запачканный кровью научный халат и круглые очки. Он не выглядит слишком сильно разложившимся, хотя иногда у него отпадает рука, но каждый раз он восстанавливает её в нормальное состояние магией. В его глазах горит огонь жажды знаний, азарта и немного безумия.



ГЕННАДИЙ И ДРАГ (МАСТЕРА ДУШ)

ЛУЧШИЕ УЧЕНИКИ ВЭЛЯ, ЕГО ПРАВАЯ И ЛЕВАЯ РУКА. ЕДИНСТВЕННЫЕ ИЗ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ, КТО НАУЧИЛСЯ ПОДНИМАТЬ ТРУПЫ, ХОТЯ И НЕ ТАК ХОРОШО, КАК ВЭЛЬ. ЕСЛИ ВЭЛЬ ПОГИБНЕТ, ОНИ ДОЛЖНЫ ВОСКРЕСИТЬ ЕГО И ВОЗОБНОВИТЬ ЕГО ПЛАН.

ДРАГ НАХОДИТСЯ В ДРЕВНЕМ СКЛЕПЕ НА СТАРОМ КЛАДБИЩЕ, ВЫПОЛНЯЕТ ЗАДАНИЕ ВЭЛЯ ПО ВОСКРЕШЕНИЮ НЕЖИТИ. ОН МРАЧЕН И СПОКОЕН, НО НЕ ЗОЛ.



ГЕННАДИЙ НАХОДИТСЯ В ЦЕРКВИ НОВОГО МИРА, СЛУШАЕТ ЛЕКЦИИ ВЭЛЯ. ОН ОПТИМИСТИЧЕН И АКТИВЕН.

СЕРЖАНТ ГЕРАЛЬТ (СОЛДАТ)

(МОЖНО НЕМНОГО ПОВЫСИТЬ ХАРАКТЕРИСТИКИ И ЗАМЕНИТЬ ДЛИННЫЙ МЕЧ АЛЕБАРДОЙ ИЛИ ДЛИННЫМ КОПЬЁМ.)

СЕРЖАНТ, СЛУЖАЩИЙ НА ЗАСТАВЕ БАЛАУРТЕ. ДО НЕДАВНЕГО ВРЕМЕНИ РЯДОВОЙ СЕРЖАНТ, ТЕПЕРЬ ВЫНУЖДЕН РУКОВОДИТЬ ГАРНИЗОНОМ БАЛАУРТЕ, ПОСЛЕ ГИБЕЛИ КОМАНДУЮЩЕГО. ОПЫТА У НЕГО НЕМНОГО, И В СВОИХ СИЛАХ ОН СОМНЕВАЕТСЯ.



УДАРНЫЙ АВАНГАРД (5xСОЛДАТ)

Отряд мечников, состоящий из пяти солдат. Вооружены длинными мечами.

Состав:

- ГРИМ - молчаливый;
- ЛИРА - внимательная;
- БОР - живая стена;
- САЛАЙ - глупый;
- ТОРВИН - силач.

Особенность: САЛАЙ и ТОРВИН - новички, относятся к делу несерьёзно, постоянно пытаются увильнуть от работы.



СТРЕЛКИ АВАНГАРДА (5xСОЛДАТ)

Отряд лучников, состоящий из пяти солдат. Вооружены длинными луками.

Состав:

- КАЙ - охотник;
- ЭЙНА - ловкач;
- ИРВИН - скрытный;
- РУФУС - бывалый солдат;
- КОК - добрый повар.



ЛЕКАРЬ ЭНРИ (ПОЛЕВОЙ МЕДИК)

ЦЕЛИТЕЛЬ В ОТРЯДЕ ГЕРОЕВ, РОБКИЙ И БОЯЗЛИВЫЙ ПОЛНЫЙ ПАРЕНЬ. ОТЛИЧНО РАЗБИРАЕТСЯ В ЗЕЛЯХ, ЛЕЧЕБНЫХ ТРАВАХ И ЗНАЕТ ЗАКЛИНАНИЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ. БОИТСЯ УЧАСТВОВАТЬ В БОЯХ, НО ВСЕГДА ГОТОВ ИЗЛЕЧИТЬ ПОСТРАДАВШИХ. МЕЧТАЕТ О МИРЕ, ГДЕ ЛЮДИ МОГЛИ БЫ ИСЦЕЛЯТЬСЯ БЕЗ ЛЕКАРСТВ.

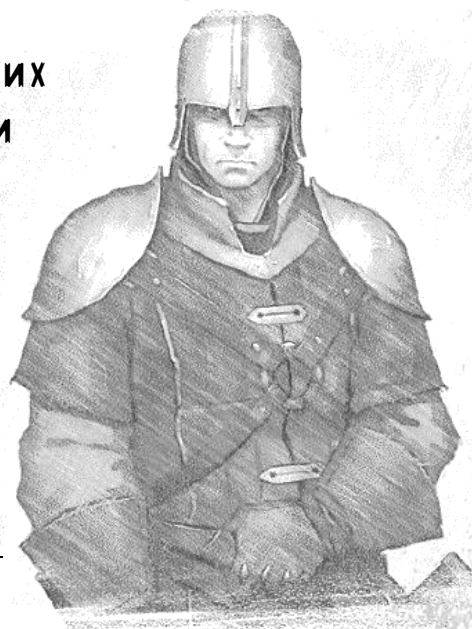


СЕРЖАНТ РАУЛЬ (КАПИТАН РАЗБОЙНИКОВ)

(ИМЕЕТ МОРГЕНШТЕРН И ТЯЖЁЛЫЙ АРБАЛЕТ ВМЕСТО СКИМИТАРА И КИНЖАЛА.)

(ИМЕЕТ ОСОБЫЙ НАВЫК - КОМАНДОВАНИЕ: СЕРЖАНТ МОЖЕТ ТРАТИТЬ СВОЕ ДЕЙСТВИЕ НА ТО, ЧТОБЫ ОДАТЬ ПРИКАЗ ОДНОМУ ИЗ СВОИХ СОЮЗНИКОВ. СОЮЗНИК МОЖЕТ НЕМЕДЛЕННО ИСПОЛЬЗОВАТЬ СВОЮ РЕАКЦИЮ, ЧТОБЫ СОВЕРШИТЬ ОДНУ АТАКУ ИЛИ ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ НА РАССТОЯНИЕ, НЕ ПРЕВЫШАЮЩЕЕ ЕГО СКОРОСТЬ.)

СЕРЖАНТ В ОТРЯДЕ ГЕРОЕВ, МУЖЧИНА СРЕДНИХ ЛЕТ, С ЖЁСТКИМ НРАВОМ, ДИСЦИПЛИНИРОВАН И ОТВАЖЕН. ОТЛИЧНО УПРАВЛЯЕТСЯ С ТЯЖЁЛЫМ МОРГЕНШТЕРНОМ, РУКОВОДИТ СОЛДАТАМИ В БОЮ, КОГДА ГЕРОЯМ НЕКОГДА. СЧИТАЕТ, ЧТО ДОЛГ СОЛДАТА - БЕСПРЕКОСЛОВНО ВЫПОЛНЯТЬ ПРИКАЗЫ, ПОКА ПЛАТЯТ ЖАЛОВАНИЕ. НЕ ИМЕЕТ НИКАКИХ ИДЕАЛОВ, ПРОСТО ВЫПОЛНЯЕТ СВОЮ РАБОТУ.



Повар Кок (Солдат)

ПОВАР В ОТРЯДЕ ГЕРОЕВ, МУЖЧИНА ЗА ПЯТЬДЕСЯТ С ШИКАРНЫМИ УСАМИ, СПОКОЙНЫЙ И ЖИЗНЕРАДОСТНЫЙ. ЗАБОТИТСЯ О ПРОПИТАНИИ ОТРЯДА, СОСТОИТ В ОТРЯДЕ СРЕЛКОВ АВАНГАРДА, ХОРОШО СРЕЛЯЕТ, ОХОТИТСЯ И СОБИРАЕТ ЯГОДЫ И ТРАВЫ. ВЕРИТ, ЧТО ХОРОШАЯ ЕДА - ЗАЛОГ ПОБЕДЫ. ЛЮБИТ ЛИЧНО ОХОТИТЬСЯ И СОБИРАТЬ ЕДУ В ПОХОДАХ, ГОТОВИТ ТОЛЬКО В БОЛЬШОМ КАЗАНЕ, НО ВСЕГДА ОЧЕНЬ ВКУСНО.



ПРЕДМЕТЫ:

МЕДАЛЬОН ХРАБРОСТИ

ЧУДЕСНЫЙ ПРЕДМЕТ, РЕДКИЙ (ТРЕБУЕТСЯ НАСТРОЙКА)

Представляет собой медальон на длинной цепочке в виде золотого солнца с рубином в центре, на внутреннем круге написана фраза на драконьем языке: : «ЗКСАН НОГАН ІЛОС VEDIS» («Храбрость рождает свет победы»).



Пока вы носите этот медальон, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете преимущество на броски спасения от заклинаний и эффектов, вызывающих страх и очарование.
 - Два раза в день вы можете действием вдохновить союзника, находящегося в пределах 30 футов от вас. Вдохновленный союзник совершает следующий бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок с преимуществом.
-

Титры

АВТОР - ВЛАДИМИР З. ИЛИ ЖЕ MRRIIN.

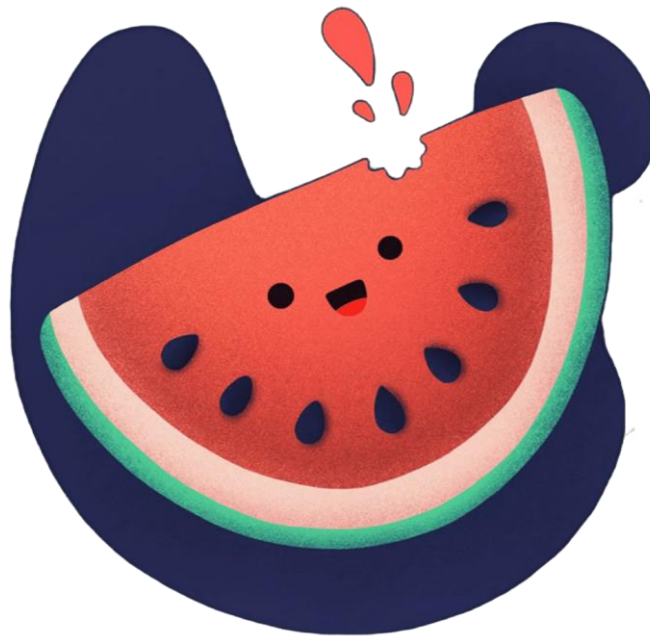
ТЕСТИРОВЩИКИ И ПОМОЩНИКИ:

- АЩ или же ВЕКС, УБИВШИЙ ЧАСТЬ СОЮЗНИКОВ ЕЩЁ ДО ЧАСА БОЯ.
- АК или же ЗАХИЗР, РАЗМОЗЖИВШИЙ ГОЛОВУ СТРОИТЕЛЮ В ПОПЫТКЕ НАПУГАТЬ ТОЛПУ И НАЙТИ СРЕДИ НИХ СТРОИТЕЛЯ.

ВЫРАЖАЮ БЛАГОДАРНОСТЬ РЕСУРСАМ DND.SU, ROLL20 И ATERNIA GAMES ЗА УДОБНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ, КОТОРЫЕ ЗНАЧИТЕЛЬНО ОБЛЕГЧИЛИ ПРОЦЕСС СОЗДАНИЯ ПРИКЛЮЧЕНИЯ. ИСПОЛЬЗУЕМЫЙ ШРИФТ - ANGRYBIRDS.

И, КОНЕЧНО ЖЕ, БЛАГОДАРИЮ ВАС, УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ! НАДЕЮСЬ, ВЫ ПОЛУЧИТЕ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ИГРЫ И СОЗДАДИТЕ СВОИ СОБСТВЕННЫЕ НЕЗАБЫВАЕМЫЕ ИСТОРИИ. ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛОСЬ ПРИКЛЮЧЕНИЕ, НЕ ЗАБУДЬТЕ ОСТАВИТЬ СВОЙ ОТЗЫВ! Я БУДУ БЛАГОДАРЕН.

СПАСИБО ЗА ПРОЧТЕНИЕ!



ЕСЛИ ХОТИТЕ ПОДДЕРЖАТЬ АВТОРА:

ДЛЯ ДОНАТОВ - НИЧЕГО НЕТ, ПОЭТОМУ ПРОСТО НАПИШИТЕ ОТЗЫВ.
