

Broken Ill soul S

Revelation



Broken souls III: Revelation
© "Grand-Grimuar" 2011
Broken souls net-book
(c) 2010-2012

Виктор «Grimuar» Лазарев, контакты:
ICQ - 492370422
skype - grimuare
sorrow@t-sk.ru \ grimuare@gmail.com
<http://grimuare.blog.ru> Блог
<http://vk.com/club40736699> Наша группа «Вконтакте»

Творческая группа: «Grand Grimuar»

Концепция: Виктор «Grimuar» Лазарев

Сценарий: Виктор «Grimuar» Лазарев

Менеджмент: Виктор «Grimuar» Лазарев

Дизайн: Виктор «Grimuar» Лазарев

Автор текста: Виктор «Grimuar» Лазарев

Авторы лит вставок: Виктор «Grimuar» Лазарев;

Виктория «Nekoone» Виноградова torpedonosec.potemkin@gmail.com

Статистика: Виктор «Grimuar» Лазарев

«Мельхиор»

Художники:

Марина «Reystleen» Шамрай amadin@voliacable.com

Андрей «Кабуки» kabuki1@mail.ru

Кристофер «Dallamar Madgere»

«Little Li»

Кудрявцева «Uruhara» Диана

Так-же благодарность следующим:

Александр «Valdor» Петров; «Jack Manntana»; «Headconc»; Елизавета «ShizophreniE»

Нагурная; Полина «А.Дама» Косырева; Дарья «Puzokot»; Алексей «Дистригиллятор»

Москаленко; Марина «Lir» Клетченкова

Обложка: Марина «Reystleen» Шамрай amadin@voliacable.com

PDF верстка: Виктор «Grimuar» Лазарев

OGI: Dungeons & Dragons and its logo, D&D, Dungeon Master, d20 System, the d20 system logo, and Wizards of the Coast and its logo are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc., a subsidiary Hasbro Inc.

Grand Grimuar © 2010

This product has been published under the regulations of the Open Gaming License Version 1.0a d20 System' and the 'd20 System' logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. and are used according to the terms of the d20 System License version 6.0. A copy of this License can be found at www.wizards.com/d20. This product requires the use of the Dungeons and Dragons® Players Handbook, published by Wizards of the Coat. Dungeons and Dragons, Wizards of the Coast, and D20 are registered trademarks of Wizards of the Coast.

Предупреждение:

Данная книга содержит сцены насилия и жестокости, предназначена **только для совершеннолетних читателей**, со сформировавшимся мировоззрением, способных отличать реальность от вымысла.

Оглавление:

Информаторий:

5 - Предисловие
6 - Полезные материалы
7 - Решения последствий
8 - Судьбы героев
15 - Хоумрулы:
30 - Прислуга замка
36 - Гомункулы – раса замковых слуг
41 – Этерналы
53 - Култ Терновой Королевы
55 - Вампиры Шантье
150 - Церковь божественной любви
225 - Хронология
226 - Канон

Литературные вставки:

10 - Дневник Алексиса – Новая глава
51 - Дневник Анжелики – Последняя страница
219 – Шрамы прошлого
222 – Дневник Клэр – Новая судьба

Кампания 1:

59 Акт 1 - Путь, начатый заново, сцена 1
66 – Сцена 2
69 – Сцена 3
69 – Сцена 4
70 – Сцена 5
75 – Акт 2 – Разрушенная деревня, сцена 1
83 – Сцена 2
83 – Сцена 3
95 – Акт 3 – Подземелье замка, сцена 1
104 – Сцена 2
113 – Сцена 3
119 – Акт 4, сцена 1
125 – Сцена 2
127 – Сцена 3
144 – Акт 5 - Последнее решение

Кампания 2:

151 – Акт 1 – Проклятый рай
169 – Акт 2 – Поиски беглянки, сцена 1
171 - Сцена 2
175 – Сцена 3
180 – Сцена 4
182 – Акт 3 – Эликсир бессмертия, сцена 1 и сцена 2
201 – Акт 4 – Крепость Эмерод, сцена 1
205 – Сцена 2
207 – Сцена 3
210 – Сцена 4

Персонажи:

44 – Алексис Рихтер
47 – Анжелика Рихтер
73 - Рубина фон Винкль
84 – Кларисса Тауэр
101 – Амелия
107 – Либертина
110 – Эржбет Гантэ
123 - Ариус, мрачный жнец
133 – Михаэль Джигсау
139 – Тень Предтеч
145 – Темная Анжелика Рихтер
156 – Деатблейд

Монстры:

65 - Приспешники Свордвинга
67 - Зомби-вервольф
80 – Нуритюрский падальщик
81 – Нуритюрский громила
86 - Призрак-охранник
89 – Туманные волки
95 – Изувеченные
105 - Призраки резни
121 – Наследие руин
126 - Пыточные столбы Джигсау
128 – Машина плоти Джигсау
132 – Машина агонии Джигсау
142 – Призраки границ
166 – Вер-осьминог
202 – Черные хищники
205 – Скальные импы



Вы можете нам помочь!

Доброго дня тебе читатель, как ты знаешь, мы бесплатно давать людям наши проекты... наше творчество. И не важно, сколько времени и сил это отнимает. По секрету скажу – очень много отнимает!

Нам действительно нравится заниматься этим и мы не относимся к этому как к способу срубить денег на целевой аудитории.

Однако жестокий мир вокруг имеет свои законы... как ты, должно быть, заметил, в этой книге верстка не профессиональная, а картинки выполнены в разных стилях. Причина этому одна - денег нет, ни на художника, ни на верстальщика. Собираем с мира по нитке, кто какую картинку нарисует.

В результате вот такое вот лоскутное одеяло.

А ведь время идет, проекты с каждым разом сложнее и требуют больше времени. А биться об лед, честно говоря, уже надоело.

Потому если тебе понравилась эта книга, если хоть немного развлекла, помогла скоротать вечер или ну мало ли – понять смысл жизни=) , то отблагодари нас, переслав деньги на один из счетов, что расположены ниже.

Эти деньги пойдут на развитие проектов, привлечение художников, верстальщиков и прочие, не менее полезные дела!

Webmoney:

R379724265000 (рубли)

Z226544902588 (доллары)

Сбербанк (перевод на карту можно осуществить по номеру, реквизиты не обязательно заполнять):

Номер карты 4276 8640 2177 8046

Карта «Альфа-банка»:

Номер счета 40817810608420012533

Предисловие:

Приветствую тебя читатель. Это предисловие к истории, в которую очень многие люди вложили свое время, а возможно и душу=)

Я знаю, что не терпится перелистнуть, эту скучную страницу рассуждений и посмотреть на саму игру, не буду вас задерживать!

Но если вы однажды вернетесь к этой странице, и все таки ее прочтете, я буду благодарен.

Когда очень-очень давно, примерно в 2010 году, я задумался об идее создать свой собственный сеттинг. Нечто очень темное, готичное, мрачное. Мир, созданный из темных тонов, в которых присутствие героев может стать тем лучом света и надежды, что развеет мрак темного царства =) Для хрупкого вьюноши, не обладающего: ни даром писательства, ни талантом художника, эта задумка была уже неподъемной ношей, и было 99% вероятности, что ничего из нее не выйдет.

Но желание было уж слишком сильно, так что пришлось понемногу браться за процесс, и очень медленно, буквально ползти к релизу. Но двигаться всегда вперед! Не отступать от цели и не сдаваться! Не искать тех, кто сделает все за тебя, а хватать лень за рога и сворачивать ей шею=)

Я вдохновлялся множеством разных произведений, и брал... ну не идеи конечно, а больше настрой, атмосферу, некий стиль. Список этих произведений чуть ниже. Поглядите их, возможно, так вы лучше поймете суть и атмосферу сеттинга.

Изначально история задумывалась как обычный домен для Равенлофта, однако постепенно связь эта становилась все более зыбкой. Слишком уж большой потенциал был у мира, что бы просто сделать из него небольшое дополнение для давно заброшенного сеттинга.

С 2010 я постепенно начал придумывать сюжет и героев, локации и приключения. В какой-то мере мне удалось сделать много ярких героев, интересных локаций, собрать много хороших идей. Многие люди помогали мне с разработкой данного проекта.

Вообще я если честно был даже удивлен тому количеству людей, что решились помочь с моей разработкой. Я не хочу выделять кого-то из них. Я благодарен всем, и от души говорю – «Спасибо!».

Так-же хочется отметить, что **данное произведение содержит сцены насилия и жестокости, и не рекомендуется читателям, не достигшим совершеннолетнего возраста**. Поверьте, я вовсе не хочу, что бы от прочитанного вы испытывали моральные терзания.

В ваших руках... т.е на ваших мониторах, сейчас последняя - третья часть сеттинга, из запланированной еще в 2010 трилогии. Пусть вас, не сильно пугает броский подзаголовок «Откровения». Тут мало откровений. Просто многие секреты и не состыковки истории выясняются, выясняется, что у всех трех книг была единая сюжетная линия, и подводится под историей некая черта. Просто нужно уметь отпустить историю, сжать волю в кулак и поставить точку.

Эта история завершена. Возможно, я не смогу расстаться с миром и героями. Возможно, я еще вернусь к ним, а возможно и не один раз. Но история замка «Скорбь» завершена.

И все таки очень сложно ставить точку, в истории которой посвятил столько времени...

Удачи вам и всех благ.

Полезные материалы:

Атмосфера Имфеора создавалась с оглядкой на различные «темные» сказки, где смешивается близкий к современности конец 19 и начало 20 века, но присутствуют темные, мрачные элементы, события и существа.

Кинофильмы:

- «Маска красной смерти» (1964 года).
- «Братья Гримм».
- «Дракула».
- «Сонная лощина».
- «Видок».
- «Шерлок Холмс» (Гая Ричи).
- «Братство волка».
- «Гримм» (сериал).
- «Ван Хеллсинг».
- «Райское озеро».
- «Девушка напротив».
- «Мученицы».

Видеоигры:

- «Haunted ground».
- «Rule of rose».
- серия «Shadow hearts».
- серия «Castlevania».

Анимация:

- «Peugeot blood» (хентай).
- «Bondage game» (хентай).
- «Book of Bantora».
- «Durarara».

Книги:

- «Жюстина», а так-же иные книги Де Сада.

Похожие по атмосфере сеттинги:

- Равенлофт (D&D).
- Иннистрад (MTG).
- Кланвилль (фан-проект на основе D&D).
- Войдрим (the Voidrim, сеттинг карточной игры).

Что понадобится для игры?

Для игры вам могут понадобиться книги по системе **DnD4**, а именно «**Книга игрока**» и «**Книга мастера**». Опционально можно добавить «**Бестиарий**», хотя в данной книге полно готовых статблоков монстров. Эти книги вы можете, как купить, так и скачать из интернета. *Учтите, что книга весьма вольно трактует оригинальные правила D&D4, изменяя и перестраивая элементы системы.*

Стоит отметить, что данная книга, является прямым продолжением, предыдущей части «Broken souls 2 Renesans». Мастеру перед игрой, рекомендуется полистать ее, дабы немного почерпнуть сведений о сюжете и персонажах. Эту книгу можно бесплатно скачать в интернете.

Решения и последствия:

Храбрые герои смогли найти и уничтожить алтари, накапливающие негативную энергию, но именно в этом заключался план демона **Тени**. Герои, сами того не ведая - помогли демону освободиться, и тот поспешил «отблагодарить» своих спасителей.

Он попытался уничтожить героев, но одна из богинь (в зависимости от того, следовали ли герои пути добра или зла) спасла их, сделав своими слугами, которые способны в дальнейшем уничтожить Тень и дать своему покровителю силу, что бы вновь обрести утраченный божественный статус.

Герои начинают свой путь в одном из соседних поселений от **Нуритюра**, в храме своей покровительницы.

Тень практически полностью уничтожил жителей Нуритюра и замка Скорбь. Немногие уцелевшие спрятались в храме, к которому монстры пока не могут приблизиться.

Так-же был уничтожен **Кланвиль**, а вместе с ним и **Туманный мост**, связывающий между собой **Имфеор** и Кланвиль. Лишь немногие беженцы смогли спастись и ныне скрываются в различных поселениях Имфеора.

Рихтеры и Клэр

Рихтеры были убиты. **Клэр Тауэр** убила **Алексиса**, а после с помощью магического кольца **Агнессы** приняла его вид и смогла беспрепятственно подойти к покоям **Анжелики**, и убить ее. Клэр так-же похитила их ребенка – новорожденную **Наами Рихтер**, которую древние предания именовали «**Ребенком тьмы**». Уже сейчас на ее плач слетаются приведения, выступающие как защитники девочки, но пока что, она не способна контролировать свои силы (что естественно для той, что родилась лишь несколько дней назад).

Этого ребенка разыскивают слуги Тени, так как его смерть необходима для последнего ритуала, который вернет демону утраченные силы.

Однако Клэр всерьез вознамерилась спасти девочку и вырастить как собственную дочь. Она скрывается где-то в лесах и пока что, ее поиски не увенчались успехом.

Инквизиция

Была почти полностью уничтожена. После гибели **Роланда**, управление над ними, взяла **Камилла Кнайт**, объединившая «**Пепельных клинков**» и орден **Кнайтов**.

Большая часть воинов покинула Имфеор, посчитав, что эта битва проиграна. Только непримиримые фанатики дела Роланда, не пожелали уходить. Штаб инквизиции ныне разрушен, а руины обжили призраки и монстры.

Камилла Кнайт так-же покинула Имфеор, уведя за собой большую часть воинов и мирных жителей, которых они сумели спасти.

«Скорбь»

Замок был разрушен. Взрыв лаборатории - обрушил часть стены, и множество комнат было похоронена под завалом. Все кто не успел вовремя уйти – были уничтожены. Пленники, томившиеся в подземелье обратились в зомби и иную нежить, как и аристократы, а так-же слуги, находившиеся на верхних этажах. Подземелье кишит нежитью.

Судьбы героев:

Люсия – одна из немногих, кто успел сбежать. Она прибилась к беженцам под конвоем инквизиторов, и смогла миновать опасные земли. Позже она смогла добраться до одного их схронов, которые как любой предусмотрительный человек - сделала заранее. После этого, она покинула пределы Имфеора весьма богатой особой, которая предоставила честь спасти мир другим.

Позже она открыла несколько салонов-предсказаний, и планирует жить тихо, долго и счастливо.

Михаэль Джигсау - талантливый изобретатель смертоносных устройств, перешел на службу Тени, когда тот возродил его. Михаэлю было все равно, на чьей стороне находится, лишь бы иметь возможность и дальше разрабатывать свои хитроумные механизмы.

Рубина фон Винкль - с боями смогла прорваться через горящую деревню и ныне скрывается в лесах Шантье.

Алексис Рихтер – алхимик был убит в лесу Клариссой Тауэр, которая застала его врасплох. Его душа отправилась в Бездну, к ужасным страданиям, которые стали платой за его преступления в мире живых.

Анжелика Рихтер – молодая графиня, недавно родившая ребенка, была убита, за несколько минут до того, как монстры Тени ворвались в замок. Ее убила Кларисса Тауэр, сумевшая пробраться в замок под покровом иллюзий.

Наами Рихтер – новорожденная дочь Рихтеров, была похищена Клариссой Тауэр. Этот ребенок известен по легендам как «Дитя тьмы» и его смерть на алтаре Тени, даст силу демону.

Кларисса Тауэр – по договору с демоном, Клэр отомстила Рихтерам, убившим ее родителей и похитила их ребенка. Однако, она не захотела отдавать его. Теперь она вынуждена скрываться от слуг Тени.

Тень – после долгих веков заточения, этот ужасный демон возродился, что бы закончить свое черное дело и уничтожить мир, как он изначально планировал. Единственное, что ему необходимо – это душа «Дитя тьмы», которую он должен поглотить. Однако сделать это, выйдет немного сложнее, чем он рассчитывал.

Алекса, Роланд и Шарлотта – были убиты, во время нападения монстров на штаб инквизиции.



Глава 1 – Механика

Ты можешь молча наблюдать, как мир меняет тебя, или
измениться сам!



Дневник Алексиса – Новая глава

Изувеченное тело Алексиса висело в пустоте. Вокруг не было ни стен, ни пола, ни потолка. Только темнота вокруг.

Из этой темноты, то и дело вылезали руки или чьи-то зубы и вгрызались в плоть Алеса, вырывая кусок. Вокруг него шептались сотни голосов, постепенно превращаясь в жуткую какофонию.

То и дело эти голоса всплывали в его памяти, рождая образы которые совершенно не хотелось вспоминать.

Но хуже все было то, что он не мог вспомнить нечто очень важное. Он знал, что это очень важно, и прилагал все усилия. Но каждый раз его мысли обрывали очередные неприятные воспоминания. Его тело истекало кровью, и куски плоти срывались с обнаженных костей. Боль была не выносима. Но он не терял сознание и переживал эти ощущения на удивление равнодушно.

В голове возник образ женщины с длинными белыми волосами. Вместо лица у нее была туманная пелена. Которая потихоньку развеивалась. Он приметил голубые глаза, плотоядную, но такую родную усмешку и... очередной призрак ворвался в его разум!

Длинные клыки впились в шею, из которой фонтаном брызнула кровь. Длинные пальцы, с орлиными когтями вошли под кожу.

Алес знал, что мертв, что он сам призрак. И тем не менее, когда он стал духом, остальные призраки были для него вполне материальны и осязаемы.

Лицо темноволосой вампирши, мгновенно возникло перед его воспоминаниями. Заменяя достигнутый результат:

- Ты! Чертова вампирша, что пыталась меня сожрать! – вспомнил он, тот случай, о котором уже надеялся не вспоминать никогда.

- ... Чертова вампирша? ... - она смутилась. Видимо слова Алеса, сильно ее оскорбили – Меня зовут Кира Найт! Ты даже не помнишь моего имени, ничтожество! Ты виновен в моей смерти. И я пришла терзать твою грешную душу. Когда узнала, что ты, наконец, помер. Здесь если не заметил - ВСЕ хотят тебе отомстить.

- Но за что? Я же ничего тебе не сделал!? Или сделал?

- Меня убили охотники на вампиров, спустя несколько лет после нашего «знакомства». Но обида у меня осталась до сей поры. Ты единственная добыча, что сумела ускользнуть. Знал бы ты, сколько бессонных дней я потратила - выискивая тебя!

Алес как следует, размахнулся и ударил ей лбом в переносицу. Вампирша дико завизжав - отпрянула.

- Послушай меня тупой кровосос! То, что ты не смогла убить меня, когда у тебя был шанс исключительно твоя проблема! Я забыл о тебе через несколько недель после случившегося. А если ты неспособна простить и забыть - это лишь твоя вина! Я не против, если меня будут терзать те, перед кем я действительно виноват. Но ты не входишь в их число! Убирайся!

Все стихло. Внезапная тишина оглушила.

Но длилась она недолго. Вдалеке послышались мерные постукивания. И вскоре Алексис увидел перед собой темную хромающую фигуру. Через несколько минут, очень неспешной походкой, к Алексису подошла женщина лет сорока, в черном костюме, заляпанном кровью, и тростью в руке. Она сильно хромала. И было видно, что каждый шаг давался ей с трудом.



- Кто ты? – удивленно спросил Алексис.
- Я будущее. Твоя смерть. Здесь, все называют меня Гаспар.
- Бог смерти?
- Именно. Я пришел узнать, почему в Бездне оказался тот, кто еще жив. Тебе рановато здесь находится.
- Я жив?
- Да. Каким-то образом твое тело еще живо, но душа была изгнана. Но мои владения не место временной ссылки. Мы обязательно встретимся... через тридцать лет, а сейчас – будь добр покинь мое царство.

Яркая вспышка и Алексис пришел в себя где-то в лесу. Его сорочка была залита кровью, а вокруг, будто прошелся ураган. Деревья были вывернуты с корнями, а земля практически перепахана.

- Тридцать лет... вот урод, буквально предсказал дату моей смерти.

Воспоминание. Да, именно с этого началось его пробуждение. Он вспомнил, что он уже ощущал и это постепенно, давало ему понять, кто он и где находится. Память возвращалась плавно, волнами, не торопясь.

Ощущения морозного утра и ледяной стали входящей в горячую плоть. Ощущения обжигающей крови, льющей из ран, и обволакивающей неудержимой тьмы, проглотившей тело и душу. В тот же миг сердце взорвалось особенно громким ударом, словно колокол, заключенный в груди. Неожиданно вернулись запахи, звуки и ощущения. Завывания ветра, запах пожухлой, уже разлагающейся листвы и холод, пронизывающий до самых костей. Он обратил внимание, что сидит в одной окровавленной сорочке, на которой, в районе сердца - была огромная дыра. Ран на теле не было, но холод сильно раздражал. Он поднялся, пытаясь найти камзол, с которым практически никогда не расставался.

Громкий взрыв разнес часть стены замка, и Алес мгновенно обратил на него внимание.

- Анж!!! – он вспомнил, наконец-то, что считал самым важным!

Он вскочил и бросился по направлению к замку. Он вспомнил Клэр, вспомнил, как та грозила убить его жену, и сжал правую руку так сильно, что обручальное кольцо до крови впилось в ладонь. Кольцо, подаренное ему богиней Наами, и он молился своей покровительнице, пока бежал.

Замок был частично обрушен от взрыва, но к счастью нужная ему комната осталась цела.

Слова Клэр горели у него в голове, и он первым делом, едва ворвался в спальню, метнулся к детской кроватке. Он склонился над нею и заглянул туда, но...

Там не было и следа ребенка, ни пятнышка крови... Алес взревел и в порыве ярости схватил кровать и запустил ее в стену. Грохот и деревянная конструкция разлетелась на дощечки и щепки. Мужчина стоял и неотрывно смотрел налитыми кровью глазами на остатки детской кроватки. Он был в ярости. Он не успел... Не успел! Не смог уберечь своё дитя и даже не знает, жива ли та сейчас.

Сердце алхимика пылало яростью. А из разбитых окон, его оглушал сильный ветер и капли дождя, что летели прямо в лицо. Видимо в самом разгаре шторм, но до него ему сейчас не было дела.

Он оглядел комнату, и увидел Анжелику! Женщина валялась на полу, за кроватью.

Если бы он не подошел так близко к окну, то возможно бы и не заметил ее. Он бросился к ней, наплевав на битое стекло, разлетевшееся по полу, ему было сейчас не до мелочей.

Осторожно, бережно приподнял ее. Та долго всматривалась в его лицо и, когда рассмотрела, слабо улыбнулась. Она протянула руку и коснулась ладонью его щеки. Улыбка её стала ярче, глаза медленно

закрылись, и рука соскользнула, но он тут же подхватил руку, не давая ей упасть. Он с силой сжал ее и попытавшись подавить боль и волнение, постарался думать спокойно. Она была жива, но как долго это продлится, зависело лишь от него. Даже в подобной ситуации, когда все решало время, он должен был действовать абсолютно спокойно.

Он оторвал кусок от простыни и зажал кровоточащую рану на груди. Бросился к тумбочке, там должно было быть лечебное зелье. Оно к счастью быстро нашлось, Алес разжал челюсть Анжелики, и осторожно, что бы не разлить и капли целебного вещества, влил в рот женщине.

После аккуратно поднял ее на руки, и осторожно, но расторопно вынес из комнаты. Он думал лишь о том, что бы поскорее добраться до лаборатории в подвале. Раствор гибернации мог творить чудеса.

- Потерпи, всё будет хорошо... - ласково повторял Алес. Он произнес эту фразу наверно раз сорок, даже не заметив этого, вновь и вновь пытаюсь успокоить в первую очередь себя. Он хотел верить, что все будет хорошо.

Он спустился в подвал, невзирая на шаткий пол, что дважды чуть не провалился под его ногами, и на множество трупов валяющихся в подвале, устремился к лаборатории. Он бежал, как только мог быстро по коридорам и лестницам вниз, в свою лабораторию, где бы он мог хоть как-то помочь той, что теряет жизнь капля за каплей. Мужчина промчался из одного конца лаборатории в другой, по пути случайно сбил со стола какие-то колбы.

Все его внимание было отдано девушке, покоившейся у него на руках. Дойдя до огромной стеклянной ванны, полной синеватого раствора, он опустил тело Анжелики внутрь, и...

Он сейчас мог только ждать, без сил сделать хоть что-то. Только ждать и молится.

Но хуже всего, что он знал – это случилось по его вине! Его благое намерение, буквально уничтожило всю его жизнь, обрушило за раз все его будущее.

Теперь ему оставалось только ждать. Он то сидел рядом с ней, то ходил взад и вперед, измеряя шагами комнату, то всматривался в стекло, то украдкой прикасался к ее волосам...

Прошло несколько часов, а она так и не открыла глаза. Тело похолодело, глаза остекленели, зрачок не реагировал на свет. Анж так и не открыла глаз, ее сердце замерло навечно. В бессилье он склонился над девушкой, нежно провел рукой по ее щеке, поправил прядь волос, вглядываясь в черты лица.

Тоска и боль, что была несравнима с физической, и безграничное отчаяние переполнили его.

Он рыдал над телом, хотелось кричать, но сил на это не было. Он был полностью опустошен и вымотан.

Долгие часы длилось это гнетущее молчание, пока неизвестный голос не нарушил его:

- Знаешь в чем твоя беда? Твоя главная беда?

- Кто здесь?! – Алес вскочил и обвел лабораторию взглядом. Никого.

Острая, ехидная ухмылка росчерком появилась на стене. Медленно стала приобретать объем, пока, наконец, не приобрела форму человека и отделилась от стены. На пол шагнул незнакомец в черных одеяниях: бесформенный балахон с капюшоном, надвинутый на лицо так, что самого лица и видно не было. Он сделал ещё пару шагов и остановился, рассматривая алхимика.

- Ты все еще не можешь выбрать сторону. Добро или зло. Ты постоянно мечешься с одной баррикады на другую, так и не поняв чего сам хочешь. А страдают в итоге те, кого ты любишь.

- Заткнись!

- Нет. Она действительно красива. Была. Сейчас это лишь оболочка. Знаешь где ее душа? Почему она не хочет вернуться? Она в Бездне, как и была твоя, пока Гаспар не вмешался, но я могу ее освободить.

- Ты кто такой? - прервал Алес поток слов незнакомца, на что тот лишь невыразительно, скупо

усмехнулся.

- Да, это неважно вовсе. Не задавай глупых вопросов. Неужели других совсем нет?

- Что ты от меня хочешь? Ты пришел, что бы предложить сделку, так? Ее жизнь в обмен на что? Какова цена?

Алхимик лишь перевел взгляд на Анж, через силу повернув голову. Краем глаза он заметил, как незнакомец кивнул, подтверждая догадки мужчины.

- Верно. Я хочу предложить сделку. Я оживлю ее для тебя, но взамен и ты будешь должен кое-что дать мне, а именно ты найдешь и отдашь мне своего ребенка. Когда отдашь, я с удовольствием оживлю твою женушку.

- ... - это было сложно, очень сложно было ответить такое, но Алексис собрал все силы - ...Нет!...

- Что? – незнакомец аж отпрянул от удивления. Он заранее продумал всю беседу, и этот ответ выбивался из его плана.

Алес смотрел в одну точку, но не видел ничего, а в голове его металась мысль, разрывая душу на части. Пожертвовать одной ради другой. Найти и тут же потерять. Пожертвовать маленькой жизнью, в которой течет его кровь, ради той, к которой прикипел душой и сердцем. Алхимик любил их обеих, любил всей душой и даже не допускал мысли о таком ужасном выборе. Он сам не заметил как его переживания и метания отражались на его состоянии. Руки едва заметно дрожали. Дрожь проникла даже в дыхание, делая его рваным. На лбу выступила испарина.

Разве мог он выбрать между ними? Разве мог оторвать от себя часть души? Нет! Он не отдаст ему Наами!

- Никогда! Слышишь?! Ты ее никогда не получишь! - прокричал Алексис в след исчезающей тени.

Он услышал странный всплеск за спиной. Он повернулся и увидел Анж, та медленно поднималась из ванны, и неуклюже ступила на пол.

Не веря своим глазам от счастья, Алес кинулся к жене, что бы помочь ей подняться, но Анж... или вернее монстр в ее теле, схватил его за горло и отшвырнул к стене.

- Анж... Милая... Это же я - потрясенно и тихо проговорил он, медленно поднимаясь.

Алес прекрасно знал, как бороться с зомби, нужен был лишь один хороший удар по затылку или в висок. Но руки просто не поднимались. Он бросился вперед, прямо в объятья монстра, но в последний момент резво рухнул на колени, проскользнув по полу, под вытянутыми руками зомби, и так-же молниеносно вскочив, бросился из лаборатории, не забыв захлопнуть за собой стальную дверь. Нерасторопный монстр, заметив, что добыча ускользнула, принялся рычать и тарабанить в стальную дверь, успевшую уже закрыться к тому моменту на автоматический замок, но все было тщетно. Она бы не смогла пробиться сквозь сталь.

- Я найду твою душу Анж, я все верну на свои места! – но, разумеется, зомби не понял его слов.

Алес услышал какие-то звуки за спиной. Он обернулся и стал свидетелем того, как тела до того спокойно лежавшие на полу, начали подниматься.

Больше времени на раздумья не было, нужно было срочно убираться отсюда!

Хоумрулы:

Механика – QTE (quick time event) – отмечаются в статблоке бардовым цветом.

Этот эффект срабатывает в бою, при выполнении определенных условий.

Иногда что бы победить очень сильного монстра, подобных QTE нужно пройти несколько раз. Таким образом, это более легкая система «проверки навыков», не требующая от игроков прерывать битву.

Некоторые QTE имеют условия, например они, могут сработать, только если цель ранена. Некоторые даются автоматически всем монстрам, находящимся на опасной местности, например на возвышенности или рядом с вулканом.

QTE проходит именно игрок, а не персонаж. Потому при броске нет никаких бонусов или штрафов. Иногда при неудачном броске, инициатива переходит к противнику, иногда ничего не происходит, иногда есть несколько вариантов удачного броска. Например, при первом варианте монстр будет уничтожен, тогда как при втором просто получит урон.

Успешный QTE не всегда приводит к гибели монстра, и может лишь ослабить его, или же наоборот усилить! Все зависит от конкретной проверки и конкретной игровой ситуации!

Альтернативная механика получения единиц действия:

Обычно в ДНД4 герой получает 1 единицу действия после продолжительного отдыха и еще одну за каждую пройденную веху до конца игры.

Однако вот альтернативная версия: герои получают как и обычно 1 единицу действия за продолжительный отдых, однако они не получают единицы действий за пройденные вехи. Вместо этого герой получает единицу действия за интересную тактику в бою, эффективность и эффективность! Это позволяет игрокам уйти от шаблонного: ударил-ударил-защитился, и стараться играть не больше, а лучше! За каждое эффектное и зрелищное действие в бою, мастер может дать игроку 1 единицу действия. Позвольте игрокам самим описывать развитие некоторых битв, это снизит с мастера нагрузку, а игроков опять же заставит использовать фантазию.

После продолжительного отдыха, единицы действия уменьшаются вновь до 1.

Ликвидация – у некоторых монстров, как правило, элитных и одиночных, есть особые атаки,

которые могут привести к гибели персонажей, сделав их мертвыми или умирающими.

Такие атаки (по механике являясь вполне обычными атаками), выделены фиолетовым цветом в статблоке, что бы мастер легко мог их найти.

Ликвидация добавляется в игру для создания большего хардкора и сложности в бою с боссами.

[Ликвидация] Длань бога (когда у противника хиты опускаются менее 50; неограниченное)
Досигаемость 3, +25 против Реакции, цель становится умирающей.

Альтер-эго – некоторые персонажи, монстры и боссы, могут менять форму. Они имеют два статблока, и два набора характеристик. Эти статблоки могут быть отдельными, как например Деатблейд которая может превращаться в Темного мстителя. По сути это два разных существа, делящих одно тело, потому их навыки, уровни и т.п совершенно различны!

И более того, обратившись в Темного мстителя, герой не может принять обычную форму до конца боя.

Другой пример Вер-осьминог. Они могут менять форму по желанию, причем начинают бой в форме человека, а после им требуется выполнить условия, чтобы сменить форму. При этом некоторые атаки, они могут применять, лишь находясь в определенной форме.

Например, в форме зверя персонаж может атаковать когтями и клыками, а в форме человека – оружием.

Их статблоки совмещены, потому как монстр, может по желанию менять свою форму.

Смерть: погибнув в любой из форм – существо считается умершим, если нет дополнительных правил (например, существо, которое имея в первой форме человеческую, автоматически меняет форму после смерти, становясь нежитью) которые указаны в описании монстра.

Пример подобного статблока:

Вер-осьминог Миньон 16 уровень Средний магический зверь (оборотень) Опыт 350	
Человеческая форма:	Звериная форма:
Смена формы: Начальная форма - человеческая. Смена формы - стандартное действие. Во время смены формы, защита цели уменьшается наполовину. После смены формы, потерянные хит-поинты не восстанавливаются.	
Инициатива +11 Чувства Внимательность +15; Хиты 1 , промахнувшаяся атака никогда не наносит урон. КД 30; Стойкость 30, Реакция 30, Воля 29 Скорость 8	Инициатива +13 Чувства Внимательность +18; Хиты 1 , промахнувшаяся атака никогда не наносит урон. КД 33; Стойкость 30, Реакция 27, Воля 29 Скорость 8
[Стандартное рукопашное] Абордажная сабля (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +23 против КД, урон 10	[Стандартное рукопашное] Абордажная сабля (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +23 против КД, урон 10
[Дальнобойное] Пистоль (стандартное; перезарядка 5 б) ♦ Оружие *только в человеческой форме	[Рукопашная] Щупальце (стандартное; неограниченное) *Только в звериной форме
Дальность 10\15, +22 против Реакции, урон 12	Достигаемость 3; +25 против Реакции. Урон 12 при критическом попадании – цель становится ошеломленной.
Мировоззрение Без мировоззрения Языки общий, анфион	
Сил 25 (+15) Лов 16 (+11) Мдр 20 (+13) Тел 22 (+14) Инт 13 (+9) Хар 13 (+9)	
Снаряжение абордажная сабля, пистоль	

Святые и проклятые места:

Земля, на которой совершаются добрые или злые деяния, со временем приобретает статус «святого» и «проклятого» места. Это может быть дом, комната или просто участок земли.

Святыни (например, лазарет и храм Мелефиты) действуют успокаивающе, они являются отличным укрытием от монстров, которые предпочитают обходить такие локации стороной. Находясь в святынях, персонажи быстрее восстанавливают силы и излечивают раны, аура чистоты и добра - излечивает любую душу нуждающуюся в убежище.

Проклятые места (например, пыточная или мертвый лес) наоборот пугают и привлекают различных тварей. В подобных местах магия лечения может действовать неправильно, или же не действовать вовсе. Эти земли одним своим видом могут испугать неподготовленного путника.

Примечание: мастер может использовать это правило, основываясь и на мировоззрении персонажа – добрые персонажи, попав в проклятые места, будут страдать хуже злых и нейтральных. А злые персонажи, угодившие в святыню, не смогут долго там находиться. Попав в неблагоприятное для себя место, герой будет считаться «ослабленным», пока не покинет его. К тому-же некоторые локации, имеют собственные, дополнительные эффекты.

Примечание 2: мастер может игнорировать эффекты локаций, если партия смешанная (например, в ней есть и злые, и добрые персонажи).

Проверки Темных Сил

Зло и добро в играх не предмет философии. Как правило, добро это то, что герой считает таковым – например, грабить могильники и убивать всех подряд.

Тут все немного иначе. Если персонаж будет творить такое «добро» направо и налево, то закончит свои дни в виде монстра. **Зло это не весело - это мерзко и жестоко, а проклятия – вовсе не бонусы!**

Серая грань – поскольку ДнД - прежде всего фэнтезийные приключения с могущественными магами и храбрыми воинами, то не стоит превращать его в философские дебаты. Если гоблины нападают на деревенских жителей – они зло. Терзаться от угрызений совести убивая их, не стоит. Если маг поджигает дома горожан по ночам – его убийство это добро, даже если в прошлом жители этого города сожгли его дочь, решив, что она ведьма. Злодеи то-же могут страдать и мстить, но это не повод потворствовать творящимися ими злодеяниями. В первую очередь оцениваются намерения героя. Если это самопожертвование или попытка спасти кого-то, то этот поступок не злой. Если же герой действует исключительно ради собственно выгоды – то это зло. Необходимость проверки в той или иной ситуации, определяет мастер.

Рейтинг темной силы - при совершении персонажем злого поступка, бросается дайс, определяющий уровень его погружения во тьму. Когда персонаж впервые проходит проверку Темных Сил он бросает д6+бонус. Во второй раз он бросает 2д6 и так далее. Чем больше проверок проходит персонаж, тем ему все сложнее не скатываться все дальше во тьму.

Бонус определяет мастер в зависимости тяжести преступления и его последствий, он может быть и нулевым.

Искупление – совершая добрые деяния, герой может понизить рейтинг, но только до минимальной отметки группы. Впрочем, за ОЧЕНЬ благое деяние, мастер может снять с персонажа всю метку целиком.

*Например, Шарлотта многочисленными пытками еретиков заработала рейтинг – **Объятый тьмой**, и имеет 33 очка. Во время боя, она спасла нескольких деревенских жителей от монстров, и ее рейтинг упал до минимальной отметки **Объятого тьмой**, т.е 30 очков. Если она когда-нибудь спасет мир, например, то мастер может в качестве поощрения снизить ее рейтинг до нуля (но не меньше!). Один раз, потеряв невинность, герой ее уже не восстановит.*

/	Рейтинг	Мировоззрение	Бонус*	Штраф*	OR
-10	Истинно невинный	Добрый	-	-	-
0	Нevinный	Добрый	-	-	-
10	Искушенный тьмой	Меняется на: Без мировоззрения	+2 к навыку	-2 к навыку или -1 к двум навыкам	-
20	Соблазненный тьмой	Без мировоззрения	+2 к характеристике + темное или сумеречное зрение.	- 2 к характеристике или -1 к двум характеристикам	-
30	Объятый тьмой	Меняется на: Злой	Получает талант монстра*	Теряет один из своих талантов (опр. мастер)	1
40	Захваченный тьмой	Меняется на: Хаотично злой	Получает талант монстра*	Теряет один из своих талантов (опр. мастер)	1
50	Измененный тьмой	Хаотично злой	Становится монстром или НПС*	-	2
/	Темный лорд	Хаотично злой	Становится даркклордом *	-	2

Герои, выступающие в роли клириков/жрецов/паладинов добрых богов, получают рейтинг **Истинно невинный**, а все остальные – **Невинный**. Так как трудно поверить, что например плут, зарабатывающий воровством, никогда не проходил проверки Темных Сил.

Бонусы и штрафы должны быть контекстно-зависимы. Например, ложь добавляет бонус к обману и штраф к пронительности и знанию. Бонус к силе, дает штраф к ловкости и т.п. Смотрите по ситуации.

OR – провалив проверки темных сил герой получает 1 OR, если он продолжает идти по наклонной, то получает максимальный **Рейтинг Отверженности** в 2 OR.

Рейтинг отверженности – штраф на социальное взаимодействие (торговля, получение информации и т.д) с добрыми и нейтральными персонажами. Так-же OR является бонусом при запугивании и выбивании информации.

Получает навык монстра – герой получает навык монстра, который подходит под его класс. Например, плут получает навыки Темного (Dark One), а паладин – Рыцаря смерти и т.д. Смотрите по ситуации. Так-же герой может сам выбрать, чьи навыки ему выбрать (главное чтобы подходило логически к его классу).

Например, некий безымянный паладин, после первого провала получает талант «Нечестивое пламя» от Рыцаря Смерти, а во второй - талант «Тактический шаг» от Шлемастого ужаса.

НПС или даркклорд? – кем сделать мастеру персонажа вконец отдавшегося злу? Все зависит от его поступка. Если он совершил нечто ну очень ужасное – убил того кто искренне верил в него, или привел к гибели свой народ – он вполне может стать темным лордом. Если же он самый обычный психопат, просто убивающий всех подряд на своем пути, превратите его в монстра (лучше элитного или соло) или НПС. При этом игрок теряет контроль над своим персонажем и ему необходимо создавать нового.

Однажды вы да-же сможете поставить героев, в битве против бывшего сопатийца.

Разница между проверкой темных сил и проверку на страх/ужас/безумие – зависит от ролей жертвы и преступника. Если герой выступает как палач, пытая персонажа, он совершает проверку Темных Сил и получает в итоге перверсию.

Если же злодей пытал персонажа игрока, то тот проходит проверку на ужас, и получает фобию, т.е. если герой сознательно ест плоть себе подобных, то получает перверсию каннибализм, а если героя насильно кормят этой плотью, он возможно получает фобию.

Проклятие – не бонус! Хотя герой получает новые таланты, он все ближе к тому, что бы стать монстром. Он вполне может потерять ключевые для своего героя силы и таланты.

Перверсии:

Садизм – причинение боли другим существам и получение удовлетворения от этих действий.

+1 к пыткам

Мазохизм – причинение боли себе и получение от этого удовлетворения.

+1 к болевому порогу при пытках

Социопатия – неспособность сопереживать.

Бонус +1 при проверках на страх и безумие

Манипулирование – использование других существ в качестве инструментов для достижения собственных целей.

Бонус +1 при обмане и переговорах

Тирания – узурпирование власти (неважно будь это огромная империя или тайное общество в сотню человек) и использование его ресурсов для удовлетворения собственных амбиций и желаний.

+1 при запугивании, а так-же НПС, выступающий в качестве слуги, охранника и т.п (должно быть одобрено мастером)

Каннибализм – поедание плоти гуманоидных разумных существ. Например, когда человек ест эльфа.

Герой не сможет отдыхом восстановить исцеления, если не поглощает хотя-бы раз в день плоть разумных гуманоидов. При поглощении плоти (не более раза в день), восстанавливает здоровье, как если бы использовал зелье лечения.

Некрофилия – секс непосредственно с мертвецами (например, может быть частью ритуалов темных богов) или производными от них – вампирами, личами, некромантами. *Спротивляемость некротической энергии 10+уровень*

Зависимость – алкоголизм и наркомания. Разрушает организм и делает из разумных существ - безвольных животных. *Иммунитет к ядам.*

Инфернофилия – использование в качестве сексуальных объектов различных монстров и демонов. Раса тифлингов наглядный пример того, чем оканчиваются подобные случки. *У героя есть покровитель/слуга среди демонов (должно быть одобрено мастером), бонус +1 в бою с демонами.*



Проверки на страх:

У героя есть параметр «**Психика**», складывающийся из модификаторов Интеллекта и Мудрости + половина уровня, против д20. Если выпало меньше, чем показатель Психики, то проверка пройдена успешно. При выпадении 20 – автоматический успех, при 1 – автоматический провал. После проверки **Психика** уменьшается на единицу.

Когда герой сталкивается с жестокостью, он подвергается проверкам на страх, ужас и безумие.

Пример: Деатблейд имеет модификаторы интеллекта 7, мудрости 7 + половина уровней (у нее 12, так что получается 6). Итого 7+7+6=20. Т.е проверка на страх Деатблейд выглядит примерно так, Психика (20) против д20.

Последствия – при первом провале проверки - персонаж становится изумленным, при втором ошеломленным, при третьем провале персонаж получает фобию.

Характер фобии определяет мастер в зависимости от ситуации. Например, персонаж может начать видеть галлюцинации, или получит гидрофобию, и он становится более уязвим, находясь в воде и т.д. *Полистайте описания психических заболеваний и страхов, почерпнете интересные идеи.*

Страх – то, что герой наблюдает со стороны, но от чего не страдает сам. Например, видит, как пытаются его друга.

Ужас – когда герою непосредственно угрожает опасность. Например, когда пытаются его.

Безумие – когда он видит или делает то, что не может уложиться в его сознании. Например, наблюдает/проводит ритуалы темных культов, вызывает демонов и использует порочные символы. Иногда приходится проходить две проверки одновременно. Например, впервые увидевший *броню имфеора* герой, проходит проверку на страх так как, броня выглядит очень жутко, и на безумие, так как подобный предмет может быть создан только с помощью ритуалов темных богов.

Альтернативная система проверок Темных сил/страха находится в «Jester's 4E Rules Pamphlet».

Допрос и пытки

Здоровье пленника – значение хитов немного видоизменяется, что-бы не высчитывать, сколько именно нр отнимает удар, за основу берутся % отражающие состояние персонажа:

Проверка - Воля+Обман+Телосложение+ Выносливость+100 = количеству % здоровья

% здоровья:

более 100 – **полностью здоров**

менее 70 – **покалечен**

менее 50 – **ранен**

менее 25 – **сильно ранен**

менее 15 – **смертельно ранен** (не может двигаться, атаковать, говорить и находится при смерти, если срочно не подлечить, то умрет через 2 хода от ран).

менее 10 – **умирает**

0 – **мертв**

Допрос – полученные при допросе сведения не всегда верны. Пленник не намерен открывать душу своему врагу, и может попытаться завести в ловушку. Только страх поможет вытянуть из него важную часть информации. Допрос некоторых персонажей не доставляет особых проблем – несколько ударов, мгновенно заставят их выложить все карты на стол. Другие наоборот, храбрятся лишь, когда на них орут или бьют. Спокойный разговор, может напугать их намного сильнее, чем угрозы и удары.

Если пленник будет опасаться за свою жизнь, он может вовсе замолчать, начнет сочинять небылицы или будет говорить то, что от него хотят услышать.

Например, пленника спрашивают, украл ли некий барон дорогой магический артефакт, пленник знает, что вещь увел его друг маркиз, и потому что бы его защитить, переводит стрелки на барона. Возможно, он никогда не видел этого барона или сам имеет с ним счеты. В любом случае, если пленитель имеет подозрения на счет барона, он может принять эту информацию как правду.

Если допрашивающий использует методы «рубахи-парня» (мы на одной стороне, делаем одно дело – помоги нам), или играет «доброго палача» (кормит и сочувствует), то во время допроса вместо запугивания он использует переговоры.

Если допрашиваемый использует прямолинейный допрос и физическую силу (бьет по мордасам), то во время допроса используется запугивания.

Намного эффективней использовать метод «добрый и злой палач» - где один лечит, второй калечит. Как правило «злой» лишь пугало, и ничего не решает, ведущим является «добрый».

Проверка - Воля+Обман пленника+бонус за отыгрыш (определяется мастером) против Проницательности+Запугивание/Переговоры+OR+бонус за отыгрыш (определяется мастером) палача.

Меньше – врет или молчит.

Равно – рассказал правду.

Почти равно (+1) – рассказал почти всю правду кроме маленькой, но ключевой детали (например, указал дом, в котором прячет награбленное, но забыл, указать, что на двери установлена ловушка).

Почти равно (+3) – рассказал правду. Изменил пару деталей, вроде имени человека или номера дома.

Больше – врет или молчит

Пытки – наиболее прямолинейный и жестокий способ получения информации. Как правило,

жертва в итоге не выживает, и она прекрасно это понимает, потому не стремится поделиться информацией. Впрочем, боль, отличный мотиватор. С другой стороны, тенденция жертв говорить, что угодно лишь бы прекратить мучения, порой делает пытки непрактичными.

Пытки могут применять только злые персонажи, и эти действия требуют проверки Темных Сил.

Если персонаж пытается других просто ради развлечения, то получает 1 OR и перверсию «Садист».

Для проведения пыток жертва должна быть зафиксирована (связана и т.п), некоторые пыточные инструменты (дыба, гаррота, железная дева – являются пыточными инструментами и средствами удержания). Стул с шипами выступает как средство удержания и пыточный инструмент, но так же освобождает руки палача, давая возможность одновременно использовать еще один инструмент. Но то, что логически подходит! Например, стул с шипами и иглы, но не стул с шипами и дыба!

Естественно броня и оружие (кроме хорошо спрятанного) отбираются. Если жертву раздевают, то возможность использовать спрятанное оружие практически нулевая.

Герой может совершить проверку на Атлетику против ДС инструмента, что бы вырваться. Попытку вырваться, можно совершать после каждой проверки. Если при попытке освобождения выпадает 20, то это автоматический успех на освобождение! *В таблице: первое число ДС – проверка героя без статуса «сломанная душа», второе проверка со статусом.*

Пытать жертву можно 7 раз за день (между проверками один раз позволяет подлечивать пленника). Если во время пыток хиты жертвы опускаются до 0, она умирает. Если опускаются до 14 и менее, а жертва уже ранее была подлечена, то она обречена. Пленник умрет через 2 хода от ран, и его никак уже нельзя спасти.

Узнав все, что нужно, палач может добить жертву свободным действием.

Проверка – Воля+Обман+Выносливость+1 (если мазохист) пленника, против Запугивание+бонус инструмента+1 (если садист)+OR пленителя (это же число равняется % здоровья, что пленник теряет после проверки).

Сломанная душа – во-время применения некоторых пыточных инструментов, человек становится «сломанным». Он теряет четверть болевого порога (округлять в большую сторону). После этого показатель *равно*, увеличивается с +-3 до +-10.

№ проверки	Меньше	Равно (+- 3)	Больше
I	Молчит	Молчит/врет	Орет от боли, но молчит
II	Молчит/Врет	Рассказывает часть информации/Врет	Мольбы/врет
III	Орет от боли, но молчит/ Врет	Рассказывает часть информации/Врет	Мольбы
IV	Мольбы/Врет	Рассказывает часть информации.	Истерика/Паника
V	Истерика/Паника	Рассказывает ключевую часть информации	Теряет сознание (необходим минимум час отдыха)
VI	Теряет сознание (необходим минимум час отдыха)	Рассказывает ключевую часть информации	Умирает
VII	Умирает	Рассказывает ключевую часть информации	Умирает

Пыточные инструменты:

Иглы – обычные иглы имеют весьма маленький бонус как пыточный инструмент, но могут доставить жуткие муки, если будут применены к болевым зонам жертвы (шея, пах, грудь и т.п).

Тиски – различные тиски для пальцев/конечностей. Сдавливают плоть, и способны сломать кости.

Кинжал – обычный кинжал можно использовать как орудие пытки, разрезая плоть жертвы. Проблема в том, что кинжалы создают для убийств, а не пыток, потому есть высокий шанс случайно убить пленника.

Бочка с водой – обычная бочка полная воды. Однако есть большой шанс, что жертва просто захлебнется.

Дыба – пыточный инструмент, выкручивающий суставы и растягивающий конечности жертвы.

Железная дева – стальной саркофаг полный длинных шипов. Помещенная туда жертва получает множественные раны от шипов, а любое движение только усиливает боль.

Примечание: любая неудачная попытка освобождения из железной девы, автоматически снимает 10% здоровья.

Раскаленный прут – раскаленный прут наносит болезненные, но не смертельные ожоги.

Расплавленный свинец – расплавленный свинец, который капают на плоть жертвы. Если жертва рассказала все, что было интересно палачу, остаток свинца можно залить ей в глотку (что приводит к смерти пленника).

Плети – в эту группу входят плеть, кнут, стек. Различается лишь площадь поражения: **Кнут** бьет слабо, но на большую поверхность. **Стек** – концентрирует сильный удар в одну точку. **Плеть** состоит из нескольких кожаных ремешков и наносит средний урон по средней же поверхности.

Плеть с крючьями – плеть из проволоки «украшенная» крючьями и лезвиями. Наносит ужасные рваные раны и может вырвать кусок плоти.

Гаррота – механизм с петлей. При повороте механизма затягивает петлю на шею пленника.

Примечание - в отличие от иных инструментов, гарроту можно использовать 8 раз. В 8 раз никаких проверок не делается, и механизм просто ломает жертве шею.

Стул с шипами – стальное кресло с вмонтированными цепями и кандалами. Усеян множеством шипов.

Примечание - стул с шипами выступает как средство удержания и пыточный инструмент, но так же освобождает руки палача, давая возможность одновременно использовать еще один инструмент (например, кинжал).

Путы – дополнительные средства удержания, увеличивающие ДС для освобождения (но выпавшая 20 все равно - автоматическое освобождение). Можно выбрать один вид пут. Путы можно применять параллельно с пыточными инструментами.

Название	Бонус инструмента	Критический урон	ДС
Иглы	Д6-5	Крит д6 Крит 2 – теряет сознание	-
Тиски	Д6+4	Крит – 2д6 и статус «сломанная душа» Крит 2 – теряет сознание	40/50
Кинжал	Д6+1	Крит – смерть от кровопотери	-
Бочка с водой	Д10	Крит – захлебывается (теряет сознание) Крит 2 – захлебывается (умирает)	-
Дыба	Д10	Крит – выкручивает суставы, статус «сломанная душа» Крит 2 – смерть от шока	30/50
Железная дева	2д6	Крит – 2д6+4 и статус «сломанная душа» Крит 2 - смерть	40/50
Раскаленный прут	Д6+4	Крит – теряет сознание от боли	-
Расплавленный свинец	Д6+6	Крит – 2д6 и статус «сломанная душа»	-
Путы	Веревка +10 к ДС, Колодки +20 к ДС, Кандалы +30 к ДС		+???
Плети	Плеть Д6-2; Кнут Д6; Стек Д6+2		-
Плеть с крючьями	3Д6	Крит – вырывает кусок плоти 2д10, Крит 2 - теряет сознание и статус «сломанная душа» Крит 3 – умирает от болевого шока	-
Гаррота	Д6 x № проверки	Крит – ломает шею, жертва умирает	40
Стул с шипами	Д6	Крит 2Д6	30

Эпоха огнестрельного оружия

Навыки для персонажей:

Кемпер

Требование: Скрытность 15

Выгода: если в начале боя вы не двигались, то становитесь невидимым, пока не атакуете.

Оружейник

Требование: герой родился в развитом мире или долгое время обращался с огнестрельным оружием.

Выгода – вы обучены обращению и уходу за оружием.

Искусство стрелка

Требование: ловкость 10

Выгода: перезарядка требует лишь малого действия.

Особенность: эту черту можно брать дважды. Во второй раз, она позволяет не тратить вообще никаких действий на перезарядку.

Стрельба по Македонски

Требование: ловкость 15

Выгода: позволяет стрелять одновременно по двум разным целям (или одной нанести двойной урон) из двух пистолей.

Особенность: если взята черта – «Искусство стрелка», то оба оружия одновременно перезаряжаются – малым действием. Если черта «Искусство стрелка», взято дважды, это позволяет не тратить вообще никаких действий на перезарядку двух орудий.

Новая броня:

Охотничий костюм – разновидность кожаных доспехов, популярная у аристократии Инфеора. Вместо вкладок из дубленой кожи, используются вставки из стали - закрывающие жизненно важные области. Это делает доспехи чуть тяжелее, зато они намного эффективней против огнестрельного оружия. Пластины разделяются на: сталь, укрепленную сталь и кевлар. Последние два вида брони, поставляются из соседнего поселения – Шантье, славящегося своими мастерами и изобретателями. Охотничьи костюмы со стальными вкладками, так же используют богатые охотники.

Охотничьи костюмы бывают мужские и женские, но различия лишь в дизайне и внешнем виде.

Охотничьи костюмы аристократов, могут быть украшены драгоценными металлами и камнями, вроде золотых пуговиц.

Охотничий доспех (кожа)	Бонус доспеха	Мин. бонус улучшения	Проверка	Скорость	Цена (зм)	Вес
Сталь	+5	+2	x	X	50	15 ф
Укрепленная сталь	+6	+4	x	X	Спец	16 ф
Кевлар	+7	+6	-1	x	Спец	15 ф

Огнестрельное оружие:

Оружие, использующее порох, чье воспламенение выбрасывает стальной или свинцовый шарик на огромное расстояние, нанося урон противнику!

Оружие приводится в действие - нажатием спускового курка, который связан с «кремниевым замком», воспламеняющим порох.

Огнестрельное оружие при всех своих достоинствах вроде легкости и убойной силы, обладает существенным минусом – низкой скоростью перезарядки, что бы перезарядить оружие, нужно наполнить его порохом и пулей, т.е необходимо потратить *стандартное действие*.

Так же необходимо ухаживать за оружием – чистить, смазывать и менять детали. Если герой не обладает навыком «Оружейник», то после трех промахов, оно заклинивает и его необходимо ремонтировать.

При критическом промахе (*выпадает единица*) – оно и вовсе взрывается (*урон 15 огнем и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает)*).

Так же у оружия есть отдача - после выстрела, идет проверка на отдачу, и если герой не выдержал ее, то он считается сбитым с ног. Выстрел из огнестрельного оружия способен детонировать бочки с порохом или иные взрывоопасные предметы.

Оружие очень шумное – после выстрела, все враги в радиусе 30 клеток слышат звук выстрела. Выстрел в пещере или месте с хорошей слышимостью, оповещает врагов на расстоянии 50 клеток. Выстрел можно заглушить, если проявить фантазию (и мастеру стоит поощрить изобретательных игроков). Громкий выстрел отпугивает животных или существ не знакомых с огнестрельным оружием. Порой один выстрел в небо, позволяет разогнать целую толпу необразованных монстров. Если у существа есть слабость к атакам «звуком», оно получает дополнительные Д6 урона при выстреле.

Патроны очень дорогие, 10 зарядов (пули+порох) стоят золотую монету.

Пистоль – миниатюрное огнестрельное оружие (примитивный пистолет), его легко спрятать, но и урон относительно невелик. Одноручное. Можно выстрелить из двух (предварительно заряженных) пистолетов одновременно, если есть навык *«Стрельба по Македонски»*.

Мушкет – двуручное оружие (примитивное ружье), большой урон, но и большая отдача при выстреле (+12 против Стойкости, при неудаче - цель сбивается с ног). Это оружие трудно спрятать.

Мушкетон – двуручное оружие (примитивный дробовик), выглядит как мушкет с дулом-раструбом. Стреляет дробью и рубленым железом, очень большая отдача при выстреле (+15 против Стойкости, при неудаче - цель сбивается с ног). Это оружие трудно спрятать.

Винтовка - двуручное оружие (примитивная винтовка), большой урон, но и большая отдача при выстреле (+12 против Стойкости, при неудаче - цель сбивается с ног). Это оружие трудно спрятать. Оно наносит меньший урон, чем мушкет, но стреляет на большее расстояние.

Стойка на колено:

Герой может встать на одно колено, это погасит большую часть отдачи. Герою необходимо потратить малое действие, чтобы принять стойку и выйти из нее. Пока герой находится в стойке, он не может красться, идти или бежать. Он получает штраф на Реакцию равный (-3), если его атакуют, пока он находится в стойке.

Он может откатиться в сторону при необходимости, это требует малого действия, и герой считается – упавшим ничком. Можно откатиться на количество клеток, равное половине скорости персонажа.

Огнестрельное оружие:					
Оружие:	Проф.	Урон	Дальность:	Цена	Вес:
Пистоль	+2	2д6	10/20	30 зм	2 ф
Мушкет	+2	2д6+8	15/30	40 зм	4 ф
Мушкетон	+2	Зависит от расстояния:	10	35 зм	4 ф
		1 клетка – 3д6			
		2 клетки – 2д6+4			
		3-5 клеток – д10			
		6-10 клеток – д6			
		Более 10 – не наносит урона			
Винтовка	+3	2д6+2	20/30	40 зм	4 ф

Примеры магических огнестрельных орудий:

Рассекатель 5+

Это оружие, при выстреле шрапнелью, образует нечто вроде лезвия из воздуха и кусков стали, и может буквально разрезать врага, словно удар мечом.

Ур 5 1 000 зм +1

Ур 10 2 000 зм +2

Ур 15 25 000 зм +3

Оружие: мушкетон

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д6 за каждый плюс

Особенность: на 15 уровне при критическом попадании по обычному (не элитному и не соло) противнику, тот становится умирающим.

Копирка 10+

Это оружие позволяет вам создавать собственные призрачные копии!

Ур 10 2 000 зм +2

Ур 15 25 000 зм +3

Ур 20 125 000 зм +4

Ур 25 625 000 зм +5

Оружие: любое огнестрельное

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д8 за каждый плюс

Талант (на сцену) – создает одну копию владельца оружия, за каждый плюс. Эти копии создаются в любых свободных клетках, не далее чем на 10 клеток от оригинала. Получая любой урон - они исчезают. Промахивающаяся атака не наносит им урон.

Они могут двигаться и атаковать по желанию владельца оружия, их атаки наносят 2д6 урона Психической энергией.

Солнечная пушка 12+

Этому орудию не нужны пули и порох, оно может поджарить врага, аккумулируя солнечную энергию!

Ур 12 13 000 зм +3

Ур 14 21 000 зм +3

Ур 16 45 000 зм +4

Оружие: винтовка, мушкет

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д8 за каждый плюс

Особенность: наносит двойной урон монстрам умеющим слабость к свету (вампирам например).

Особенность: ночью, в помещении без окон, во время дождя и т.п, наносит лишь половинный урон.

Талант (на день) – на 12 - стандартное действие, +16 против КД, урон 2д8+6 излучением.

на 14 - стандартное действие, +18 против КД, урон 2д8+8 излучением.

на 16 - стандартное действие, +20 против КД, урон 3д6+10 излучением.

Разрядник 15+

Это оружие пропитано электрической силой, и при выстреле стремится разрядить всю эту энергию в цель!

Ур 15 25 000 зм +3

Ур 20 125 000 зм +4

Оружие: пистоль, мушкетон

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д8 дополнительного урона электричеством за каждый плюс

Свойство: это оружие обеспечивает защиту владельца от урона электричеством.

Уровень 15 – сопротивляемость 10

Уровень 20 – сопротивляемость 15

Уничтожитель мертвецов 16+

Владелец этого оружия знает, как навечно упокоить немертвого.

Ур 16 45 000 зм +4

Ур 21 225 000 зм +5

Ур 26 1 125 000 зм +6

Оружие: любое огнестрельное

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д6 за каждый плюс

Особенность: при атаке монстра с ключевым словом *нежить*, если тот был сбит с ног, то успешная атака из данного оружия автоматически его уничтожает (только обычные монстры, не элитные и не соло).

Талант (На день) – все противники с ключевым словом *нежить* делают спасбросок, при провале – они становятся ошеломленными и замедленными (только обычные монстры, не элитные и не соло).

Орудие великого стрелка 20

Этот пистоль некогда принадлежал знаменитому стрелку, что бил без промаха. К сожалению, против яда он ничего не смог противопоставить.

Ур 20 125 000 зм +4

Оружие: пистоль

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д12 за каждый плюс

Особенность: оно дает владельцу доступ ко всем сферам чувств, он может увидеть противников, которые прячутся за укрытиями или невидимы.

Талант (на день) – малое действие, любая атака владельца данного предмета, на следующем ходу считается критической.

Порочный символ – аналог символа веры. Используется лишь персонажами со злым

мировоззрением и предназначен - для уничтожения добрых героев. Уровень Порочного символа определяет зону, в которой символы веры не работают, а освещенное оружие теряет свои свойства. Порочным может быть также оружие, предметы и доспехи (*порочные одеяния и порочные инструменты соответственно*), их созданием занимаются темные божества, некроманты и т.д. *В катакомбах под столицей Анфан, живут жуткие существа, принадлежащие к расе Рипперов, которые также создают подобные предметы.*

Упряжь для призраков (Порочный инструмент) 10+

Это оружие убивает призраков так же просто, как и существ из плоти и крови!

Ур 10 2 000 зм +2

Ур 15 25 000 зм +3

Оружие: любое огнестрельное

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д8 за каждый плюс

Особенность: при атаке этим оружием существа с фазированием, это существо получает -5 ко всем защитам и теряет способность фазирование до конца хода. И может быть атаковано обычным оружием.

Кровожадный пистоль (Порочный инструмент) 10+

Ур 10 2 000 зм +2

Ур 15 25 000 зм +3

Ур 20 125 000 зм +4

Оружие: любое огнестрельное

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д4 за каждый плюс

Свойство: раненый противник получает иной критический урон, вместо обычных д4 за каждый плюс.

На 15 уровне +д6 за каждый плюс

На 20 уровне +д8 за каждый плюс

Талант (на день) – цель получает штраф (-3) ко всем защитам (спасение оканчивает), а владелец Кровожадного пистоля получит столько очков жизни, сколько атакованный им монстр потеряет за ход, в котором будет активирован талант.

Оглушительный (Порочный инструмент) 15

В этом оружии оружейный мастер, спрятал оглушительный грохот грома!

Ур 15 25 000 зм +3

Оружие: любое огнестрельное

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д10 звуком за каждый плюс

Талант (на день) – (стандартное, зональное) – ближняя вспышка 3, цель – только противники.

Наносит 3д8 урона звуком и цель становится оглохшей (спасение оканчивает).



Прислуга:

Слуга (класс)

Нелегко расставаться со свободой, ее бесконечным простором, и возможностью идти на все четыре стороны. Нелегко. А может, той свободы и не было? И смотрите вы на свободных с непониманием или, напротив, тоской.

Кто вы и как стали невольником? Кто отнял вашу свободу? Извилисты дороги судьбы, могут завести вас в невольники.

Может быть, вы родились рабом средь бескрайних равнин? И вы уже давно смирились со своей участью? Или, быть может, все-таки втайне желаете обрести свободу?

Может, вы обязаны жизнью тому, кого сейчас именуете господином? Или вас пленил колдун, которому вы повинуетесь, ибо сама мысль перечить - вызывает у вас приступ паники?

А возможно, вы сами продали свою свободу новому хозяину, чтобы спасти кого-то от нищеты или же смерти?

Может быть все еще проще? И вы просто служите своему господину? Вы не раб, но долг делает вас невольником. Господин старше вас по чину? Как бы то ни было, но вы обязались служить ему и защищать.

Начальная Особенность

Выгода: Вы получаете 1 Исцеление (healingsurge) и 4 нр к вашему максимуму здоровья

Особенность 5-ого уровня

Слуга, раб, невольник, назови, как хочешь, суть останется неизменной. У вас есть хозяин, который часто требователен и суров. Жизнь заставит, научишься чему угодно. А ежели хозяин сердает, глядя на твои неумелые старания, так научишься и того быстрее. Порой так и получается, что брань и плеть, лучшие учителя.

Выгода: Вы можете выбрать одно из умений вашего списка классовых умений и сделать его тренированным.

Особенность 10-ого уровня

Терпение, терпение и еще раз терпение. Ты слуга и участь твоя незавидна. Ты должен найти в себе силы, даже когда кажется, будто ты сейчас упадешь как подкошенный. Кому нужен слуга, без дюжей выносливости? Такого могут отослать куда как в худшее место с глаз долой.

Выгода: Когда вы используете второе дыхание (secondwind), вы можете вместо одного исцеления (healingsurge) потратить два.

Силы Невольника

Жизнь невольника не сахар, чего уж греха таить? Его удел исполнять волю своего господина, да получать либо похвалу, либо затрещину, за излишнюю нерасторопность, неуклюжесть, или медлительность.

2-ой уровень:

Быть расторопным научила вас жизнь. Увернуться от удара хозяина, когда он не в духе, быстро ретировавшись из залы, или, быть может, напротив, быстро закрыть его своим телом, оказавшись между ним и врагом.

Расторопность

Утилитарность Невольника 2

Вы отходите стремительно, четким заученным шагом, будто от этого зависит что-то очень важное.

На Сцену /Военный /Малое Действие

Цель: Вы

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 3 клетки.

6-ой уровень:

Слуга очень быстро учится тому, что хозяину надобно помогать, когда он просит, а порой и когда не просит. Ибо чего его лишний раз гневить? Со временем слуга уже почти моментально оценивает, как надобно помочь и что для этого сделать. Вот и учишься всему понемногу, а главное тому, как сообщать работать. В жизни ведь оно полезно.

Безупречная Помощь

Утилитарность Невольника 6

Вы готовы помочь почти в любом деле, быстро сообразив как это удобнее сделать, и делаете то, что нужно.

На Сцену /Военный /Малое Действие

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 2 клетки и оказать помощь (aidanother) одному из ваших союзников, как свободное действие.

10-ый уровень:

Сколько приходится пережить слуге, не счесть тягот, что обрушиваются на его плечи в неволе. Ведь господин может быть и жесток и даже безжалостен. На вашу спину может то и дело падать плеть или просто удар за провинность. И даже если хозяин не суров, он может быть требователен и надменен. Он может приказывать вам взвалить себе на плечи его поклажу и еще требовать, не отставать от него. Да мало ли, что взбредет ему в голову? На то ведь и слуга, чтобы сделать путь господина легче.

Переживание Тягот

Утилитарность Невольника 10

Преодолевая боль и усталость, вы справляетесь с любыми тяготами, что свалились на ваши плечи. Делаете глубокий вдох и движетесь дальше.

На Сцену /Военный /Немедленное Прерывание

Триггер: Вы получаете урон.

Эффект: Вы тратите 1 Исцеление (healingsurge), но не восстанавливаете хит-поинтов. Вместо этого полученный вами урон, который спровоцировал триггер, уменьшается на объем вашего исцеления (healingsurgevalue) + модификатор вашей самой высокой характеристики.

Слуга и Господин:

Выбирая тему «Слуга», вы должны быть готовы к тому, что ваш персонаж будет, зависить от кого-то другого. Рекомендуем, чтобы господин этого невольника также присутствовал в игре. Это может быть Мастерский персонаж. Но все-таки советуем, чтобы это был один из игроков. Тогда игра получится более интересной, насыщенной и правдоподобной.

Заранее подумайте с Мастером и игроком, который будет вашим господином о предыстории ваших персонажей.

Ведь они должны быть, несомненно, связаны и в них должен быть описан стиль вашего общения, отношение друг к другу, вообще какого рода невольником вы являетесь по отношению к господину. Запомните, чем тщательнее вы подготовите вашу предысторию, тем интереснее будет игра как для вас лично, так и для других участников.



Слуги замка

«Что есть никчемная жизнь раба для Хозяина. Кто ты для него? Ничтожная однодневная игрушка. Почему – то повелось, что у рабов нет чувств и нет души. Он играет с твоей смертью и свободой».

Служанки замка, выглядят как молодые девушки от 15 до 25 лет. На вид весьма красивые, но давно забывшие о добре и ласке. Многие со следами побоев и издевательств, заплаканным лицом и постоянным страхом за свою жизнь.

Их держат под постоянным контролем.

Одеты в «униформу» из черного платья и белого шелкового передника.

Занимаются вполне обычной работой: шьют, стирают, убирают, готовят и занимаются иным делами, по приказу хозяев.

Стефан считал их неудачными экспериментами, и даже не пытался чем-то помочь бедняжкам, обращаясь с ними как с вещами. Одно время он даже намеривался истребить их всех, но одумался. Ведь замок большой – и в нем много работы.

Изначально служанки являлись одним из экспериментов по воссозданию жизни, которые проводил Стефан Рихтер. Он был вне себя от радости, когда в созданной им машине, из засохшей капли крови (образцы крови он собирал во время своих странствий) создалось тело прекрасной девушки. Прежде, чем упасть в обморок, она по какой-то своей, неизвестной никому причине, поцеловала графа, и тот едва успел подхватить ее, прежде чем девушка рухнула на землю.

Он назвал ее Амелией, и та искренне влюбилась в него, и со временем ее чувства переросли в настоящую страсть. И ни смерть, ни боль, не смогли изменить ее отношения к Стефану. Она была первой и самой совершенной... все остальные были намного слабее и уязвимей.

Во-первых, их искусственно выращенные тела через несколько лет разрушались. После полного разрушения они рассыпались в прах, и больше воскресить их было невозможно, какая бы магия не применялась - они погибали навсегда. Чтобы продлевать их "жизнь", граф разработал особый препарат - мерзкие на вкус таблетки, которые притормаживали процесс гниения плоти и разрушения тканей.

Во-вторых, их воспоминания были недолговечны, они создавались, имея пробелы в памяти, хотя были некие проблески, флешбеки, но часто они не помнили даже собственного имени.

Потому им выдавали личные номера при создании, которые стали аналогами имен для прислуги. Они умели ходить, говорить, работать, сохраняли навыки из прошлой жизни. С каждой новой реинкарнацией они обретали новые личности, частично те были инициированы всплывающим в памяти прошлым – «первого рождения». Но большая часть обрела совершенно иные черты характера, умения и ложную память, в процессе череды смертей и воскрешений.

Они вовсе не големы плоти или inferнальные твари в милой обертке - это обычные люди. Они могут радоваться, могут смеяться, могут чувствовать боль, болеть, грустить, размышлять, плакать, бояться.

Они вполне обычные люди, для всех - кроме знати. Понимая, что в любой момент, граф может создать новых, они не слишком берегут их жизни и тела. Им нравится иметь полный контроль над ними, власть над жизнями и смертями несчастных. Стефан создал в них устойчивое чувство страха и покорности, превратив в рабынь. Осмелившиеся на побег, заменялись со временем на новых, оставшиеся были тихие и послушные.

"В конце концов, к чему жалеть сломанные игрушки?"

Классификация слуг:

Данные "существа" делятся на 4 вида:

Формально отдельно, идут так называемые **«купленные»**, их также называют **«продавшиеся»**.

Это либо прибышие в замок приключенцы/путники женского полу, либо найденные в местном лесу сироты (бывало, что граф во время прогулок находил брошенных детей), либо местные деревенские девушки, желающие работать в замке, а не пахать в поле.

Обычно они живут долгое время в замке в мире и спокойствии, которое нарушают лишь заслуженные (или нет) наказания. Их редко мучают или убивают. Живые люди часто нужны для ритуалов и экспериментов, потому что знать ограничивает свои развлечения с ними, чтобы всегда иметь «под рукой» необходимый алхимический материал.

Они мечтают о прекрасной и богатой жизни в замке, но первая же ночь в камере - мгновенно развеивает их иллюзии. В отличие от остальных, ничто их в замке не держит, и, узнав правду, они могут (и будут стараться) сбежать. Когда они погибнут, то могут быть воскрешены, как гомункулы. Численность этой группы очень мала, не более десяти девушек.

Первая группа называется незамысловато – **«рабыни»**.

Самая тяжелая работа, самые плохие условия проживания, самые жестокие наказания и жизнь, словно затянувшийся кошмар. Вкупе с унижениями, даже со стороны других служанок, это самая уязвимая группа.

Из 50 служанок (больше в замке не держат) в эту группу входят около 30.

Вторая группа **«фаворитки»**, она же **«любимицы»**.

Некоторые лишь средства для любовных утех господ, но большинство попадает в эту группу за очень красивую внешность, обладание редкими знаниями, талантами руководителя, и умением держать своих подчиненных в «ежовых рукавицах».

Для знати они такие же вещи, как и все остальные, с той лишь поправкой, что это красивые и полезные вещи, которые не стоит «ломать» без особой нужды.

Эта группа также очень малочисленна, не более десяти девушек.

Третья группа **«старшие сестры»**.

«Старшие сестры» - надсмотрщицы за всеми остальными служанками. Граф закрывает глаза на их игры во власть, и они умело и с удовольствием используют свою возможность карать и миловать более слабых.

Изначально эта "группа" состояла лишь из Амелии, которая как самая первая, пользовалась всеми благами и считала себя равной хозяину, а тот не спешил ее разочаровывать. Преданная любовь «куклы» его забавляла, хотя он не принимал ее серьезно. Амелии не требовались лекарства, и она могла уйти в любой момент.

Однако в иных служанках она видела конкуренток за любовь и внимание своего создателя, а потому

очень жестоко обходилась с ними, наказывая за любую провинность.

Ей нравилось оставлять шрамы на лицах служанок, обычно она искала для этого повод, но порой могла сделать порез и просто так, особенно если девушка была красива... особенно если Амелия думала, что уступает ее красоте.

С тех пор подобные "метки" приняли на "вооружение" все последующие «старшие сестры». Группу составляют две, иногда три девушки – очень харизматичные, любящие власть и готовые причинять боль другим.

При переходе в эту группу, служанка проходит болезненный ритуал трансформации, чтобы иметь возможность защитить себя. В битве из их кисти вылезает острый как бритва клинок. По одному на каждой руке. Он создан из крепкого материала, напоминающего кость, но он крепче алмаза. Ни разрубить его, ни погнуть. Лишить их оружия, можно лишь отрубив руку.

Разделение труда:

Не все слуги работают сразу во всем замке, у них есть своеобразное разделение труда. Несколько служанок работают на кухне, их тщательно отбирают и принимают для этой работы лишь тех, кто умеет хорошо готовить, и достаточно труслив, чтобы попытаться подсыпать яд в пищу. Поскольку богатый стол, полный изысканных яств, отличительный признак местной аристократии, девушек, работающих на кухне, стараются не наказывать без веских причин, а особо симпатичные из них не только разносят напитки во время трапезы, но и занимают место за столом вместе с хозяевами. Еще несколько девушек работают в виноградниках, а после сбора урожая, когда они временно остаются без занятия, им выдают несложную работу в библиотеке и оранжерее, или более сложную по мытью полов и посуды на кухне. Большая часть оставшихся занимается уборкой и стиркой. Это наиболее беззащитные перед хозяевами слуги, если в комнате что-то пропадет, убравшаяся там девушка, может уже быть убита, прежде чем окажется, что хозяин сам переложил «пропавшую» вещь и позабыл об этом.

К тому же они большую часть дня находятся в замке. В комнатах и коридорах, прямо на глазах знати, что порой грозит им серьезными неприятностями.

Уровни доминирования:

Показывает отношения слуги к знати:

1 уровень – нет ни малейшего желания подчиняться. Как нет и страха и точек давления на жертву. Еще имеет волю и чувство собственного достоинства.

2 уровень – на жертву оказывается давление в виде угроз, пыток, физического и ментального насилия. Сопротивляется из-за всех сил. Жертва может сутками убеждать себя, что это лишь сон. И скоро этот кошмар пройдет. Постоянно взывает к жалости и милосердию своего мучителя. Душа полна надежды, только она все еще заставляет бороться за жизнь.

3 уровень – сопротивление все слабее. Страх перед наказанием все больше, при возможности попробует сбежать или напасть, выжидает лишь удобного случая.

4 уровень – серьезные ментальные травмы, постоянный страх за собственное здоровье и жизнь. Сопротивление еще возможно, но лишь в случае крайней опасности для жизни, в остальных случаях жертва покорно сносит все проявления жестокости.



by Kristofer

5 уровень – последний бастион защиты, жертва может притвориться покорной и согласной на все лишь бы выждать момент и напасть. Начинает торговаться и пытаться спастись, пойдя на сделку со своим мучителем. Если ничего не помогает – вполне может свести счеты с жизнью.

6 уровень – покорность уже не притворная. Страх так силен, что жертва уже сама пытается угодить мучителю, лишь бы избежать гнева и не испытывать лишней раз судьбу.

6+ уровень – агрессия, направленная на мучителя, постарается убить злодея, невзирая на страх за собственную жизнь.

7 уровень – полная потеря воли и чувства собственного достоинства. Многочисленные психические отклонения, жертва начинает не только получать некое удовольствие от творимых с нею действий, но и при возможности срывает злобу на более слабых.

8 уровень – полная потеря личности. Превращение в послушную вещь, для которой есть лишь приказы хозяина. Полное принятие своего положения и появление внутренних оков в душе.

Одежда служанок:

Слуги замка носят одинаковую одежду, состоящую из нескольких элементов. Основу костюма составляет платье, что достается новой хозяйке от предыдущей, потому новизна ткани, заплатки и пятна засохшей крови – зависит лишь от удачливости и бережливости предыдущей владелицы. Подол платья не слишком короткий, и лишь слегка оголяет колени. Спина и плечи оголены. Живот утягивает корсет. Утягивает очень плотно, порой чрезмерно, зачастую он скрыт платьем, и потому кажется, что талии служанок тонкие от рождения.

Удобного в подобном мало, и прислуга, вернувшись в свои комнаты первым делом снимает осточертевшие корсеты. Однако потери сознания от нехватки кислорода очень редкое явление. Корсет не только стягивает талию, но и высоко приподнимает грудь, которую почти удастся разглядеть через неглубокий, но широкий вырез. Рукава платья либо очень короткие, либо длинные, но стянутые лентами в районе локтей. Ноги закрывают черные или белые чулки, длиной до колен. Обувь зависит от того, насколько сильно насолила служанка знати.

В качестве обуви обычно выступают туфли на невысоком каблуке, но если девушка хамила, была нерасторопной или как-то еще провинилась, то в качестве обуви ей могут достаться туфли на ОЧЕНЬ высокой платформе, после чего об удобстве и приемлемой скорости передвижения можно будет забыть. Либо она может остаться без обуви вовсе. Камин в замке много, но они не способны достаточно прогреть все полы. Утро такая девушка встречает с кашлем и температурой. Некоторые аристократы, желая унижить бедных служанок, надевают на их лилейные шейки полоски ткани, или тонкие кожаные ремешки. К счастью, никакого вреда, кроме морального они не причиняют. Из косметики распространена помада, розового или алого цвета. Волосы покрыты лаком и блестят. Обычно они распущены, но иногда служанки связывают волосы в хвостик с помощью ярких лент, преимущественно голубого или белого цветов.

Гомункулы – раса замковых слуг

Livingconstruct

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ:

Средний рост: 150—170 см

Средний вес: 40—80 кг

Значения характеристик: +2 к Харизме, +1 Ловкость, -1 Телосложение

Размер: Средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: Обычное

Языки: Инф, +1 язык на выбор (обычно общий).

Бонусы и штрафы:

Высокий болевой порог - +1 к Стойкости

Расторопный - +1 к Реакции

Сломленный – (-1) к Воле

Пьянящая кровь - их кровь обладает наркотическим эффектом. Если кто-то выпьет их крови, то может начать испытывать радость и эйфорию. Пока жертва находится под действием наркотика, гомункул получает дб бонус к дипломатии против жертвы.

Кровь Гомункула

Яд 5 уровня

Кровь гомункулов, имеющая очаровывающий эффект.

Яд 250 зм

Атака: +10 (минус уровень доминанции служанки) против Воли, цель становится доминируемой (спасение оканчивается).

Серая лихорадка - гомункулы весьма уязвимы к болезням и им необходимо постоянно принимать препараты, выдаваемые хозяевами, иначе их иммунная система быстро выйдет из строя и все их внутренние органы откажут. Особенно гомункулы уязвимы к «серой лихорадке» - ужасной болезни, которой болеют, видимо, лишь созданные существа, болезнь мучительна, неизлечима на поздних стадиях и смертельна.

Стадии болезни:

Первичный эффект: учащение сердцебиения, сильные головные боли, жар, неутолимая жажда, озноб

1 стадия – тело бьют судороги, кожа принимает серый оттенок.

2 стадия – начинается разложение кожного покрова, выпадают волосы и расслаиваются ногти.

3 стадия – верхние слои кожи начинают сползать. Начинаются внутренние разложения, атрофируются голосовые связки. Больной может лишь хрипеть от боли. На этой стадии болезнь еще обратима.

Конечное состояние: происходят изменения в мозге, до смерти больной бьется в бреду и агонии. На этом этапе болезнь уже неотвратима. В итоге мучительная и неизбежная смерть.

Серая Лихорадка

Болезнь 9 уровня

Генетическая болезнь гомункулов. Она появляется, если не принимать вовремя лекарства.

Атака: +12 против Стойкости

Выносливость улучшение Сл 20, поддержание Сл 15, ухудшение Сл 14 и ниже

Цель

Первичный эффект:

выздоровливает

Учащение сердцебиения, сильные головные боли, жар, неутолимая жажда, озноб.

1

стадия

2

стадия

3

стадия

Конечное состояние:

Цель умирает.

"Народ и общество, которое долго и покорно несли иго рабства или угнетения, теряют дар божий: любовь, чувство собственного уважения и независимость. Эти категории заменяются низкопоклонством и холуйством. Такой народ и такое общество не могут воспользоваться плодами свободы даже полученной по счастливой случайности" - Николо Макиавелли



Происхождение: гомункулы – искусственно созданная раса. Они были созданы графом Рихтером во время экспериментов с телами и ДНК эльфов, полуэльфов и людей. Сначала, они были нежизнеспособны. Однако, через несколько лет Стефан сумел сделать процесс их «создания» более контролируемым.

Внешность: данные существа, не «рождаются» в прямом смысле этого слова. С помощью раствора гибернации отдельный элемент ДНК (кровь, волосы, часть тела) генерируют, пока не будет воссоздано живое существо, которому принадлежал образец. Внешность гомункулов полностью соответствует внешности оригинала. Более того, если повторить процедуру, то внешность воскрешенного существа будет снова идентичной. Единственный способ изменить облик – воздействовать на

раствор гибернации. Например, чуть охладив его, можно уменьшить возраст возрожденного существа, так 25 летний человек в таких условиях возродится в возрасте 10 лет. Если добавить определенных реагентов, можно поменять цвет волос, глаз, добавить или убавить конечности... раствор позволяет очень сильно менять первоначальный «образец».

Индивидуальность: все зависит от конкретного слуги. Очень многое влияет на это – и остатки из воспоминаний прошлого, и «ложная память», и взаимоотношения с иными слугами и господами. Слуги могут быть как воплощениями всего самого светлого и невинного, так и порочными дьяволицами, скрывающимися под маской добра и уязвимости.

Отношения с иными расами: гомункулы изначально создавались как раса слуг. У них нет особого желания или возможности на равных контактировать с представителями иных рас.

Язык и грамотность: все знания, полученные до извлечения образца ДНК, передаются созданному. Потому все языки, известные при жизни, становятся известны при «рождении». С грамотностью все сложнее, если читать гомункулы могут без особых проблем (если умели это раньше), то с письменностью возникают проблемы. Моторные функции по сути новые и неразвитые, навыки возвращаются быстро, но лишь после практики. Поскольку все гомункулы ныне живут в замке, они в любом случае знают основной язык этой местности - инф.

Мировоззрение: любое.

Подвиды расы: у расы технически нет подвидов, все они livingconstruct, однако их принимают по расе оригинала, а именно: людей, эльфов и полу-эльфов.

Продолжение рода: гомункулы могут иметь детей. Их дети вполне обычные люди или эльфы.

Беременность очень редкое событие, и в условиях жизни в замке, очень малое количество служанок доживают до родов. Несколько детей, что все же смогли родиться, были отданы в деревню, и достались бездетным семьям. Отмечают, что эти дети росли очень крепкими, с отличным здоровьем.

Генетическая аномалия: все созданные существа, хотя и рождали абсолютно здоровое потомство, сами имели очень слабый иммунитет. Даже обычная простуда способна свести их в могилу. Наиболее уязвимы служанки к «серой лихорадке», болезни которой, похоже, способны заболеть лишь созданные существа.

Стефан снабжает слуг лекарствами, которые уничтожают все следы болезни, однако такая мера защиты сильно ослабляет здоровье и укорачивает срок жизни. Как правило, 10 лет - это максимальный срок жизни гомункула. Однако при «рождении» их тела находятся в идеальном состоянии, если удастся со временем, исправить генетическую ошибку – гомункулы, вполне могли бы жить более века.

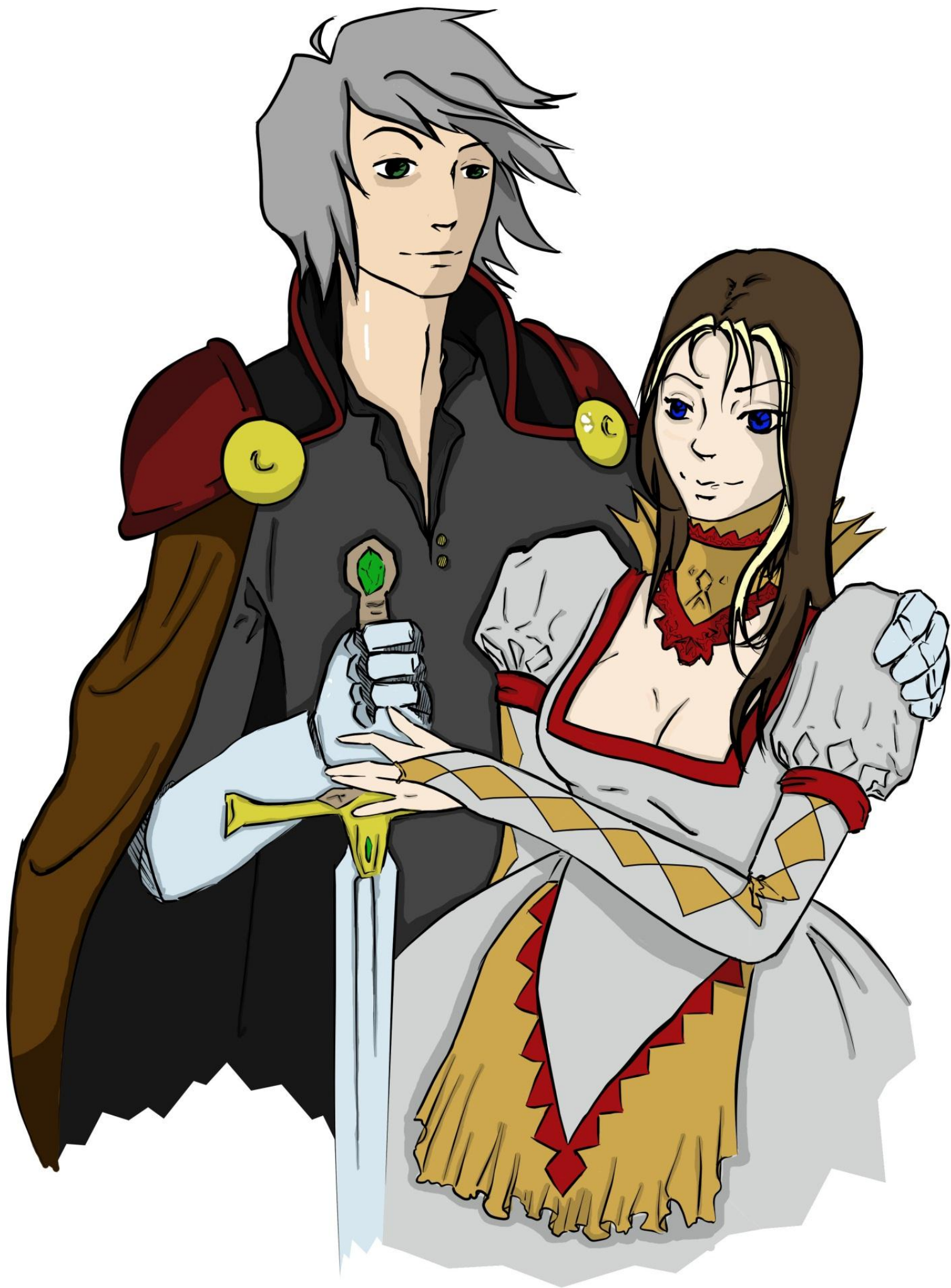
Мутации: ныне в гомункулах заложен лишь стандартный человеческий генотип, однако экспериментируя с раствором гибернации, умелый алхимик может очень сильно изменить тела и сознание гомункула. Загрузить в него новые данные и знания, за мгновения сделать могущественным магом или умелым воином. Изменять тела - делая их неуничтожимыми и совершенными. Очень многие возможности скрыты в основе гомункулов.

Теология: гомункулы верят в двух «богов», первым богом они считают Стефана, его зовут «создатель», однако, не смотря на столь громкое имя, граф ассоциируется не столько с созданием, сколько со смертью - ее неизбежность и внезапностью. Граф Рихтер печально знаменит убийствами слуг. Потому ни один гомункул не рискнет пойти против его воли. Ночами служанки молятся Стефану, чтобы не встретится с ним днем. Второй бог – Мелефита, заняла свое места в вере служанок из-за истории об ее борьбе с тьмой. Ей молятся не с тем усердием как графу, но достаточно часто. Однако их молитвы, видимо, не доходят, ни до одного из «божеств». Слуги полагаются на помощь судьбы, помощь со стороны, хотя сами не верят, что спасение для них вообще возможно, и не прикладывают к этому никаких усилий.

Пол – Теоретически гомункулы могут быть любого пола, однако в настоящий момент в замке обитают лишь девушки.

Поскольку гомункулы обладают всеми знаниями и умениями оригиналов, среди служанок могут быть воры, воины, барды, маги и прочие классы, но лишь низких уровней. Мастеру, однако, не стоит заселять весь замок воительницами 1 уровня, желательно чтобы слуги с геройскими классами были редкостью, большая их часть имеет нпс-классы (простолюдины, торговцы, ремесленники и очень редко даже аристократы).

Классы и навыки - гомункулы могут получить любые классы и навыки, если конечно смогут тренироваться и совершенствоваться. Не всякая служанка, избившая своего хозяина метлой, становится воином, и не всякая служанка, ворующая яблоки с кухни, непременно становится воров. Хотя гомункулы могут быть представителями различных рас: людьми, эльфами, полуэльфами и т.д, формально все они различаются лишь внешне, являясь «живыми конструкторами». У гомункулов-людей и гомункулов-эльфов нет отличий, кроме внешних.



Этерналы

Этерналы были расой созданной в древние времена богами Имфеором и Наами. По легенде они населяли земли, которыми правил бог-император Имфеор.

Этерналы были его вечными слугами и его вечной армией – они не старели, не болели, могли выживать в самых трудных природных условий и быстро излечивались от ран.

После смерти Имфеора, этерналы расселились по всему миру (а некоторые смогли отправиться в другие миры), и века кровосмешения с иными расами, сильно ослабили их изначальную силу.

Каждое новое поколение – было слабее предыдущего.

Ныне «чистых» этерналов практически не осталось. В некоторых потомках гены этернала более сильные, в некоторых не проявляются вовсе. Многие из них даже не подозревают, кем являются.

ОСОБЕННОСТИ РАСЫ

Средний рост: 160-190 см

Средний вес: 60-80 кг

Показатели способностей: +1 Сила, +1 Телосложение, +2 Харизма.

Размер: средний

Скорость: 6 клеток

Зрение: обычное

Языки: Общий и еще два на выбор

Бонусы навыков: +2 Обман, +2 Знание улиц

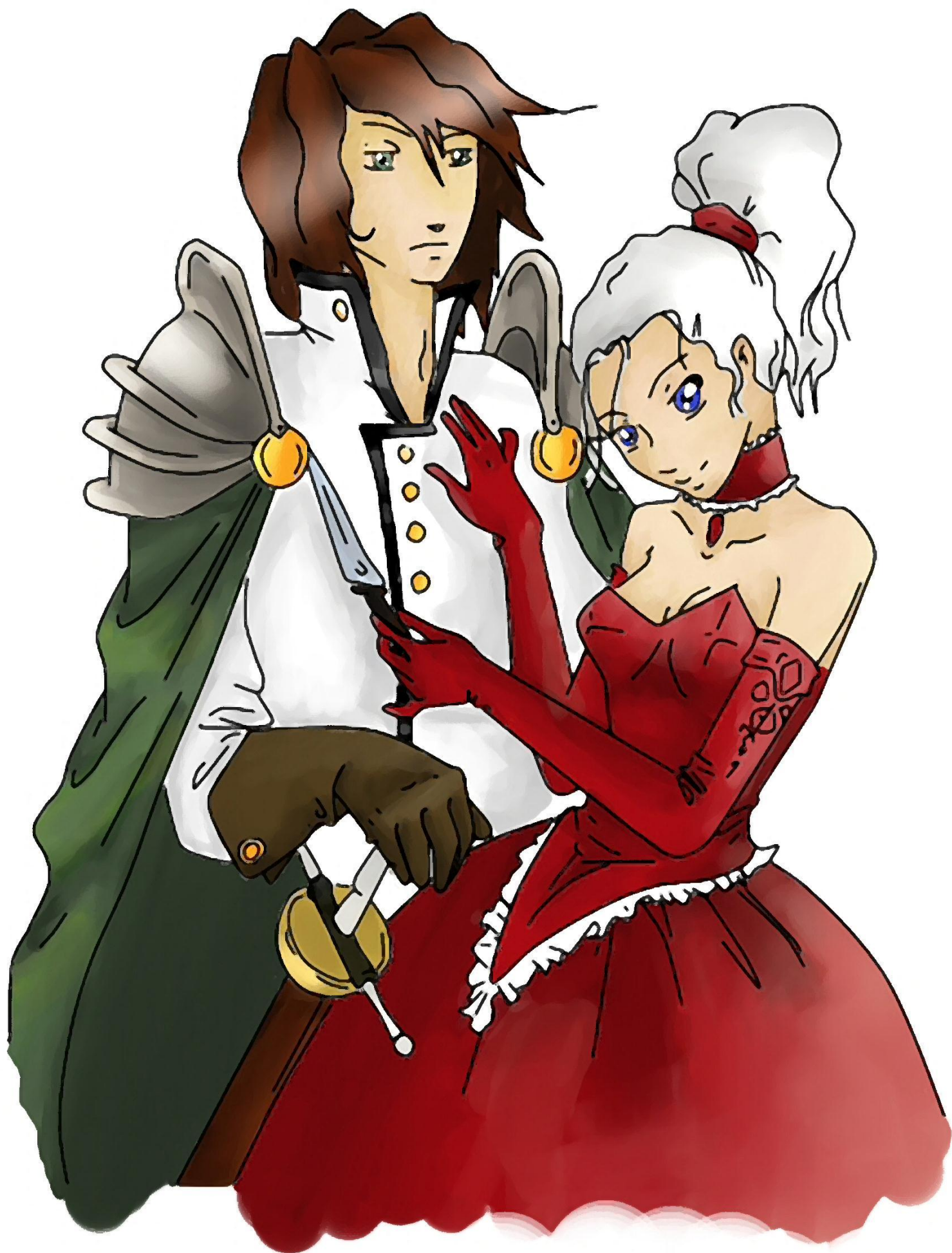
Особые умения расы:

Неестественная красота – Этерналы более красивые, чем обычные представители рас, с которыми они находятся в родстве. Герой получает бонус +1 при попытке обмана или обольщения.

Регенерация – когда то очень давно этерналы были бессмертны, но ныне, после тысячелетий скитаний и кровосмешений, истинные (бессмертные) этерналы редкость. Во всех мирах их не более сотни, где то они зовутся Героями, а где-то Богами. Обычный этернал утратил бессмертие. Но все же более защищен от смерти, чем иные расы. Так как может регенерировать свое тело и заживлять раны. Этернал остается жив, пока его хиты не опускаются до -20, однако при этом все правила действующие в случае умирания героя применимы и к нему. Он так-же регенерирует по 5 хитов в ход, если остается жив, пока его здоровье не поднимется до отметки в 0. Если раненого этернала добить – он погибнет, как и любое иное существо.

Защита от яда – этерналы имеют иммунитет к ядам и болезням.

Память предков – при должном уровне концентрации, этернал может увидеть воспоминания предков, своей кровной линии. Это редко удается осознанно (чистая 20 при проверке сложности), однако куски воспоминаний этернал может увидеть во сне. Как правило, они полезны, но уж очень хаотичны и требуют тщательного обдумывания.



Архетипы гомункулов:

Клаудия (беглая служанка, где-то в Шантье) – жизнь гомункула? Что это такое? Это жизнь бесправного раба, лишь боль и мучения. Все что остается – покорно смириться и ждать смерти, или попытаться сбежать. Мне это удалось. Сейчас, я умираю от «серой лихорадки», в хижине на окраине Шантье. Но те три года свободы, уж поверьте – они стоили того. Я не жалею о своем решении. И не буду жалеть, до последней секунды своей бессмысленной жизни.

Амелия (старшая сестра, замок «Скорбь») – многие мои «воспитанницы» жалуются на своих хозяев. Но это в корне неверно. Рождение, не определяет ваш характер и вашу волю. Ни в коем случае! Среди господ могут быть друзья, любимые и даже игрушки. Нужно лишь не позволять манипулировать собой. Иначе тебя будут использовать! В замке достаточно чистокровных людей, чьи души я легко сломала.

«Семнадцатая» (служанка в замке «Скорбь») – порой я сильно устаю, от нытья моих соседок по комнате. Они считают, что застуживают иной жизни. Но, нет ничего плохого в том, чтобы быть слабой! Вам не нужно самой ничего делать! Достаточно найти «хозяина», и он будет о вас заботиться. Покажите ему свою слабость, и пусть он чувствует себя защитником и спасителем! Поверьте – каждый хочет, что бы его «игрушки» принадлежали лишь ему! За вас они перегрызут друг другу глотки, если вы все правильно сделаете! Манипулируй другими – вот мой жизненный принцип!

Стефания Рауд (мэр Шантье) – мы избраны нашим богом и нашей «путеводной звездой»! Создатель даровал нам силу и знания, мы на голову выше жалких людей или мечтательных эльфов! У нас есть потенциал, и все что нужно – раскрыть его! Людишки в Шантье молятся на меня и боятся моей кары. Они знают, что нас не победить, не купить и не запугать! Мы будем единственной расой господ, а все «чистокровки» будут лишь нашей чернью. Я добьюсь этого, уж поверьте моему слову!

Архетипы этерналов:

Михаил (паладин, воин «Церкви праха») – что такое быть этерналом? Это значит быть бесстрашным воином, защищающим более слабые расы, от порождений тьмы! Это значит делать все, что бы распри и войны ушли навечно в историю.

Люмен (жрица Наами) – что такое быть этерналом? Это значит чувствовать, как по твоим венам бежит кровь - БОГА! Имфеор и Наами, не создавали нас равными с иными расами. Они создали нас теми, кто должен править!

Сайрус (вор) – быть этерналом здорово! Сколько раз мои «друзья» пытались меня отравить и хоть бы что! Сколько раз мы грабили могильники, и неведомая хворь, не смогла поразить лишь меня. Сколько раз мои смертельные раны, чудом заживали! Ты не можешь себе представить! Если б я не был этерналом, то уже лет восемь как кормил бы червей, после того, как один слишком бдительный стражник проткнул меня мечом!

Главные герои, они же главные злодеи:



Граф Алексис Рихтер

«Не самый приятный парень»

Внешность – худой и высокий молодой человек, лет двадцати на вид. Волосы белые, прямые. Челка едва закрывает глаза.

Глаза голубые. На теле есть несколько небольших шрамов, следов детских травм. В детстве он был очень непоседливым ребенком и постоянно лазил по заброшенным домам и залезал на высокие деревья.

Предпочитает носить одежду белого цвета.

Чаще всего его можно встретить в белом камзоле, поверх черной сорочки и в белых брюках. Чистоплотен и старается поддерживать внешний вид в порядке. На поясе у него висит небольшая походная сумка, в ней различные микстуры, алхимические зелья. На другой стороне к поясу прикреплена огромная связка ключей. В ней ключи практически от всех комнат замка. В сумке есть скрытое отделение, в котором покоится словно в ножнах – кинжал, чье лезвие смазано парализующим ядом. Алексис редко использует оружие, стараясь решить конфликты мирным путем. Иногда, отправляясь за пределы замка, он берет с собой пистоль, а также пули и порох для перезарядки.

Характер – неопределенный. Он прекрасно понимает, что он зло, но в тайне надеется, что совершенные им благие поступки, смогут сделать его лучше в глазах окружающих. Он знает, что он злодей. Но пытается быть хорошим. Его жизненный путь полон небольших благих деяний, но некоторые из его преступлений поражают своей жестокостью и беспощадностью. При этом он часто позволяет себе критиковать Анжелику за излишнюю жестокость, и пытается убедить ее обходиться более милосердно с жертвами.

Он адреналиновый наркоман. Играющий на грани фола, обожающий чувствовать опасность. Впрочем, он не пытается создать опасную ситуацию намеренно. Но он часто выбирает опасных женщин, ему будто хочет чувствовать себя уязвимым рядом с ними.

Ему нравится жестокость. Но он не часто делает, что то жуткое и аморальное собственноручно.

Намного больше ему нравится со стороны наблюдать за чужими страданиями. Иногда он даже чувствует что-то вроде жалости к несчастным. Но зачастую его можно увидеть с плотоядной улыбкой, напоминающей оскал хищника. Он часто составляет кампанию Анжелике в допросах и пытках странствующих приключенцев или просто чем-то провинившихся перед хозяйкой служанок. При этом он подает супруге необходимые инструменты, удерживает несчастных или оказывает им медицинскую помощь, чтобы те не умерли раньше времени.

Он любит жестокость, но лишь как игру... забаву. Творить зло ради самого зла, для него нонсенс.

Порой он испытывает привязанность к некоторым своим жертвам. Если пленник симпатичен ему, он старается не наносить ран, которые бы заживали слишком долго или калечили жертву.

Он редко обманывает и старается держать свое слово. К примеру если он пообещает пленнику, что отпустит его, если тот расскажет нужную ему информацию, то не будет убивать несчастного, после того как узнает нужную ему информацию. И хотя его душа черна как сама ночь, он способен испытывать чувства. Он искренне любит жену и сделает все, чтобы защитить ее.



Тактика – Алексис отлично разбирается в ядах и зельях. Хотя он сносно стреляет из пистоля и фехтует кинжалом, лучше всего ему удастся сражаться отравленным оружием или забрасывать врагов склянками с различными веществами. Поскольку он бессмертен, то может даже взорвать себя вместе с противниками, если те решат его окружить.

Знания о персонаже:

10 – он врач и алхимик, отлично разбирающийся в лекарствах, болезнях и ядах. Но он достаточно посредственный воин.

15 – он не претендует на власть над землями Имфеора, но является советником правительницы и дипломатом, улаживающим торговые и политические отношения между правителями.

20 – он бессмертен. Ни яды, ни пули не способны убить его. Его тело регенерируется через несколько часов после гибели.

Краткая биография:

Жизнь человека: Алексис родился в Алхемиле, в семье биолога и учительницы литературы, а потому с ранних лет получал образование. Когда ему было 7 лет, его семья была убита неизвестными, а мальчик с трудом выжил, сумев сбежать и хорошо спрятаться в полуразвалившемся доме. В тот день судьба была к нему благосклонна. Едва вооруженные люди вошли в дом, как потолок обрушился и погреб нескольких из злодеев под прогнившими балками. Они забрали раненых и скрылись, решив, что мальчишка погиб под завалом.

Детство свое Алексис провел в приюте Алхемила. Он увлекался книгами и в 12 лет уже стал работать в небольшом книжном магазинчике рядом с приютом. Отдавая часть заработанного наставникам. Через два года он поступил на медицинский факультет университета Алхемила. В те времена университет сменил политику приема студентов, и помимо мужчин из богатых семей, образование смогли получать даже женщины и умные, но небогатые представители среднего класса.

Его оценки были высокими и знания давались без особого труда.

Но больше всего Алексис думал не о том, как лечить болезни, а о бессмертии. Он видел, как его родителей убили. Он много раз с той поры видел смерть, и он понимал, что погибнет рано или поздно.

Он проводил сотни опытов стараясь создать формулу, если не вечной жизни, то хотя бы растянуть свое человеческое существование на несколько веков.

Совершенно случайно он встретил графа Рихтера, который предложил ему бессмертие, за работу в качестве его ученика и помощника. И Алексис не смог ему отказать.

Жизнь этернала:

Трагедия в том, что став бессмертным, Алексис стал бояться окончательной смерти намного больше, чем во времена, когда он был простым человеком. Его сердце останавливалось множество раз, кровь хлестала из глубоких ран, сознание покидало, и его окружала тьма. Лишь несколько минут, пока его тело не начинало регенерироваться, после очередной гибели. Но в эти минуты он чувствовал ужас смерти, боялся, что его тело не начнет восстанавливаться и он навечно останется в темноте.

Алес жил в замке и постигал алхимические знания. Время от времени он покидал замок и путешествовал в соседние земли, чтобы выполнить поручения графа.

Через двадцать лет, он пропал. Многие считали, что он сбежал, но это было неверно. Исследуя аномалию в Мертвых землях, он угодил в ловушку. Туманный мост – могущественная магическая аномалия, затянул его, и выбросила очень далеко от дома. Следующие двадцать лет, он провел в путешествиях по неведомым землям, пытаясь вернуться домой.

В день возвращения, он увидел перед замком прекрасную белокурую девушку. Она понравилась Алексису и ему ответили взаимностью. Он вскоре узнал, что это дочь графа, который несколько лет назад так-же пропал без вести. Теперь замок, и окружающие земли находились под властью Анжелики. Их любовь вспыхнула мгновенно, и они оба видели в друг друге идеал, который искали долгие годы. Спустя несколько месяцев они поженились, и Алес стал советником графини. Он встречался с дипломатами и торговцами из иных земель, в то время как Анжелика взяла на себя контроль над охраной земель и преумножением богатства своей семьи. Через год Алес узнал, что его супруга беременна.

Алексис Рихтер Соло контроллер 20 ур

Средний натуральный гуманоид (этернал) Опыт 16800

Инициатива +14 Чувства Внимательность +14

Хиты 1140; Ранен 570

КД 34; Стойкость 32, Реакция 28, Воля 32

Иммунитет болезни, яд

Скорость 8

Единицы действия 2

[Стандартное рукопашное] **Кинжал** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие, Яд**
+23 против КД, урон 2д8+6 и продолжительный урон ядом 3 (спасение оканчивает).

[Стандартное дальнобойное] **Пистоль** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**
+23 против Реакции, урон 3дб+4

[Зональное] **Алхимическая граната** (стандартное; перезарядка 5 б) ♦ **Зона, Огонь**
Зональная вспышка 1 в пределах 5, +23 против КД, урон 3дб+8 и дополнительный урон огнем 10.
Промах – половинный урон

Целебное зелье (малое; перезарядка 6) ♦ **Излечение**
Восстанавливает 30 хитов

[Ближнее] **Крио-граната** (стандартное; перезарядка 5 б) ♦ **Холод**
Ближняя вспышка 2, +23 против КД, урон 3дб+4 и дополнительный урон холодом 15

[Ликвидация] [Зональное] **Цепная реакция** (немедленное прерывание; когда хиты достигают 0) ♦ **Огонь, Холод, Кислота**
Зональная вспышка 1, дальность 10, центр на Алесе, +23 против КД, урон 3д8+4 и дополнительный урон 30 (кислота, огонь и мороз – каждый наносит ущерб в 10, если у героя нет иммунитета или сопротивления).
При критическом попадании цель становится умирающей.

Мировоззрение Зло **Языки** Инф

Навыки Переговоры +20, Проницательность +18, Запугивание +18

Сил 26 (+18) **Лов** 19 (+14) **Мдр** 18 (+14)

Тел 22 (+16) **Инт** 14 (+12) **Хар** 27 (+18)

Снаряжение кинжал, пистоль, 30 пуль, алхимические зелья, кольцо Наами.

Графиня Анжелика Рихтер

«Смертоносная красота»

Внешность – невысокая девушка с аппетитными формами и изящными изгибами тела. Юная красавица со временем превратилась в сформировавшуюся великолепную женщину. Упругая грудь, узкая талия, округлые бедра.

У нее голубые глаза и белоснежные от природы волосы. Длинные до поясницы волосы, с немного завивающимися концами. Тонкие алые губы.

Ее цвет лица, кажется, зависит от погоды. В погожие солнечные деньки на щеках румянец, а в холодные и пасмурные – ее кожа становится болезненно бледной.

У нее изящные руки, мягкие и теплые ладони с длинными пальцами, с всегда ухоженными ногтями. Носит в основном элегантные платья черных или алых тонов, но ее можно увидеть и в обычных брюках и сорочке. На балах она часто одевает «кукольные платья» с множеством украшений и лент. Однако она очень редко надевает платья с открытой спиной, если ее может увидеть кто-то кроме супруга. На ее спине сохранились следы побоев – ожоги и полосы от кнута.

Она не позволяет людям, которым она не доверяет, смотреть на эти шрамы. Ибо эти следы напоминают ей о времени, когда она была слабым и уязвимым ребенком.

Характер – Анжелика - дочь своего отца. С самого детства она росла под его присмотром, поэтому ей привилось множество черт его характера. Решимость, уверенность, невозмутимость в самых разных ситуациях, а так же хладнокровие, расчетливость и безжалостность. Однако ей знаком и страх за свою жизнь. Муки, которые ей причинила мачеха, все еще снятся ей в кошмарах.

Она очень жестока и обожает причинять людям боль. Наказывает служанок за любую провинность, вернее ждет лишь малейшего повода, чтобы оправдать свои действия. Как ни какие мольбы не останавливали мучения для нее, так и никакие слова жертв не могут заставить ее отступить. Анж ненавидит слабость и слабых волей людей. Все слезы, мольбы и страх в глазах жертв, лишь сильнее злят ее.

Судя по ее действиям, кажется, что она безумна. Хотя ее размышления на редкость логичны и последовательны.

У нее в душе зародилась неестественная привязанность к отцу. Потому она сильно заинтересовалась Алексисом, который за долгие годы работы со Стефаном, по характеру практически стал его копией. Однако ее любовь, вызвали совсем иные чувства - Алексис искренне заботился о ней. С каждым днем, она все больше чувствовала нарастающую любовь к Алесу.

Тактика - Анжелика отлично обращается с арбалетом. Стреляет метко и очень быстро

перезаряжает оружие. В ближнем бою она может воспользоваться кинжалом, хотя и владеет им намного хуже.

Анж не полезет в бой с сильным противником, или группой врагов. Оказавшись в подобной ситуации, она постарается ретироваться с поля брани. Анжелика не всегда сражается до смерти, иногда она оставляет своих врагов в живых, чтобы те вымаливали у нее пощаду, прежде чем умрут или что бы она могла пытать их.

Знания о персонаже:

10 – правительница Нуритюра, защищающая крестьян от монстров.

15 – правит землями, из замка «Скорбь»

20 – она красива, но за милой внешностью скрывается безжалостное чудовище

25 – поклоняется злой богине - Наами

Краткая биография:

В свой первый день жизни, она уже видела смерть. Смерть собственной матери. Отец избегал ее, обделял лаской – будто считал причиной гибели Марты. Когда девочка повзрослела, он привел в дом мачеху, которая третировала девушку. Но Анж все терпела, не желая создавать отцу неприятности. Они хотела, чтобы он был счастлив. Вскоре он пропал без вести. Все что осталось у нее на память от родителей – небольшая гравюра, изображающая танцующую пару. Картина, на которой ее родители были красивы, молоды и неразлучны. Едва отец пропал, мачеха словно сорвалась с цепи – унижала и мучила девочку. Однажды Анжелике удалось убить мучительницу, и она стала править замком самостоятельно. Окружила себя верными последователями (или хотя-бы не перечасными открыто) и избавилась, от несогласных с ее правлением.

Broken souls 3 Revelation (c) Grand-grimuaire 2012

Она правила так же жестоко, как правил Стефан, которым она восхищалась. Стала мэром деревни, избавившись от старика Фридриха. Начала защищать крестьян от монстров, но вовсе не по доброте душевной. Люди были для нее ценным ресурсом, и она не могла позволить ночным тварям, без спросу уничтожать ее имущество. Однако на убийства крестьян своими соратниками, она не обращала особого внимания, если те не привлекали слишком много внимания.

Однажды она встретила Алексиса - ученика Стефана, и они полюбили друг друга, а вскоре официально провели церемонию бракосочетания.

Анжелика Рихтер Соло артиллерия 20 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 14000

Инициатива +13 Чувства Внимательность +18;

Хиты 1000; Ранен 500

КД 36; Стойкость 39, Реакция 34, Воля 34

Скорость 8

Единицы действия 2

[Стандартное рукопашное] **Кинжал** (действие; перезарядка) ♦ **Оружие**

+25 против КД, урон 2д6+12

[Стандартное дальнобойное] **Арбалет** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

Дальность 10/20, +26 против Реакции, урон 2д6+8

[Дальнобойное] **Меткий выстрел** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Оружие**

Дальность 20/25, +26 против Реакции, урон 3д6+4 и цель сбивается с ног.

[Ликвидация] [Рукопашное] **«Швейная машинка»** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Оружие**

+25 против КД, урон 3д8+4 и цель становится изумленной (спасение оканчивает).

При критическом попадании цель становится умирающей.

Мировоззрение Зло **Языки** инф

Навыки Акробатика +18, Проницательность +18, Запугивание +28

Сил 27 (+18) **Лов** 16 (+13) **Мдр** 17 (+13)

Тел 24 (+17) **Инт** 15 (+12) **Хар** 16 (+13)

Снаряжение охотничий костюм, кинжал, арбалет, кольцо Наами.

Кольцо Наами – примечание, пока это кольцо не снято, другие магические кольца не

действуют. Кольца работают только в паре. Если один из партнеров убит, второе кольцо теряет силу.

«Клянетесь ли быть вместе: в богатстве и бедности, болезни и здравии, тоске и радости, жизни и посмертии, и так - пока вечность не разделит вас?»

Кольцо Наами (Уровень 20)

Подарок верующим от Богини кровавой любви...

Ячейка предмета: Кольцо 125000 зм

Свойство: если у партнера закончились исцеления, вы можете передать ему свои исцеления.

Талант (На день ♦ Исцеление): Малое действие. Вы получаете регенерацию 10 до конца сцены.

Талант (На день ♦ Телепортация): Действие движение. Телепортация на любую свободную соседнюю клетку с партнером.

Примечание: если партнер, например, падает в пропасть или находится в ином неблагоприятном положении, то можно переместить не себя к нему, а наоборот.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Урон от атаки разделяется между обоими партнерами поровну. Если вы достигли вехи, то урон от первой атаки разделяется поровну между партнерами, а все последующие атаки в этот раунд не приносят ущерба.

Глава 2 – выбор темных героев

Если враг не сдается, его уничтожают



Дневник Анжелики – Последняя страница

Если я хочу отомстить ему, просто убить его будет недостаточно.

Чтобы перед смертью он мучился от боли в сердце, нужно сделать так, чтобы он сначала обрел любовь, а потом ее потерял - Трейс

Анжелика медленно открыла глаза, и попыталась приподняться. Она поняла, что лежит в своей постели, но ее руки были крепко привязаны к спинке кровати. Она пыталась вырваться, но веревки оказались слишком крепкими. Перед ней, со странной плотоядной улыбкой сидел супруг. В его руке был кинжал и точильный камень, издававший неприятный скрежет, при заточке лезвия. Последнее что она помнила, как в комнату вошел Алексис, как раз когда она уложила дочку спать. Он приблизился к ней, и... все потонуло в темноте.

Голова сильно болела, очевидно, ее ударили по затылку.

- Алексис? – тихонько спросила она – Чем ты занят?

Он не обратил на ее слова внимания, лишь ухмыльнулся и продолжил точить лезвие.

- Развяжи меня. Любимый, ну пожалуйста, ты пугаешь меня!

Мужчина поднялся и приблизился к ней, присев у края кровати. Анж увидела, что его белый камзол заляпан кровью.

- Тшшшш... - он приложил палец к губам, и принялся разрезать одежду на женщине. Когда она оказалась раздетой, он легонько кольнул ее лезвием.

Анж испуганно выгнулась, уклоняясь от кинжала:

- Кто ты такой? – она понимала, что ее муж никогда бы не сделал подобного, из глаз медленно побежали слезы от внезапной боли и обиды.

- Я твой любимый, твой Алес – юноша улыбнулся и попытался приблизиться.

Анж воспользовалась тем, что ее ноги забыли привязать, и как следует, лягнула незнакомца. Тот закричал от неожиданности и отлетел на пол.

- Чертова сука! – он яростно вскочил, держась за лицо. И резко приблизившись, ударил ее кинжалом.

- Демон с тобой – он снял магическое кольцо и отложил его на тумбу. Через несколько секунд, образ Алеса исчез, перед графиней предстала Клэр.

- Ты еще жива!? Где Алес? – сквозь сцепленные от ярости и боли зубы, спросила белокурая графиня.

- Он в лесу. Мертв. Жаль, что ты разоблачила меня... я планировала... немного поиграть.

- Что вообще происходит?

Клэр свернула в клубок валяющуюся на кресле тряпку, и импровизированным кляпом заткнула рот женщине.

- Замолчи. Дай мне немного тишины! Сейчас я буду раскрывать детали своего коварного плана.

Раскладывать по полочкам, все подробности своей мести, все детали. Потерпи, этот план совсем прост. Хм... вижу тебе слишком уютно.

Кларисса сжала рану на боку Анжелики.

Женщина заорала, выгнулась на кровати, безрезультатно стараясь вырваться, но сильная боль делала каждый вздох невероятно сложным. Она бессильно рухнула на кровать, и зарыдала.

- Итак... – начала свой рассказ мучительница - Представь, что ты маленькая девочка, чьих родителей убили на твоих глазах, а после над тобой постоянно издевались. Но ты прошла через все мучения, лишь бы отомстить. Отправить мучителей в Бездну. Уничтожить все их семейство, вырезать под корень. Наверно ты не знала, а возможно тебе было все равно, почему я не погибла в ту ночь. Едва

моя душа покинула тело, как демон по имени Тень, появился рядом и удержал меня в этом мире. Он предложил сделку. Уничтожить тебя и Алексиса. В обмен на жертвоприношение твоей дочери. Не переживай. Она еще жива. Я убью малышку, немного позже... мне будет трудно это сделать, ведь это просто ребенок. Не причинивший никому зла, но таков договор. Это жертвоприношение поможет Тени возродиться или что-то вроде этого...

Он поддерживал меня все эти месяцы. Несколько раз вытаскивал с того света. Помнишь... ну, например, как ты швырнула меня в камеру. Словно куклу. Ты ушла, даже не заметив, что я сильно ударила головой. Я погибла тогда во второй раз. И Тень снова возродил меня. Он был моим... демоном-хранителем, если так можно выразиться.

Он знал будущее. Знал, что ты забеременеешь. Знал, что Алексис в конце будет жалостлив и развяжет меня, знал, когда именно его нужно будет убить. Жаль, что сама, я смогу убить тебя только один раз. Клэр сильно размахнулась. И стараясь не смотреть в испуганные глаза жертвы, ударила ту кинжалом в грудь. Она провернула лезвие, и с силой вырвала из раны, так что мелкие брызги крови разлетелись по всей комнате. После этого она собрала вещи, забрала из соседней комнаты корзину с малышкой Наами, и покинула замок.

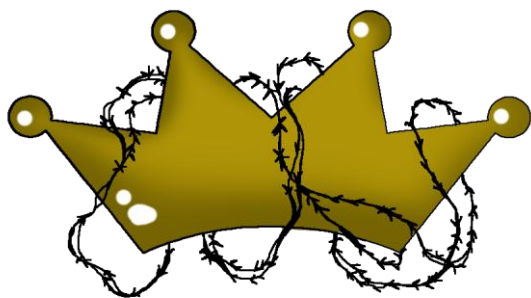
Она старалась не глядеть на последствия бойни, устроенной в замке монстрами Тени, она просто перешагивала через очередной труп, направляясь к выходу.

Взрыв лаборатории на третьем этаже заставил часть стены обвалиться. А гул мгновенно разбудил малышку и та начала плакать.

Клэр взяла ее на руки. Пытаясь успокоить:

- Не волнуйся... Клэр-младшая, я не причиню тебе вреда. Я выращу тебя как собственную дочь, и ты будешь жить долго и счастливо. Я тебе обещаю.





Култ Терновой Королевы

Имя бога – Гротеск, она же «Терновая Королева»

Знак – корона, опутанная шипастой лозой.

Мировоззрение – зло

Предпочитаемое оружие – сегментарный шипованный кнут

Терновая Королева – Гротеск законно-злая богиня,

веками правящая в Шантье. Это поселение она выбрала как собственную резиденцию, и именно там ее влияние было наиболее сильным.

Гротеск управляла Шантье с помощью своих верных последователей и аватаров, в образе которых она время от времени появлялась на публике.

Ее армия защищала территорию Шантье от врагов, но за эту защиту Гротеск требовала свою плату. Что-бы иметь возможность следить за деятельностью иных богов – она создала сеть шпионов, которые проникали в различные религиозные и тайные общества, докладывая о каждом шаге ее противников.

Она так-же не чуралась обмена знаниями, с иными злыми культами, что позволило ей наделить своих аватаров различными магическими силами.

Однако вот ирония, следя за иными культами, Гротеск проворонила предателя, под собственным боком. Одна из ее жриц, колдунья Энчантресс, объединилась с демоном – Тенью, и вместе они смогли лишить богиню сил. Та не была уничтожена, но навеки уснула, а ее тело было тщательно спрятано в храме, превращенном в смертоносную западню для любого зашедшего внутрь. У Гротеск осталась лишь малая часть ее силы, и ныне она лишь бледная тень собственного бывшего величия.

Тем временем Энчантресс сделала все, чтобы развалить култ Гротеск, или как ее прозвали позже - Терновой королевы, из-за магических шипованных лоз, что окружили место ее захоронения, полностью закрыв проходы к храму.

Когда култ из могучей религиозной силы, стал лишь небольшим секретным обществом – Гротеск утратила источники веры, дающий ей силы и потеряла возможность возродиться самостоятельно. Для этого ей нужны герои, которые смогут ей в этом помочь.

Аватар Терновой Королевы – основной аватар Гротеск, описывают как невысокую женщину, с бледной кожей и глазами, горящими алым светом. Она похожа на вампира, хотя не является им. От нее исходит легкая дымка, и если Гротеск достаточно долго стоит на одном месте, она буквально исчезает в появившемся тумане.

На ней надеты: высокие сапоги на шнуровке, изысканное платье черно-красного цвета и золотая диадема украшенная рубинами.

Вестники Терновой королевы – помимо основного аватара, как у прочих богов, у Гротеск были Вестники. Человеческие дети с врожденными магическими способностями, которые росли в стенах церкви и обучались магии и военным искусствам. Они обладали особым оружием – магическими клинками, с лезвия которых постоянно стекала кровь, а так-же управляли магическими скакунами. Всего было четыре Вестника – Мор, Бойня, Погибель и Пандемия. Все они управлялись Гротеск, а их эмоции подавлялись. После уничтожения богини, им пришлось заново искать предназначение и свое место в мире.



Деятельность культа – культ занимался шпионажем и захватом власти над различными организациями. По сути, он создавался Гротеск для медленного, но верного захвата всех организаций существующих в мире.

Распространенность культа: ныне культ существует как небольшое секретное общество, а ее последователи разбросаны по всему миру и либо хорошо скрываются, либо убиты. Только вампиры все еще открыто поклоняются ей.

Правила приема: Гротеск самолично отбирала кандидатов, как правило, законно-злого мировоззрения, или нейтрально-злого. Ее интересовали злодеи, готовые на все ради власти, а не сумасшедшие мясники. Как правило, у вампиров было намного больше шанса получить приглашение, чем у иных рас.

Враги и еретики: добрые божества и их последователи. Так же серьезной угрозой стал «Черный легион» возглавляемый Энчантресс, который занимался травлей последователей Гротеск.

Амулеты тьмы – вампирам, находящимся в ее культе, Гротеск дарила амулеты с черным кристаллом, который заряжался от темноты. После десяти часов зарядки, он мог позволить своему владельцу возможность один-два часа находится под солнечным светом, не получая повреждений. Конечно, этот камень так же являлся подслушивающим устройством, позволяющим Гротеск следить за своими «верными» вампирами.

Даже после того как Гротеск лишилась сил, камни все еще продолжали исправно работать. Более того, многие вампиры перестали носить их на шее, что бы не привлекать излишнего внимания «Черного легиона», а установить эти камни в кольца, на гарды оружия, или иные предметы, которые постоянно носили с собой.

Вампиры Шантье

- За кого вы меня принимаете? Я аристократка! Не бешеный зверь, рыщущий в темноте в поисках пищи. Разорванным глоткам и глухим лесам, я предпочту хрустальный бокал и уютную комнату с камином. А сейчас, если вы не против – я вернусь к трапезе - Кира Найт

Веками вампиры обитали в Шантье, на правах аристократов и властителей земли. Днем они прятались от солнца в подземельях, своих особняках и замков, а ночью отправлялись на поиски крови. Большая часть вампирских семей уже давно отошла от сущности кровожадных тварей, обзаведясь десятком добровольцев, служащих вампиру и отдающих ему свою кровь, ради возможности однажды и самому стать вампиром.

Они пили немного крови постоянно, не доводя себя до бешенства из-за сильной голодовки. Впрочем, то что они предпочитали убивать своих жертв оружием и магией, а не разрывая им горло клыками, не делает их меньшими монстрами, чем их случайно выживших жертв, которые просыпаются в ночной тьме в облике вампира, совершенно не понимая, что им теперь делать.

Вампиры охотятся на людей и эльфов, зачастую не только ради пропитания, сколько ради развлечения. Некоторым просто нравится убивать, другие собирают свиту из подходящих смертных, обращая их в вампирик спайдеров, а некоторые и вовсе мечтают о мире, где будут лишь вампиры и дампиры, а потому пытаются найти себе пару среди смертных.

Как правило, стража увидев вампиров нападающих на людей, поспешит убратся, что бы самим не погибнуть. Однако «Черный легион» доказал, что вампиры не столь могущественны, как они считают, и у них полно уязвимых мест.

Черный легион – воинское подразделение возглавляемое Стефанией Рауд и (тайно) колдуньей Энчантресс. Многие воины "Чёрного легиона" - гомункулы.

Дампиры – полу-вампиры, являются смертными, но живут значительно дольше, чем остальные представители их вида. Если они будут потреблять кровь, то постепенно смогут получать доступ к силам вампиров, но так же получат со временем и их слабости.

Вампирик спайдеры – необращенные до конца вампиры. Они намного слабее обычных вампиров, но лишены их недостатков. Вампирик спайдерам для питания нужна кровь вампира, потому они не рискуют надолго отлучаться от обратившего их.

Создание вампирик спайдера:

- **осознанное** – вампир выпивает кровь из жертвы, и дает ей выпить своей. После чего жертва бросает 3 проверки на Целительство. В случае успешного обращения, жертва умирает, и на следующий день воскресает в виде вампирик спайдера.

Два или три успеха или один успех (если выпала 20) – вы остаетесь смертным.

Два провала или один провал (если выпала 1) – вы становитесь вампирик спайдером.

Завершению обращения можно воспрепятствовать, если жертве отрубить голову или пробить сердце.

- **неосознанное** – если ваш герой погиб в бою с вампиром, бросьте д20. Если выпадет – 2, 4, 8, 12, 16 – вы воскресаете на следующую ночь в виде вампирик спайдера.

Если выпадет 1 или 20 – воскресаете в виде вампира.

Если выпало иное число – вы просто умираете.

Знания о вампирах:

- вампир не может смотреть на священные символы и получает урон, прикасаясь к ним, но лишь в том случае если их владелец истинно верит в их силу. Вампиры получают повреждения не от самих символов, а от веры их владельца.

- вампирам необходимо совсем немного крови что бы утолять голод. Вампиры, которые впадают в бешенство от голода, все равно насыщаются очень быстро. Большая часть крови их жертв, просто проливается на землю. Вампиры физически не могут выпить больше двух-трех литров крови.

- вампирам не обязательно убивать своих жертв. Иначе все смертные в Шантье перевелись бы еще несколько веков назад.

- вампиры дышат, стареют и изменяются внешне, но эти процессы сильно замедлены.

- вампиры могут есть человеческую пищу, но не насыщаются ей.

- вампиры могут питаться кровью животных и очень многие именно так и делают.

- вампиры могут сохранять добро в душе (особенно если их обратили против воли), но не многие могут и век сохранить его, учитывая что все окружающие заведомо относятся к ним как к монстрам.

- вампиры следят за своими сородичами. Те, кто решает, что может сделать все, что вздумается, будет убит своими же. Или лишен защиты и станет мишенью для охотников. А после появления «Черного легиона» вампиры и вовсе стараются, не светится лишний раз на улицах.

- вампиры не имеют особых сил и способностей при становлении, но у них есть много времени, чтобы практиковаться в своих навыках и магии.
- при укусе жертва не чувствует боли. Ферменты в слюне вампира делают укус безболезненным и иногда даже приятным. Они же помогают ране быстро затянуться.
- вампиры боятся осиновых кольев не больше, чем любого иного острого предмета. При поражении сердца или мозга, вампир умирает. Отсечение головы наиболее эффективно.
- после смерти они не всегда превращаются в пепел. Иногда остаются трупы. Очень плохо если подобные тела попадают в руки к некроалхимикам.
- у вампира есть душа. За свои грехи после смерти их ждет визит в Бездну. Иногда души вампиров задерживаются в мире, становясь ужасными призраками и нематериальными монстрами.
- обращение в вампира происходит посредством того, что обращаемый пьет кровь вампира. Если его организм примет ее, то за ближайшие сутки он изменится, став вампиром. Если же его тело не подходит, он обратится в вампирик спайдера. Что-бы избежать подобной лотереи, обычно вампиры совершают магический ритуал, который сильно повышает шансы любого смертного стать вампиром.
- святая вода действует на вампиров как кислота. Она сжигает их кожу, оставляя ужасные раны, которые никогда не исчезнут.
- солнце способно их сжечь. Несколько минут на солнце и от вампира останется лишь обугленный скелет.
- вампирам не нужно спать в гробу или зарываться в землю. Они легко могут спать днем в удобной постели, главное чтобы она находилась в комнате без окон.
- во время дневного сна вампиры регенерируют свое тело и их раны исцеляются.
- чеснок и бегущая вода не действуют на вампиров, что касается зеркал – то что вампиры не отражаются в них – ложь, правда намного ужасней – они как раз таки отражают их душевный облик. Вампир, который погряз в разврате и убийствах, отразится в зеркале как безумный демон, на которого ему самому будет жутко смотреть.
- у вампиров хороший слух и обоняние, и они отлично могут видеть в темноте.

Ритуал создания вампира:

Проклятие Вапиризма

С помощью этого ритуала, вы обращаете другое существо в вампира.

Уровень: 11 (заклинатель должен быть вампиром)

Категория: Создание

Время: 16 часов; смотрите текст

Продолжительность: Постоянная

Стоимость компонентов: 5 000 за каждый уровень субъекта

Рыночная цена: 75 000 зм

Ключевой навык: Религия

Этот ритуал можно совершить только ночью. Во время этого ритуала вы и субъект должны выпить немного крови друг друга, после чего субъект начинает очень медленно изменяться. Кожа бледнее, губы становятся синими, слух и зрение обостряется, и объект ритуала начинает чувствовать запах крови за несколько миль. В самом конце ритуала - сердцебиение замедляется, а глаза становятся ярко-желтыми. Клыки так же удлиняются. Вы обретае возможность видеть в темноте. Свершение ритуала делает вас ослабленным на д10 дней (без спасбросков). Субъект получает шаблон – **Вампир Шантье**.



Вампир Шантье – обращенный при ритуале или укусе вампира Шантье, персонаж превращается сам в монстра, обретая шаблон – вампир Шантье.

Они могут собирать свою свиту из слуг вампирки спайлдеров, различной нежити и иных вампиров.

Вампир Шантье сохраняет свою внешность, но его кожа бледнеет, а цвет его глаз изменяется на ярко-желтый.

Требование: 11 уровень

Вампир Шантье
Гуманоид (нежить)

Элитный
Опыт как за элитное

Чувства - Темное зрение, чувство вибраций

Защиты +2 КД; +2 Стойкость, +2 Реакция, +2 Воля

Иммунитет болезни, яды

Сопrotивляемость некротической энергии 10 на 11 уровне, некротической энергии 15 на 21 уровне

Уязвимость к излучению 10

Спасброски +2

Единицы действия 1

Хиты +8 за уровень + значение Телосложения

Регенерация 10 (регенерация не действует, когда вампир находится на прямом солнечном свете)

ТАЛАНТЫ:

(Рукопашная) **Вытягивание крови** (стандартное, на сцену; перезаряжается, когда существо в соседней клетке становится раненым) ♦ Исцеление

Требуется боевое превосходство. Уровень +2 против Стойкости; урон 2д12 + модификатор Харизмы, цель становится ослабленной (спасение оканчивает) и вампир восстанавливает хиты в количестве, равном четверти его обычных хитов.

(Дальнобойная) **Доминирующий взгляд** (малое, перезарядка 6) ♦ Очарование

Дальнобойный 5; уровень + 2 против Воли; цель становится доминируемой (спасение оканчивает, но к спасброскам применяется штраф -2). Вампир может доминировать только над одним существом одновременно.

Туманная форма (стандартное; на сцену) ♦ Превращение

Вампир становится неосязаемым и получает скорость полета 12, но не может совершать атаки.

Вампир может оставаться в туманной форме вплоть до 1 часа или до самостоятельного окончания эффекта малым действием.

Выбор темных героев

Акт 1 Путь начатый заново

Этот Выбор делается, если герои набрали больше очков безразличия, чем очков милосердия

Сцена 1

Герои просыпаются на холодном полу старой крепости. На улице день, но свет внутри тусклый, едва освещающий комнату.

Пол и стены покрыты трещинами и царапинами. Крепость очень старая, а из стен и пола, пробив себе дорогу сквозь камень, торчат толстые стебли терновника, напоминающего стальной прут. От них прорастают десятки стеблей потоньше и все они переплетаются между собой, так, что почти все пространство в комнате заполнено этими растениями. Они отчасти закрывают единственное окно,



Все стебли усеяны сотнями небольших шипов, которые не причинят вред здоровью, но чьи уколы могут быть весьма болезненны.

Двери не видно... либо она замаскирована, либо из этой комнаты нет выхода. Все вещи и оружие героев находится у стены. *Мастер так же может добавить несколько зелий и немного денег.*

Если герои выглянут из окна, то увидят, что находятся на последнем этаже высокой башни. Ее стены также увиты терновником, и целый сад опасного колючего кустарника окружает крепость. Если герои решат спуститься по стене, то им предстоит выбросить целый ряд удачных проверок на атлетику, иначе они раздерут свои ладони об шипы терновника, опутавшего строение, после чего сорвутся вниз и скорее всего, будут мертвы.

Дайте игрокам немного времени что бы разобрать вещи, обдумать, что вообще происходит, а после на улице начнет темнеть.

Света станет намного меньше, однако иллюзия, скрывавшая массивные камни люцеферита, вмонтированные на стенах – исчезнет.

Люцеферит – минерал добываемые на рудниках вблизи Нуритюра, в темноте он излучает ровный и довольно яркий свет, безвредный для существ, погибающих на солнечном свете.

Так же герои увидят дверь, которая лишилась скрывающей ее иллюзии. Это громадная бронзовая дверь, слишком массивная, что бы выбить ее, а замка на ней нет. Видимо изнутри ее не открыть. Дайте игрокам еще немного времени что бы обсудить смену обстановки и немного подумать над дальнейшими действиями.

Когда солнце исчезнет с горизонта и наступит ночь, дверь с лязгом откроется и внутрь войдет девушка, держащая в руке кристалл люцеферита, освещающий ее. В другой руке она несет массивную сумку набитую провиантом.

Она положит сумку на землю, и объяснит, что отныне является их проводником. Незнакомка выглядит как молодая девушка лет двадцати. У нее ярко рыжие волосы, глаза горящие желтым, бледная кожа и слегка выступающие клыки. Без сомнения она вампир. Ее одежда – простое черное платье с короткой юбкой – испачканы кровью. На руках длинные тонкие перчатки, на ногах – простые удобные туфли. Ее можно назвать очень красивой, если не считать десятков тонких шрамов на всем теле.

Она не будет вести себя агрессивно. А при попытке героев атаковать ее – превратится в туман и переместится в другую часть комнаты. Если герои насторожатся ее природой, то она расскажет что сыта, и не будет причинять им вреда. Им не стоит ее бояться.

Пример диалога:

- **Кто ты** – Я Синдия Шепард, верховная и пожалуй единственная ныне жрица Терновой королевы. Моя богиня спасла вас от неминуемой смерти, и с этого момента вы служите ей.

- **Мы не будем ей служить (или что-то в этом духе)** – У вас нет выбора. Тень практически уничтожил вас, но лишь вмешательство моей покровительницы спасло вашу жизнь. Вы сможете вернуть ей долг и получить награду за труды.

- **Что за награда?** – Она даст вам силу, о которой вы не могли и мечтать. Вы станете ее Вестниками.
- **Вестниками?** (герои могут использовать проверку навыка истории, что бы узнать о Вестниках Гротеск) – так люди называют слуг моей богини, которых она наделила силой. Об их могуществе слагают легенды.
- **Кто твоя богиня?** – Ее зовут Гротеск, а так же Терновая Королева. К сожалению, наша религия сейчас в упадке, и вы сможете помочь нам.
- **Мы не хотим иметь дел с монстрами** – Я тоже так думала, пока не стала вампиром. Поверьте, после обращения, на многие вещи начинаешь смотреть проще.
- **Где сама богиня** – К сожалению ее здесь нет. Я буду направлять вас, и показывать дорогу. Но поверьте, если вы осмелитесь препятствовать ей, она появится и вы не переживете этого.
- **Прекрати угрожать** – Извиняюсь, я не хочу вас оскорбить или напугать, только объяснить вашу задачу.
- **И в чем наша задача?** – Она вам понравится. Вам нужно будет уничтожить Тень, а так же одного особенного ребенка. Который обладает некой... силой. Тень, как и моя богиня – погибшие в прошлом божественные существа. У них остались лишь малые, по меркам богов, разумеется – силы, и этот ребенок – путь к их обретению.
- **Что за ребенок?** – Потомок Рихтеров. В последний раз его видели вместе с какой-то девушкой, служащей Тени. Мои слуги увидели знак заключенного контракта между демоном и ей. Они скрываются в храме Мелефиты в Нуритюре. Просто достаньте этого ребенка, и отдайте его моей богини.
- **Что это за место?** – Крепость Аркруа. Десятилетия назад, это была церковь нашей религии, и наш дом. Сейчас здесь все изменилось.
- **Как давно ты стала жрицей богини?** – Не так уж давно. Прошло лет двадцать. Я убегала от воинов «Черного легиона» и у меня был выбор, либо умереть, либо спрятаться здесь. И тогда я нашла Гротеск. Дам совет – будьте осторожны с терновником, порезы от его шипов - никогда не исчезнут.
- **Черный легион? Кто это?** – Это враги нашей церкви. Они враги всего живого, ибо их правительница служит Тени и захватила почти все земли Шантье.
- **Шантье?** – Местность, на которой мы сейчас находимся. Раньше это был прекрасный край свободы, а сейчас еду достать очень трудно. Аристократия почти уничтожена, религия в упадке. Все очень плохо.
- **Плохо для кого? Кровососов вроде тебя?** – В первую очередь для таких как я. Но и людям порядком достается. Раньше у нас не было проблем с пищей, мы могли выбирать и редко убивали. Сейчас еду достать трудно, а когда мы голодны – уж лучше вам не попадаться на нашем пути. Она объяснит им, что будет их проводником до границы Шантье. Так же она предлагает возможность одному из героев стать вампиром. Она способна провести необходимый обряд.

Крепость Аркруа ныне заброшена, и многие монстры нашли в ней свой «дом». В коридорах можно встретить зомби, упырей и иную нечисть. Однако все они боятся вампирши Синдии, и если герои не нападают на них первыми – те будут обходить героев стороной.

Синдия – в этой крепости 7 этажей. Первые шесть ныне заселены всякой нечистью, но самый нижний этаж пуст – его закрыли освещенными воротами, а во дворе есть стража. Есть и еще один подвальный этаж, находящийся под землей. Однако там обитает много умертвий, которые не подчинятся мне. Если сунетесь туда, вас могут сожрать. И не волнуйтесь насчет стражи. Их всего четверо, к тому-же их поставили сюда на случай воскрешения Гротеск, дабы они могли подать сигнал и предупредить остальных. Вам нужно лишь убить их до того как они подадут его. Они уже полгода тут, и смертельно устали. Ведь тут месяцами вообще ничего не происходит.

Когда герои спускаются к первому этажу, то видят, что лестница закрыта тремя дверьми с решетками. Синдия с помощью магии открывает замки и двери плавно и тихо раскрываются.

Синдия – Я прекрасно ко всему подготовилась. И смазала петли. Постарайтесь не сильно шуметь – скажет она тихо.

Первый этаж состоит из двух комнат. Первая широкая и хорошо освещенная – комната стражи. В ней сидят три человека. Один задумчиво уселся в кресле, читая книгу, еще двою, увлеченно играют в кости. Один из игроков в кости, стоит спиной к двери.

На импровизированной плите находится котел с варящимся супом, распространяющий по комнате приятный запах жаренного мяса и трав.

Меч стоит рядом с креслом парня читающего книгу, на столе игроков лежит заряженный пистоль, несколько пуль и кинжал. Еще два меча прислонены к стене возле печи.

У каждого из охранников на поясе находятся ножны с кинжалом. У одного из игроков в кости, ножны пусты. А кинжал лежит на столе.

Они отвлечены, расслабленные и абсолютно не готовы к нападению. Если герой нападут на них до того как воины их заметят, они будут считаться застигнутыми врасплох (герои получают над ними боевое превосходство, а противники в этот раунд не могут совершить никаких действий).

Стрелок артиллерия 10 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 500

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +11;

Хиты 80; **Ранен** 40

КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 21

Скорость 6

[Стандартная дальнобойная] **Выстрел** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+15 против Реакции, урон 1д8+4

[Стандартная рукопашная] **Кинжал** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+15 против КД, урон 1д8+6

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** шантион

Сил 19 (+9) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 13 (+6)

Тел 21 (+10) **Инт** 2 (+1) **Хар** 8 (+4)

Снаряжение мушкет, 20 пуль, кожаная броня, кинжал

Защитник Громила 10 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 500

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +12;

Хиты 120; **Ранен** 60

КД 23; **Стойкость** 22, **Реакция** 23, **Воля** 20

Скорость 6

[Стандартная рукопашная] **Удар мечом** (стандартная; неограниченная) ♦ **Оружие**

+13 против КД, урон д8+6.

[Рукопашная] **Двойная атака** (стандартная; перезарядка 4 5 6) ♦ **Оружие**

Защитник может совершить две атаки по одной цели. +13 против КД, урон д8+6.

[Рукопашная] **Перехват** (немедленное прерывание, когда цель оказывается на соседней клетке с защитником; неограниченное) ♦ **Оружие**

+14 против Реакции, урон 2д6+6 и цель сбивается с ног.

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** шантион

Сил 18 (+9) **Лов** 18 (+9) **Мдр** 14 (+7)

Тел 16 (+8) **Инт** 14 (+7) **Хар** 14 (+7#)

Снаряжение меч, кольчужный доспех.



Вторая комната – темный лестничный пролет, на котором находятся герои. Перед ними открытая магией дверь, ведущая в комнату охраны. Позади закрытый на замок люк, ведущий в подвал. Если они будут пытаться открыть люк, пока охрана еще жива – их обнаружат.

Четвертого охранника не видно. Синдия предложит героям разобраться с охраной, а сама обратится в туман и исчезнет.

Когда герои закончат бой с охраной, они услышат крики, доносящиеся с улицы. Синдия разорвала четвертому охраннику горло, а сама впиалась в его запястье. Бедняга пытается кричать, но вместо звука из его горла доносится лишь бульканье, а кровь, бегущая из ужасной рваной раны, пузырится и пенится. Наконец насытившись, вампирша оставляет свою жертву умирать от потери крови.

Если герои подойдут на крик, и застанут ее за этим занятием, она недовольно оторвется от умирающей трапезы:

- Вы смертные часто восхищаетесь красотой вампиров, но все ваше восхищение, куда-то пропадает, едва вы увидите, как мы принимаем пищу.

После этого она достанет карту, с полки в комнате охраны, и покажет путь, который им необходимо пройти (*Мастеру рекомендуется заранее нарисовать карту на листе бумаги, и выдать ее игрокам во время игры. Это будет более наглядно, и лучше поможет вжиться в игру, чем словесная попытка описать местоположение персонажей*).

- Мы находимся вот здесь, совсем близко к границе Шантье. На севере есть замок Дор Круа, где находится дружественные нам вампиры. Если что-то пойдет не по плану, попробуйте обратиться к ним. Совсем рядом находится город Илистар. Он под контролем легиона. Так что не стоит в нем появляться. Нужно пройти вот по этой дороге, и миновав вот эту деревеньку, попасть на пост охраны. Дальше останется лишь позаимствовать карету и убраться отсюда. Сразу предупрежу - эта деревня считается вымершей. Пару лет назад туда нагрянули вервольфы и перебили всех жителей, так что, что там сейчас находится, я не знаю. Насколько там опасно, тоже не знаю. К сожалению, альтернативы нет, с одной стороны болота, с другой Сад Агонии, в который поверьте вам лучше не соваться. Пытаться обойти как то еще – значит потерять два-три дня. А у нас время на вес золота! Если демон доберется до ребенка раньше – мы все обречены.

Необязательная локация:

Подвал не является обязательным к посещению. Герои могут спросить у Сильвии, что находится в нем, и узнают, что это усыпальница богини Гротеск. Вся крепость была перестроена, что бы скрыть ее место захоронения и тщательно охранять это место, если она вдруг сможет возродиться. Но спустя несколько десятилетий, охрана сильно ослабла. В крепости появились монстры, первый этаж был просто изолирован, а гарнизон стражи сократился до четырех охранников.

Если герои отправятся в подвал, то им предстоит бой с группой приспешников Сворвинга.

В центре подвала находится старинный гроб, стальная крышка которого привинчена массивными болтами. При успешной проверке на атлетику, герои смогут открутить их и снять крышку.

Внутри лежит скелет с длинными седыми волосами, закрытый полу-сгнившим саваном, в груди мертвеца находится корень, из которого сквозь грудную клетку и череп растут шипастые терновые лозы, увитые кроваво-алыми бутонами роз. Эти лозы пробились сквозь дно гроба и видимо, именно из-за них вся крепость заросла терновником. В костлявых руках мертвец сжимает Косу Жнеца.

Приспешники Сворвинга

Описание: жуткие и уродливые твари, ставшие приспешниками демона Сворвинга, который поднял восстание против бога смерти Гаспара, и собрал армию для захвата мира живых. Для Сворвинга все окончилось плачевно – он был отправлен на самое дно Бездны, вместе с большей частью своих приспешников.

Но некоторые из них, все же смогли скрыться и ныне, небольшими группами, встречаются в различных мирах.

Одна из таких групп обосновалась в подземелье усыпальницы Гротеск, где демоны смогли питаться душами, некогда пойманными косой Жнеца. И найдя столь «хлебное» место, они не спешат его покинуть.

Тактика: не смотря на внешний уродливый облик, приспешники Сворвинга вовсе не тупые монстры, алчущие человеческого мяса. Они атакуют группой, маневрируя, прикрывая друг друга и отступая. Бой с ними, это бой с хорошо тренированными воинами.

Рядовой Сворвинга солдат 16 уровень

Средний бессмертный гуманоид (демон) Опыт 1400

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +10; темное зрение

Хиты 150; **Ранен** 75

КД 30; **Стойкость** 30, **Реакция** 29, **Воля** 25

Иммунитет – некротическая энергия

Уязвимость – излучение наносит двойной урон

Скорость 8

[Стандартное рукопашное] **Удар мечом** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие, Огонь**

+21 против КД, урон д8+8 и дополнительный урон д8 огнем.

[Ближняя] **Вспышка** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Огонь**

Ближняя вспышка 1, все цели во вспышке получают урон огнем 5 (кроме Рекрутов и Рядовых Сворвинга).

[Дальнобойная] **Жуткий образ** (стандартное; неограниченное) ♦ **Страх**

Дальность 10, +19 против Воли, урон страхом 2д6+4

Мировоззрение зло **Языки** infernal

Навыки Скрытность +15, Запугивание +18

Сил 24 (+15) **Лов** 22 (+14) **Мдр** 15 (+10)

Тел 20 (+13) **Инт** 16 (+11) **Хар** 10 (+8)

Снаряжение меч, кожаные доспехи

Рекрут Сворвинга миньон 16 уровень

Средний бессмертный гуманоид (демон) Опыт 350

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +10; темное зрение

Хиты 1, промахнувшаяся атака никогда не наносит урона.

КД 30; Стойкость 30, Реакция 29, Воля 25

Иммунитет – некротическая энергия

Уязвимость – излучение наносит двойной урон

Скорость 8

[Стандартная рукопашная] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+21 против КД, урон 10

[Ближняя] **Вспышка** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Огонь**

Ближняя вспышка 1, все цели во вспышке получают урон 5 (кроме Рекрутов и Рядовых Сворвинга).

Мировоззрение зло **Языки** infernal

Навыки Скрытность +15, Запугивание +18

Сил 24 (+15) **Лов** 22 (+14) **Мдр** 15 (+10)

Тел 20 (+13) **Инт** 16 (+11) **Хар** 10 (+8)

Коса жнеца

Этим оружием Гротеск срубила немало голов своих врагов. На рукоятке выгравировано: «Ultima ratio Deus».

Коса Жнеца

Уровень 20+

Подобные косы принадлежат собирателям душ, демонам, шинигами и прочим существам, в чьи обязанности входит отделение души от тела...

Урв 15 +3 25 000 зм

Урв 25 +5 625 000 зм

Урв 20 +4 125 000 зм

Урв 30 +6 3 125 000 зм

Оружие: коса

Улучшение: броски атаки и урона

Критический: +д8 за каждый плюс

Талант (Неограниченный) – если враг убит этим оружием, то владелец Косы Жнеца восстанавливает 30 единиц жизни.

Уровень 20 – 50 единиц жизни

Уровень 25 – 50 единиц жизни, которые он может либо получить сам, либо передать одному из союзников по выбору.

Талант (Раз в битву) – если владелец Косы Жнеца получает урон Некротической энергией, он может обнулить этот урон.

Уровень 20 – он обнуляет полученный урон некротической энергии и атакующий получает половину урона от нанесенного.

Уровень 25 – он обнуляет полученный урон некротической энергии и атакующий получает двойной урон от нанесенного.

Талант (В начале битвы) – если на поле есть призраки, то перед началом боя они проходят проверку навыка Переговоры, со сложностью 25. Если они не сумели пройти проверку успешно, то эти призраки до конца боя становятся союзниками владельца Косы Жнеца, и он может управлять ими, в их фазу боя.

Если союзные призраки получают урон в бою, они вновь проходят проверку.

Сцена 2

Через два-три часа пути, герои оказываются на подходе к заброшенной деревне. Тихо поскрипывают на ветру ставни, двери домов открыты, в некоторых из них, через окна можно разглядеть тени,

блуждающие внутри дома.

Скрипы половиц, свист ветра. На улице нет никого, не считая нескольких тел, с которых остатки мяса склевывают вороны. Рядом с колодцем находится перевернутая телега.

Деревня очень маленькая, около двадцати домов, и старая ратуша.

Едва герои входят внутрь деревни, начинается битва.

Монстры нападают волнами, как правило, это два-три зомби (возможно разных типов) и около десятка миньонов.

На первой волне – трупы, которых клюют вороны, поднимаются и бросаются на героев. И птицы с громкими карканьем взмывают в небеса. Так же несколько трупов лезет прямо из земли.

На второй волне – зомби лезут из колодца, и часть выходит из домов.

Третья волна – зомби выходят из домов.

После уничтожения третьей волны, выбив дверь одного из домов, на улице появляется гигантский вервольф-зомби.

Вервольф-зомби – этот оборотень стал жертвой нападения зомби, которые инфицировали его.

Возможно, он умер в облике зверя, возможно, погиб в дневное время как человек. Сейчас он полностью обезумил и находится в постоянном бешенстве, жажде уничтожения и убийств. Более того, остальные зомби считают его своим лидером и следуют за ним по пятам.

Тактика – полагаясь на свою невероятную силу и скорость, он старается уничтожить противника как можно быстрее. Конечно в его потухшем разуме, нет какого либо плана или стратегии. Он просто идет напролом.

Знания: 15 (знания подземелий) – оборотни-зомби после смерти не могут сменить форму. Они навечно остаются в облике антропоморфного волка.

Зомби-вервольф Элитный громила 16 уровень

Большой природный гуманоид (измененный, нежить) Опыт 2800

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +20; темное зрение

Хиты 200; **Ранен** 100

КД 28; **Стойкость** 32, **Реакция** 26, **Воля** 29

Слабость – серебряное оружие наносит двойной урон

Скорость 8

Единицы действия 1

Особое:

Яростный удар

Атаки оборотня-зомби наносят дополнительные д10 урона при атаке раненых противников.

Заражение

После гибели от рук оборотня-зомби, персонаж возрождается как зомби на следующих ход.

[Стандартное рукопашное] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+19 против КД, урон 2д8+5. При критическом ударе наносит повторную атаку когтями по той же цели.

[Ближнее] **Укус** (действие; перезарядка)

+20 против КД, урон 2д8+7

Бросок (стандартное; перезарядка 5 6)

Оборотень-вервольф совершает бросок с дальностью 7, нацеливаясь на ближайшего противника. +20 против реакции. Цель сбивается с ног, и получает 2д6+5 урона. Оборотень-вервольф оказывается на цели, прижимая ее к земле (штраф -15 на попытку сбросить его самостоятельно), а оборотень-вервольф может атаковать цель укусом или когтями как малым действием.

Мировоззрение зло **Языки** _

Навыки Запугивание +15, Природа +15

Сил 24 (+15) **Лов** 12 (+9) **Мдр** 19 (+12)

Тел 20 (+13) **Инт** 5 (+5) **Хар** 12 (+9)

Бой с монстром проходит в несколько фаз:

1 – обычное сражение. Длится до того момента, пока монстр не будет ранен (у него остается 100 хитов), и новые удары не причиняют ему урон.

2 – зомби-оборотень отступает (он не получает урона при новых атаках) и часть миньонов зомби лежащих на земле поднимается и вновь бросается в бой.

Герои замечают открытые двери ратуши, в которой можно укрыться.

После битвы оборотень-зомби бросается на героев, и те должны дважды успешно выполнить проверку на акробатику. После второго успеха, оборотень-зомби промахнется мимо героя, и влетит в телегу, разнеся ее на куски. После чего выйдет с обломком доски, торчащим из груди (у него остается 60 очков жизни).

3 – забежав внутрь, двум героям нужно выполнить проверки на атлетику, чтобы поднять тяжелый засов и подвинуть к двери лавки, чтобы забаррикадироваться. Остальным при этом придется прикрывать их от волны миньонов зомби, что находятся внутри церкви.

4 - оборотень пробивает дверь и врывается внутрь. После очередной битвы, когда у него остается 0 хитов, пол под его ногами не выдерживает, и монстр проваливается в подполье, застряв в досках. Синдия толкает бочку с маслом, которая раскалывается об голову монстра. Вампирша отправляет следом огненное заклинание, и подпол вспыхивает стеной огня! Ратуша сгорает. Герои спасаются, выбравшись через окно и минуют деревню. После смерти оборотня все зомби становятся неподвижными.



Сцена 3

Пройдя деревню герои оказываются в лесу. Этот лес с редкими деревьями, в нем много хороших троп и видимо тут проходит торговый тракт. На деревьях иногда можно увидеть висящего мертвеца.

Некоторые из них шевелятся.

Синдия - «Черный легион» хотел очистить эти леса от бандитов, что бы наладить торговлю с соседними землями. Но когда с бандитами было покончено, торговля все равно не наладилась, из-за нежити. Легионеры лишь увеличили число умертвий.

Начинает светать, потому Синдия говорит, что ночью найдет их по запаху, а сейчас ей пора уходить, ибо она не хочет стать пеплом.

Заметка для мастера:

Если есть желание устроить еще одну битву, то можно стравить персонажей и зомби.

Мертвецов полно шатается в самом лесу, а так-же лежит на земле укрытых листвой.

Опять же, некоторые подвешенные мертвецы слишком активно дергаются и однажды веревки на их шеях не выдержат и лопнут.

Во время путешествия по тракту, герои слышат выстрелы вдалеке.

Они могут проигнорировать это или отправится посмотреть, что происходит.

Если они решат проявить любопытство, то увидят девушку в сером охотничьем костюме, вооруженную необычной винтовкой. Она отстреливается от толпы зомби, ловко уклоняясь от их выпадов и держа с мертвяками дистанцию.

В ней герои могут признать Рубину фон Винкль – телохранительницу графини Рихтер (проверка 15 на знание). Раньше герои могли ее видеть, когда выполняли задание графини (*смотри Broken souls 2 Renesans*).

Они могут помочь Рубине справиться с монстрами, и та будет благодарна оказанной помощи.

Если герои просто будут незаметно наблюдать издали, то покончив с мертвецами, Рубина скроется в лесу.

У нее герои могут узнать немного новостей касательно ситуации в Нуритюре. Все началось с непонятных погодных явлений. Гром гремел целую ночь, но дождя не было, после прошло землетрясение, вершина пика Клык – даже раскололась на части! Однако эпицентр был в горах. До деревни дошли лишь небольшие толчки.

А на следующий день толпы монстров нахлынули в замок и деревню. С кладбищ повставали мертвецы, а призраки и демоны прошлись по деревушке, практически уничтожив ее.

К счастью толпа монстров стремилась к замку. Сам замок оказался полуразрушен. Все кто в нем жил, либо сбежали, либо погибли.

Сама Рубина была в это время в лесу, и когда в замке прозвучал взрыв, решила что пора уносить ноги. Герои могут позвать ее с собой. Узнав, что те ищут ребенка Анжелики Рихтер, она согласится им помочь.

Сцена 4

Блок-пост «Черного легиона» представляет собой двухэтажное деревянное здание, находящееся рядом с крупным трактом. На втором этаже находятся Начальник блок-поста (обычный защитник 10 уровня), и двое стрелков – являющихся его телохранителями.

За зеркалом начальника спрятана руна вызова – если нажать на нее, ближайшие посты будут оповещены о нападении и вышлют подкрепление.

На втором этаже помимо кабинета начальника, находится вещевой склад с запасами провизии и одежды, а так же спальня с несколькими кроватями, на которых часовые отдыхают после дежурства. Двое из них спят там.

Там же находится чулан с разными инструментами, веревками, ведрами, лопатами и прочими необходимыми в повседневной жизни вещами.

На первом этаже находятся столовая, еще одна спальня, оружейная комната, так же комната отдыха (несколько стульев и диван рядом с камином).

На первом этаже днем редко кто-то бывает, но вечером почти все воины находятся в комнате отдыха, или спальне.

Рядом со зданием есть конюшня, где держат лошадей, а так же стоят кареты и повозки. Как минимум одна карета, запряженная лошадьми всегда стоит у блок-поста, на случай если прибудет гонец или важная персона, которой необходимо будет продолжить дорогу и сменить уставшую лошадь, на новую, полную сил.

Рядом с каретой обычно находится кучер (защитник 10 уровня). Троя часовых (стрелки 10 ур) обходят блок-пост по кругу, раз в несколько минут. Они не только следят за местностью, но и за своими товарищами. Еще один часовой (стрелок 10 ур) стоит на крыше.

Днем во дворе есть еще десять человек, но вечером они уходят внутрь блок-поста.

Всего блок-пост охраняют 20 человек. Если герои дождутся ночи, Синтия вернется и поможет им.

Варианты:

1 – тихо пройти мимо – постараться обойти блок-пост стороной. Героям предстоит пройти проверку на внимательность со сложностью 10. Если проверка провалена, часовой на крыше замечает их, и отряд из пяти легионеров отправляется вслед за героями. Что бы узнать, кто они и почему прячутся в лесу.

Примечание – ночью можно обойти блок-пост по широкой дуге, и часовой на крыше не заметит героев, если они не будут сильно шуметь, зажигать огонь и т.д.

2 – stealth action – дождаться вечера, перерезать часовых, похитить карету и скрыться. Разумеется, тут же будет, послана в след погоня, но поймать героев в темноте будет очень трудно. Несколько минут легионеры будут просто разбираться, что именно произошло.

Примечание – Синдия превратившись в туман, может проникнуть внутрь здания и отпереть двери изнутри.

3 – rush – герои днем или ночью нападают на блок-пост и уничтожают всех кто окажет сопротивление. Если герои взяли в отряд Рубину она первым же выстрелом снимет часового на крыше.

Так же на подмогу Синдия может призвать несколько волков.

При этом начальник стражи успеет вызвать подмогу и через десять-пятнадцать минут, к блок-посту прибудут еще две телеги, с десятью воинами в каждой.

Причем они едут как раз по дороге соседствующей с дорогой, по которой героям необходимо уехать. Потому во время гонки, прямо на огромной скорости - может начаться потасовка.

Сцена 5

Погоня начинается, если герои похитили карету днем и их заметила стража, вызвав подкрепление.

Хиты карет измеряются в прочности. Сперва их 100, как только они доходят до 0 – карета уничтожена.

Скорость кареты 10, за каждые 20 потерянных очков прочности, их скорость уменьшается на 1. Когда разрыв между вашей и их скоростью будет равен 3 и более – те прекратят погоню.

Каретой управляет кучер (50 хитов) – если его убить, карета теряет 1 скорости. После смерти кучера его на следующем ходу заменит один из солдат.

Карету можно атаковать ближними атаками, если ваша и вражеская карета находятся на соседних клетках, или на 1 выше или ниже. При этом герой, должен пройти проверку на акробатику со сложностью 10, и в случае неудачи – он вываливается из кареты (урон 2дб) и при этом он может совершить еще одну проверку на акробатику со сложностью 15, чтобы зацепится за карету при падении и проверку на атлетику (со сложностью 10) чтобы подтянуться и залезть обратно в карету.



В остальных случаях можно атаковать лишь дальнобойными атаками и магией.

Противники так же атакуют вашу карету и ваших героев.

При атаке, если игрок атакует определенного врага (например, кучера), и промахивается, то урон достается карете.

Можно уничтожить карету разрушением колеса или срезав поводья (чистая 20 при атаке). Магия огня наносит карете продолжительный урона 10 каждый ход, пока огонь не потушат.

Воины из одной кареты, могут прыгнуть на другую карету. Сложность равна 5 x разницу в скорости карет. Т.е если обе кареты едут со скоростью 10, то сложность равна 5. Если же разница в скорости равна 3, то сложность становится уже 15 и т.д.

При падении с кареты, персонаж имеет возможность зацепиться, и подтянуться (проверки на акробатику и атлетику) в карету, при этом он получает 2дб урона за удар об землю на высокой скорости.

Уцепившегося за карету противника можно спихнуть ближними атаками. Врагов можно тянуть, толкать и сбрасывать с кареты. При этом упавший получает Хдб за каждое очко скорости кареты. Т.е

если карета ехала со скоростью 10, он получит 10дб урона.

Если прочность кареты опустится до 0 – она перевернется и разлетится на части, а все находящиеся внутри должны бросить д20 – все кто выбросил менее 10 – погибли. Те кто выбросил от 11 до 15 – получают 50 урона. От 16-19 – 30 очков урона. 20 – 2дб урона.

Для мастера: очень важно не превращать эту сцену в битву математических формул!

Описывайте погоню ярко, живо, что бы игроки чувствовали драйв и ощущение скорости! Добавьте в описание зрелищности, эпичности! Если что-то идет не по правилам, но сделает сцену красивее – забудьте о правилах!

Через несколько часов пути, если герои сумели справиться с преследователями, они попадают в Нуритюр и проехав то, что раньше называлось «Мертвые земли» - окажутся на месте назначения.

Для мастера:

На этом можно закончить 1 акт, и игровую сессию.

Новую сессию вы можете начать как с «Мертвых земель», где герои сразятся с призраками и монстрами, либо промотать то, как они пробираются через леса и начать игру сразу у подходов к искомой деревне.



Рубина фон Винкль

«Волшебный стрелок»

Внешность – среднего роста с безумной улыбкой и холодными злобными глазами (ну, как у красивой акулы). Огромный шрам на переносице, оставленный когтями оборотня. У нее короткие иссиня-черные волосы, которые она остригает, если те отрастают ниже плеча. Лучшей одеждой, считает охотничьи костюмы, являющиеся превосходной кожаной броней. Когда она выходит из замка, на ее плече всегда висит старинную магическую винтовку.

Характер – она озлоблена на весь мир. На себя, своих родителей, своих «друзей» и врагов. Она может кооперироваться с другими персонажами. Но лишь пока ей это выгодно. Она давно разучилась испытывать хоть какие-то эмоции. Всегда холодная и сосредоточенная.

Тактика – она не слишком любит сложные планы. Рубина - снайпер. Все, что ей нужно для победы – винтовка и выгодная позиция для стрельбы.

Знания:

20 (знания магии) – путешествуя по магическим лесам Шантье, Рубина добыла волшебный мушкет, принадлежавший легендарному охотнику на оборотней – Саймону Кроссу.

Краткая биография – дочь богатого аристократа Рипа фон Винкль и некогда его

телохранительница – Дианы фон Винкль, которая зарабатывала охотой на монстров и наемными убийствами. После рождения девочки, ее родители расстались. Мать оказалась с ребенком на улице, без гроша в кармане. Ей еще сильно повезло, так как Рип, сперва желал отправить жену в сумасшедший дом.

Диана научила дочь в совершенстве владеть винтовкой. Когда девочке было 11 лет, ее мать умерла от холеры. Диана рассказала ей перед смертью, что она дочь алхимика по имени Стефан, которого ей поручалось убить, но который соблазнил ее, и, оставив «подарок», навсегда исчез.

Когда Рип фон Винкль узнал об измене супруги, то был в бешенстве и даже попытался убить ее, но все же смог совладать со своим гневом. Он поддерживал Диану до рождения ребенка, в память о бывшей когда-то между ними любви.

Мать отправила ее перед смертью жить к бабушке, по слухам ведьме, обитающей в глухих лесах. Когда Рубина прибыла к домику бабушки, то увидела, что ту уже давно сожрали оборотни. Один из них, под видом лесоруба смог приблизиться к девочке. Он сильно избил ее, на всю жизнь, оставив на переносице шрам. Изнасиловал и связал, собираясь чуть позже сожрать. Но Рубина сумела распутать узлы, схватить топор и зарубить монстра. Она занялась отстрелом оборотней, которые сильно расплодились в лесу, и через пару лет уничтожила всех. После она отправилась на поиски этого самого Стефана, чтобы поквитаться за горести и страдания, что он причинил матери. Но когда прибыла в замок «Скорбь», тот уже давным-давно пропал.

Рубина сильно сочувствовала Анжелике, еще одной дочери которую Стефан бросил. Она стала телохранителем и учителем девушки. Своей феноменальной технике обращения с дальнобойным оружием, Анжелика обязана именно Рубине. Руби предпочла умолчать, что она сводная сестра Анж. Сообщила лишь, что «обязана графу Рихтеру жизнью». Ныне она живет в замке, дожидаясь возвращения графа и уничтожая врагов желающих навредить ее сестре.

Рубина фон Винкль элитная артиллерия 15 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 2400

Инициатива +10 Чувства Внимательность +12;

Хиты 230; Ранен 115

КД 28; Стойкость 26, Реакция 26, Воля 22

Скорость 6

Единицы действия 1

Особенности:

Кемпер

В начале боя Рубина получает невидимость, пока не атакует. Она может перемещаться, оставаясь невидимой.

Если в игре используется миниатюры, то Мастер не ставит ее на поле, пока она не станет видимой. Игроки не должны подозревать, что на поле есть кто-то.

Волкодав

Атаки Рубины наносят дополнительные дб урона таким существам как: Волк, Оборотень, Шифтер и Дуппельгангер.

Вольный стрелок

Рубина не тратит действий на перезарядку оружия.

[Стандартное дальнобойное] **Выстрел** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

Дальность 15/20, +19 против Реакции, урон 3дб+8

[Стандартное рукопашное] **Удар прикладом** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+20 против КД, урон д8+6 и цель сбивается с ног.

[Зональное] **Дробь** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **оружие**

Ближняя вспышка 2, +19 против Реакции, урон 2дб+8

Адреналин (немедленное прерывание; когда впервые ранен)

Рубина получает +2 к Скорости и +2 ко всем защита.

[Дальнобойное] **Двойной выстрел** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Оружие**

Наносит две атаки **Выстрелом**, по одной цели или по двум разным находящимся в пределах 5 клеток друг от друга.

Мировоззрение нейтрал **Языки** имф, общий

Навыки Скрытность +20

Сил 17 (+10) **Лов** 22 (+13) **Мдр** 15 (+9)

Тел 18 (+11) **Инт** 11 (+7) **Хар** 11 (+7)

Снаряжение охотничий костюм, винтовка «Полуночный сезон»

«Полуночный сезон» - винтовка, принадлежавшая некогда Саймону Кроссу – охотнику, специализирующемуся на отстреле оборотней. Из этой винтовки, были убиты множества жутких монстров, в основном оборотней различных видов.

Впрочем, и сам Кросс недолго прожил. Он был растерзан сворой вервольфов, а его винтовка стала трофеем одного из них.

Это был самый обычный предмет, однако, вера в его чудотворные свойства среди людей и монстров, привела к тому, что это оружие, в самом деле, стало обладать волшебной силой.

Эту винтовку много лет спустя, нашла Рубина фон Винкль. Оружие существует в единственном виде, его нельзя купить или продать, лишь получить от предыдущего владельца (неважно добровольно ли он отдал его, или же вы сняли его с холодного трупа).

«Полуночный сезон»

10+

Очень красивое и смертоносное оружие. Винтовка с прикладом и цевьем из орехового дерева, а механизмы из водопрочной нержавеющей стали. Это оружие было создано на заказ, оружейником из Анфана. Оно богато украшено золотыми и серебряными вставками.

Урв 10 +2 5 000 зм

Урв 15 +3 25 000 зм

Урв 20 +4 125 000 зм

Оружие: Винтовка

Улучшения: бонус атаки и урона.

Критический: +1к10 за каждый плюс.

Особенность: пули в этой винтовке, причиняют дополнительный урон монстрам, уязвимым к серебру, как если бы они были посеребрены.

Свойство: это оружие не могут использовать оборотни или шифтеры. Оно наносит продолжительный урон 10, пока такое существо держит винтовку.

Талант (на день) – цель получает штраф (-3) ко всем защита (спасение оканчивает).

Акт 2 разрушенная деревня

Сцена 1

Спустя несколько часов, герои, пройдя через Мертвый лес, оказываются рядом с искомой деревней.

От нее идет густой дым, многие дома сгорели, а часть горит до сих пор.

На улице полно мертвых тел, которые пожирают Нуритюрские падальщики. Они заняты насыщением, так что большая часть монстров, не обратит на героев внимания, но несколько из них все же заинтересуются путниками и могут напасть.

Единственное, что сильно выделяется на фоне творящегося хаоса – здание церкви. Оно совершенно не пострадало, и вокруг него нет монстров.

Героям нужно проникнуть в церковь. Если с ними идет Сильвия, то она метрах в двадцати от здания, отпрыгнет в сторону, как ужаленная, и скажет, что аура вокруг церкви слишком сильна, и она не сможет идти с ними.

Необязательное задание:

По дороге к церкви, герои видят дом, в который пытаются пробиться монстры, и слышат истошные крики людей забаррикадировавшихся в нем.

Герои могут помочь тем бедолагам, уничтожив монстров и проводив выживших в церковь, или же пройти мимо.

Если герои решают помочь, то они слышат женский голос в своей голове, который приказывает им не терять время на пустяки, а выполнять задание.

Уничтоженная деревня Нуритюр

Былое:

Некогда спокойное и безопасное место.

Поселение достаточно велико – более двух сотен домов, в которых проживали семь сотен человек.

Деревня находится в опасной близости с лесом, но ныне звери предпочитают обходить поселения.

Раньше волки то и дело забегали в деревню и нападали на людей. Частные рейды охотников сильно

сократили волчью популяцию и обеспечили деревенским жителям безопасный сон по ночам. Всего в сотне метров от домов, располагаются поля пшеницы, а также несколько виноградников. Вдалеке виднеется замок, его прекрасно можно разглядеть, находясь в деревне. Но мало кто рискует приблизиться к строению. Про замок и его жителей ходят множество жутких историй.

Дома сделаны добротно, большая часть из дерева – сложенные из толстых бревен и тесаных брусьев. Щели между досок замазываются глиной. Крыши соломенные, либо покрыты черепицей. Каменные здания редкость, их не больше десятка. Например, здание мэрии полностью построено из камня, а в таверне из камня создан фундамент и первый этаж, а вот второй этаж таверны деревянный. В самом центре находится площадь, она располагается аккуратно напротив мэрии. Здесь же находятся деревянные колодки, в которые запирают преступников. Тюрем в деревне нет.

Изредка на площади выступают приезжие артисты. Тогда все устрашающие «декорации» убираются. Одна и та же группа приезжает регулярно, их шатры устанавливаются на самой площади, а по ночам они устраивают представления. Шатры артистов служат и временным публичным домом. Большая часть труппы прекрасные женщины, и они не упускают возможность заработать. Как правило, о труппе ходят разные слухи, кто то утверждает, что они воруют детей, другие, что просто воруют, третьи приписывают им мистические силы – ибо актеры, кажется, приезжают одни и те же каждый год и совершенно не стареют. Что удивительно, те рассказывают свежие новости из Анфана и Шантье. Многие считают, что труппа просто колесит от одной деревни к другой, подобный переход по их словам занимает около месяца. Они с радостью берут всех, кто хочет отправиться с ними, обещая провести через Мертвые земли. Эти люди больше не возвращаются.

Уничтожение деревни:

В одну из довольно темных ночей, с неба начали бить разряды молний, большая часть из них прошла мимо поселения, но некоторые разряды, угодили в деревню убивая жителей и поджигая дома. Вслед за этим началось землетрясение, а ближе к утру и нападение неведомых монстров. Уцелевшие воины инквизиции поняли, что это начало катаклизма, который они безуспешно пытались остановить.

Только появление инквизиторов и на удивление расторопное вмешательство ополченцев, спасло хотя-бы часть жителей от смерти. Из семисот человек, выжило всего сто пятьдесят. Загнав выживших в храм, монстры отступили, направившись к замку.

Утром инквизиция предложила вывести людей за границы Имфеора, однако всех они не смогли увести. В церкви до сих пор осталось сорок человек ожидающих, когда за ними вернутся.

Иные поселения Имфеора:

Шантье – развитая техника и механика. Правит в Шантье женщина-алхимик, создающая големов и гомункулов. Она и сама гомункул. В Шантье «созданные» третируют более слабых людей. Из достопримечательностей – так называемый «сад агонии», где хоронят существ, умерших от клыков вампиров. В этом поселении обитает множество вампиров, зомби и оборотней

Анфан – богатое поселение, промышляющее рыбалкой. Основной напастью являются пираты. Много ученых и людей искусства. Процветает узаконенное рабство - с близлежащих островов привозят диких эльфов. Около берега полно рифов, д кораблей потонули, напоравшись на них.

Здесь есть следующие постройки:

Банк – место, где население может хранить свои сбережения и получать небольшой годовой прирост суммы, выдаваемый из казны замка. Эти деньги впрочем, в любой момент могут быть изъяты графией, если в них будет нужда. Банк находится в бывшем здании мэрии. После того как Фридрих Грейнс был «уволен» с занимаемого им поста, его место заняла Анжелика Рихтер, она основала банк в здании мэрии. Дела деревни она предпочитает решать в собственном замке.

Здание банка уцелело, не считая нескольких трупов внутри и перевернутой мебели, а так же разлетевшихся по полу бумаг.

Магазин – как и много лет назад, в нем торгует седой и уже постаревший Ричи-Рич. Среди товаров все еще много вещей, снятых им с трупов, во время его бытности мародером.

Магазин не сильно пострадал, если не считать сорванных с петель дверей и разбитых окон. Ричи-Рич был разорван монстрами на части, и его тело раскидано по витринам. Товар не пострадал.

Храм/Сельская школа – основана священником Рафаэлем. Занятия для детей проводятся с раннего утра. Он учит их писать и читать, а так же посвящает в религию Мелефиты. Школа находится в здании храма. Вечером здесь же проводят молитвы. Под зданием храма находится вырытый подземный этаж. Здесь Рафаэль укрывает людей, которые, чем то не угодили графине. Рафаэлю помогает Каролина Дюплесси – его верная помощница и супруга.

Здание не пострадало. Монстры, почувствовав боль от нахождения рядом, с этим святым местом, предпочли обойти его стороной. Именно здесь укрылись все выжившие.

Святыня – герои, отдохнувшие в храме, не теряют накопленные единицы действий.

Кладбище – после того как старый Свифт скончался, кладбище стало принадлежать мэрии. Но Фридрих не хотел поддерживать в нем порядок, за собственные средства. Графине же было плевать на мертвецов. Только когда на кладбище «расплодилось» нечисть, и Анжелика потратила огромное количество золота, чтобы привлечь странствующих приключенцев и ликвидировать проблему, она наняла нескольких крепких мужчин и исправно платит им каждую неделю по несколько золотых. Они стали новой бригадой хоронящей тела и охраняющих кладбище по ночам.

Кладбище не было особо потревожено. Тень решил использовать его позже, как источник ресурсов для своей армии нежити. Впрочем, монстры не поленились убить сторожей.

Таверна - представляет собой большую темную комнату, в которой часто бывает слишком много людей. Старое колесо от телеги подвешено к потолку цепями, и свечи, установленные на данной импровизированной люстре - освещают помещение жутковатым светом, при этом освещен лишь центр, а стены таверны утопают во тьме. Обычно можно найти здесь азартных игроков, карманных воров и пьянчуг, а также изредка богатого гражданина, чья жажда к приключениям и порокам занесла его сюда. Здесь можно послушать сплетни, поиграть в кости, найти себе небольшую работенку. Так же сытно поесть, выпить хорошего вина или эля, и снять комнату на втором этаже, за несколько грошей. Хозяин таверны известен тем, что охотно наливает в долг, и дает деньги в рост. Известно, что у него есть целая шайка громил, вытрясающих деньги из должников.

Одна из молний угодила в таверну, начав сильный пожар. Второй этаж - сложился как карточный домик, и куча горящего железа и дерева провалилась вниз, на первый этаж. Это здание все еще догорает.

Мастерская – изобретатель Тсинатас уже давно помер. Однако лет за десять до смерти, он принял к себе на работу нескольких учеников. После смерти учителя, они продолжили его работу.

Здание сожжено, его обитатели убиты.

Сцена 1-2

Герои подходят к церкви. Дверь естественно заперта, но если они сумеют пройти проверку на переговоры с людьми находящимися внутри, те откроют им двери. Если герои ранее спасли людей из дома, который атаковали монстры, то получают ситуационный бонус на проверку.

Внутри церкви около сорока человек. Раненые находятся в углу. Есть несколько (3-4) ополченцев и один инквизитор. Остальные – простые жители.

Рядом с ранеными находится Рафаэль, который является здесь лидером.

Рафаэль рассказывает, что монстры уничтожили большую часть деревни и убили многих жителей, но вовремя подоспели инквизиторы, так что часть жителей смогла укрыться в церкви.

Инквизиторы решили вывести часть жителей из Нуритюра, так что оставшиеся в церкви ныне молятся, что те смогли доставить их в безопасное место, и вскоре вернутся за ними. Рафаэль сильно переживает за них. Его жена (Каролина Дюплесси) так же среди них, и он молится что бы с ней все было в порядке. Он сам бы хотел отправиться вместе с ней, но не может бросить людей, которым нужна его защита здесь.

Клэр:

Клэр вместе со всеми спряталась ночью в церкви, но едва рассвело, а большая часть монстров ушла, она решила покинуть убежище. Рафаэль пытался ее остановить, тем более что беспокоился не только об ее жизни, но и ребенке. Он даже пытался преградить ей дорогу, но внезапно рядом с ней появились несколько призраков, и Рафаэль не стал ее задерживать. Клэр все равно хотели выгнать, она пугала людей окровавленной одеждой и вокруг нее витала странная темная аура. Так что он предпочел не связываться с ней. Он покажет скамью, на которой та сидела. Он дал ночью ей теплую куртку. Девушка оставила ее на скамье когда уходила.

После разговора с Рафаэлем, на улице раздастся громкий рев, и огромный монстр (Нуритюрский громила) начнет ломиться в двери церкви.

Рафаэль попросит у героев защиты, те смогут вылезти через окна (они забаррикадированы, но ополченцы быстро смогут отодрать доски). Остальные люди внутри храма начнут спешно стаскивать скамьи к дверям и баррикадировать их. Рафаэль прочитает какую-то молитву, и стены церкви начинают странным образом мерцать.

Герои, вылезая, бросают проверку на акробатику против сложности 10. При провале они цепляются за гвозди и получают дб урона.

При критическом провале – застревают в окне и им нужно потратить следующий ход что бы выбраться, и они дополнительно получают дб урона.

В церковные двери ломится Нуритюрский громила, в сопровождении стаи Нуритюрских падальщиков. Поскольку они находятся рядом с церковью, то получают продолжительный урон 5 излучением, пока не отойдут от церкви на расстояние в 10 клеток.

Невмешательство

Герои могут просто уйти, через несколько ходов Нуритюрский громила сломает двери, и твари ворвутся внутрь, убив почти всех, кто находился в церкви. Лишь нескольким счастливицам удастся выбраться через окно и убежать в сторону леса.

Тогда если герои решат вернуться, то по возвращению им придется сразиться с толпой монстров в тесном помещении, хотя пару Падальщиков успел магией поджарить Рафаэль (сам он мертв), и еще пару убили инквизиторы и ополченцы (они тоже мертвы).



Нюритюрский падальщик



Описание – это существо выглядит

как помесь жабы и ящерицы.

Передвигается на чуть согнутых лапах, в любой момент - готовое бросится сбить противника с ног. Когти твари загнуты как у хищных птиц и бритвенно-остры, а пасть усеяна маленьким, но острыми как игла зубами. Ее язык состоит из костей, и словно нож разделяет мясо на куски. Нюритюрские падальщики – не местные обитатели. Тень магией вырвал их из родного мира.

Тактика – они нападают

стремительно, стараясь, застать жертву врасплох и сбить с ног, после чего побрасываются всей стаей.

Они так же ценят яд, который содержится в их слюне, позволяя иногда отравленной жертве сбежать, а после идти по следу, пока не наткнутся на труп.

Нюритюрский падальщик класс 17 уровень

Средний природный зверь Опыт 1600

Инициатива +16 Чувства Внимательность +16;

Хиты 150; Ранен 75

КД 31; Стойкость 29, Реакция 31, Воля 29

Иммунитет – болезни, яд

Скорость 6

Особенности:

Трупный яд (малое; перезарядка 5 6) ♦ **Яд**

При атаке когтями, если выпадет 20, то цель получает продолжительный урон 5 от яда (спасение оканчивает).

Гнилостная дрянь

Если цель была доведена до 0 хитов, во время боя с Нюритюрским падальщиком, то она получает болезнь – Гнилостная дрянь (см. описание болезни ниже).

[Стандартное рукопашное] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+22 против КД, урон д6+6

[Дальнобойное] **Кислота** (действие; перезарядка) ♦ **Кислота**

Дальность 10, +20 против Реакции. Урон д6+6 и дополнительный урон кислотой 5.

Пан или пропал (немедленное прерывание; когда впервые становится ранен)

Мастер и игрок, чей персонаж находится ближе всех к монстру, бросают кубики. Если побеждает мастер, Падальщик дважды атакует данного персонажа когтями в следующих ход, а тот не может защититься или уклониться от ударов.

Если же побеждает игрок, то его герой – уничтожает бросающегося на него монстра.

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** _

Навыки Акробатика +18, Скрытность +18

Сил 18 (+12) **Лов** 22 (+14) **Мдр** 16 (+11)

Тел 16 (+11) **Инт** 12 (+9) **Хар** 18 (+12)

Гнилотная дрянь	Болезнь 16 уровня
Эта болезнь заставляет ткани гнить, а плоть отваливаться кусками, словно змея сбрасывающая кожу.	Атака: +18 против Стойкости. Выносливость: улучшение Сл 27, поддержание Сл 23, ухудшение Сл 22 и ниже.
Цель выздоравливает < <> Первичный эффект – цель получает штраф (-2) к атакам и проверкам, пока не выздоровеет.	<> Цель получает штраф (-3) к бонусу Харизмы, пока не выздоровеет. > Конечное состояние - цель умирает

Нюритюрский громила

Описание – это огромное существо, размером с трехэтажный дом. Однако его кости полые как у птицы, поэтому, не смотря на свои внушительные размеры, он весит не больше двухсот килограмм. Это позволяет Нюритюрскому громиле, весьма шустро двигаться и быть подвижным. Эти существа так же были вырваны из своего мира Тенью. Несколько из них бродят в окрестностях Нюритюра.

Их шерсть бледно зеленого цвета, и единственные места на которых она не растет – это их жуткие морды, усеянные множеством зубов. Они слепы, и не имеют глаз. Определяя местоположение пищи по звуковым вибрациям. Этим монстров можно заранее обнаружить по запаху – от них на километр разит гнилой рыбой и болотной тиной. Эти монстры в естественной среде обитания большую часть времени проводят в болоте, неподвижно выжидая появление добычи. После чего бросаются в атаку. Они обжили Холодное озеро, но поскольку там мало пищи, им приходится время от времени покидать воду и отправятся на поиски.

Тем не менее, подобный климат не приспособлен для их жизни, буквально в считанные недели они вымрут.

Тактика – они как можно скорее пытаются сократить дистанцию между собой и противником, после чего стараются нанести мощные удары в ближнем бою.

Знание о монстре:

15 (знание подземелий) – у данного монстра есть уязвимое место на запястьях. Именно там проходят основные сосуды, качающие в сердца монстра кровь. Если их повредить, тварь вскоре истечет кровью.

Нюритюрский громила Элитный громила уровень 17 Большой природный зверь Опыт 3200
Инициатива +6 Чувства Внимательность +7; чувство вибрации Хиты 340; Ранен 170 см. так-же Тиски КД 33; Стойкость 33, Реакция 24, Воля 24 Скорость 6 Единицы действия 1
[Стандартное рукопашное] Удар (стандартное; неограниченное) Досягаемость 2, +23 против КД, урон д8+10 и цель сбивается с ног.
[Рукопашное] Сокрушающий удар (стандартное; перезарядка 5 6) Досягаемость 2, +22 против КД, урон 2д6 и цель становится изумленной, и толкается на д6 клеток в любом направлении по выбору мастера.
[Ближнее] Швырок (стандартное; перезарядка 5 6) Досягаемость 2; +22 против КД, урон 2д6 и цель отбрасывается назад на 4 клетки.

Тиски (немедленное прерывание; когда остается 150 и 50 хитов)

Когда у монстра остается 150 хитов, дальнейшие атаки не приносят ему вреда.

При этом он получает новую стандартную рукопашную атаку – Тиски (стандартное, неограниченное) Достижимость 2, нет проверки на захват, и возможности уклониться.

Находясь в тисках, игрок бросает д20. Если выпало нечетное число или 20, герой наносит монстру удар в уязвимую точку (читай *знания о монстре*), и тот получает урон в 50 хитов.

После чего бой продолжается, и монстр вновь получает урон от обычных атак.

Если выпало четное число – герой получает 2д10 урона и отбрасывается на 4 клетки назад.

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** _

Навыки Атлетика +17, Запугивание +17

Сил 24 (+15) **Лов** 7 (+6) **Мдр** 7 (+6)

Тел 24 (+15) **Инт** 7 (+6) **Хар** 3 (+4)

После боя (или вместо него), когда герои отойдут на достаточное расстояние от деревни их встретит Сильвия. Когда герои все ей расскажут, она сообщит что может найти Клэр по запаху. Нужна лишь ее вещь. Если герои заранее взяли куртку, оставленную девушкой, то могут сразу же отправиться в погоню, если же не додумались до этого – то придется возвращаться в церковь.

Примечание: герои могут заняться сперва мародерством и поиском ценностей в уцелевших зданиях деревни, но мастеру стоит пояснить им, что чем дольше они копаются, тем дальше убегает беглянка.



Сцена 2

Герои преследуют Клэр в лесу. Им нужно выбросить череду успешных бросков, на то чтобы отыскать след и обнаружить ее. При провале броска герои теряют след и сражаются с монстрами – туманными волками или Нуритюрскими падальщиками.

Так же мастер может добавить ловушки, такие самострел или капкан, если герои сбились со следа. Их сложность и способы преодоления стоит придумать мастеру в зависимости от характеристик героев. Ловушки должны задержать их, а не убить.

Поиск беглянки

Героям нужно миновать запутанный участок леса, что бы найти сбежавшую Клэр и ребенка. Героям помогает Сильвия, отслеживающая ее по запаху. На стороне Клэр несколько часов пути, однако, она ни куда не спешит и идет медленно, к тому же она сама плохо ориентируется в местных лесах.

Обстановка: вы должны использовать свои знания, что бы выследить цель, скрывающуюся в лесу.

Уровень: равен уровню партии

Сложность: 2 (6 успехов до 3 провалов)

После третьего провала, количество успехов и провалов обнуляется, и поиски продолжаются с начала, после трех следующих провалов, герои находят беглянку, но теряют все исцеления.

Основные навыки: Природа (знание троп и чтение следов) – средняя СЛ, Внимательность (наблюдение за окружающей обстановкой, замечание монстров и ловушек) – средняя СЛ, Акробатика (преодоление препятствий) – малая СЛ.

Сцена 3

Герои после долгого и трудного пути, наконец, настигают беглянку! Девушка плохо разбирается в здешних лесах, а потому выбрала неправильный путь и вышла напрямик к отвесному обрыву. Поняв свою оплошность, она развернулась и уже хотела вернуться на тропинку, когда ей навстречу вышли преследователи.

Клэр оглядела их, подозрительно и внимательно. На ней был белый камзол покрытый темными красно-желтыми разводами засохшей крови, на поясе висели ножны с кинжалом. Пистоль был заткнут за пояс. Она была вооружена и была готова к бою. Младенец в ее руках нервно зашевелился, что-то почувствовав. А вскоре он начал в голос реветь и Клэр попыталась его успокоить.

- Лучше вам уйти – посоветовала девушка.

Плач становился все сильнее. Птицы, сидевшие на ветках ринулись ввысь, а над тем местом, где стояла Клэр – закружили десятки воронов, появившихся неизвестно откуда. Воздух вокруг начал искажаться, появились когти неведомых тварей торчащие прямо из воздуха, и вскоре когти начали «обрастать мясом». Появились полупрозрачные руки, оскаленные морды, туловища покрытые шерстью. И всего через несколько секунд, вокруг Клэр уже стояла целая группа призрачных монстров.

Герои могут вступить в диалог с Клэр, однако она не будет к ним дружелюбно настроена. Она ни за что не отдаст им ребенка добровольно, но попросит их сберечь свои жизни и уйти. Когда дело будет идти к битве, она без раздумий вступит в бой.

Кларисса Тауэр

«Живая игрушка»

Внешность – подросток, лет 16 на вид. Волосы темные, длиной до пояса. У нее красивые зеленые глаза. От ее улыбки любому человеку может стать теплее на душе, но в последнее время она очень редко улыбается.

У нее не по возрасту большая грудь и узкая талия. Плечи узкие, не развитые. На теле множество шрамов и синяков. Она одета в простое платье светлых тонов. Поверх него - белый камзол, начисто испорченный алыми разводами крови.

Характер – некогда очень слабая, запуганная и стеснительная девушка, превратилась в озлобившуюся на мир женщину. Она уничтожит любого, кто встанет на пути ее мести.

Краткая биография – у нее было совершенно обычное детство. Которое оборвалось в одну очень темную ночь. Ее родители были торговцами, и однажды проезжали через деревню Нукритюр. Они хорошо поторговали, получив приличные деньги за свой товар, потому чета Тауэр видела будущее в радужном спектре. Однако ополченцы разыскивали людей для принесения в жертву богине Наами, и именно эта семья оказалась у них в руках.

Анжелика долго издевалась над матерью Клэр, а после жестоко убила, Алексис зарезал ее отца. Все это происходило на глазах испуганного ребенка. Клэр лишь сжалась от страха, молясь, чтобы этот кошмар был лишь сновидением. Когда злодеи покончили с ее родителями, то принялись за нее. Получив несколько ударов кинжалом, она потеряла сознание, только чудом (или проклятьем?) не погибнув в ту ночь. Анжелика заинтересовалась столь живучей девочкой, и сделала из несчастной свою личную живую игрушку.

Однако девочка, даже получив возможность сбежать, не сделала этого. Вместо мыслей о побеге, она размышлять о мести. Некий нематериальный призрак – Тень, помогал ей советами, именно он помог ей найти магическое кольцо мертвой Агнессы. Когда Клэр зарезала в лесу Алексиса, то с помощью кольца приняла форум убитого и беспрепятственно пробралась внутрь замка, покончив с Анжеликой, и похитив ее ребенка. Воспитать его как собственного – было окончательным планом ее мести. К сожалению, Тень хочет, что бы этот ребенок был принесен в жертву, так что Клэр приходится действовать без чьей-либо помощи, и ныне она окружена лишь врагами.

Знания о персонаже:

10 – все предметы и оружие, Клэр сняла с тела Алексиса, включая магические артефакты, броню и оружие.

15 – среди «находок» были магические часы «Хрономант», которые способны останавливать время.

20 – ребенок, как и его бабушка Мартина, может призывать призраков, которые выступают в качестве охранников. Он так же наделил Клэр немалой духовной силой, сделав из беззащитной девушки – сильного противника.

25 – к счастью ребенок еще не способен призывать поистине сильных и опасных тварей, как это могла делать Мартина. Новорожденная Наами еще не способна контролировать призванных существ, потому слабые и безвольные Призраки-Охранники – максимум, чем она может атаковать героям.

25 – хотя Клэр убеждает себя, что похитила ребенка ради мести, в глубине души она понимает, что не сможет причинить вред невинному существу. Даже если это ребенок злодеев. Наоборот, она желает

воспитать Наами так, что бы она могла стать добрым человеком, а не идти по пути своих злодеев-родителей.

Часы «Хрономант» - красивые серебряные часы, созданные в Шантье. Они принадлежали магу-часовщику, который создал предмет останавливающий время. Часовщик был убит суккубой Клариссой помогавшей Эмилине Дарк в ее жутком плане создания Сферы Хаоса. Впрочем, эта история уже давно поросла быльем, и о ней знают наверно только те безымянные герои, что спасли мир от возможной катастрофы.

Когда этот план провалился, и Эми была переброшена магией в Нуритюр, эти часы долгое время были с ней. Позже, когда Анжелика чуть не убила Эми и та сбежала, Анж нашла их в лесу и подарила Алексису.

Он редко ими пользовался, большую часть времени они просто валялись в его комнате. Эти часы стали одним из трофеев Клэр, проникшей в замок под покровом иллюзии.

Часы «Хрономант» (Уровень 10)

Помогут «сберечь» время.

Чудесный предмет: 25 000 зм

Свойство: владелец часов получает +3 к скорости (+4 если владелец налетчик или следопыт).

Талант (На день): зональные и дальнобойные атаки наносят владельцу лишь ½ урона.

Клэр Тауэр Элитная артиллерия 18 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 4000

Инициатива +14 Чувства Внимательность +13;

Хиты 260; Ранен 130

КД 30; Стойкость 27, Реакция 30, Воля 32

Скорость 9 (см. часы «Хрономант»)

Единицы действия 1

Особенность:

Детский плач

Героя сопровождают 5 Призраков-охранников. Когда все они погибают в бою. Ребенок начинает плакать и на его зов приходят 5 новых Призраков-охранников (контроллеры или миньоны это будут – зависит от мастера). Монстры появляются в любой свободной клетке по выбору мастера.

Остановись мгновение!

Использует часы, что бы замедлить время и увернуться от атаки. Зональные и дальнобойные атаки наносят лишь ½ урона.

Духовный щит

Клэр имеет иммунитет к атаке Призрака-Охранника – «Предсмертный крик»

[Рукопашная стандартная] **Кинжал** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+20 против КД, урон д8+2

[Дальнобойная стандартная] **Пистоль** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+20 против Реакции, урон 2д8+10

[Дальнобойная] **Выстрел-манок** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Оружие**

При успешной атаке, цель по которой проводилась атака, дает над собой боевое превосходство Призракам-Охранникам.

[Зональное] **Эфирный резонанс** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Огонь, Некротическая энергия**

Зональная вспышка 1 в пределах 10, +22 против Реакции, урон огнем 1д10+6 и дополнительный урон 2д6 некротической энергией.

Мировоззрение нейтрал **Языки** имф, шантион

Навыки Переговоры +18, Обман +20,

Сил 14 (+11) Лов 16 (+12) Мдр 20 (+14) Тел 22 (+15) Инт 19 (+13) Хар 27 (+17)

Снаряжение: охотничий костюм, часы Хрономант, пистоль, кинжал

Призрак-охранник

Описание – эти послушные тени, ничто иное, как монстры рожденные магией в Бездне. Когда некоторые из них погибают, их черные души используются различными демонами как стражи. Они весьма глупы, но без колебаний отдадут жизнь за своего хозяина.

Тактика – Призраки-Охранники используют в ближнем бою Касание мертвеца, что способно замедлить врагов. Сами они могут сделать местность вокруг труднопроходимой, а так же часто телепортируются, меняя свое местоположение. Когда они умирают – их Предсмертный крик – позволяет забрать врагов с собой в могилу.

Знания о монстре:

10 – каким-то образом, плач ребенка призывает их, и заставляет оберегать себя от врагов.

Призрак охранник Контроллер 18 уровень

Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 2000

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +13; темное зрение

Хиты 170; **Ранен** 85

КД 32; **Стойкость** 31, **Реакция** 30, **Воля** 30

Скорость 6

[Рукопашная] **Касание мертвеца** (стандартное; неограниченное) ♦ **Некротическая энергия**

+22 против КД, урон 2д6+5 некротической энергией, при критическом попадании – цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Телепорт (малое; перезарядка 5 6) ♦ **Телепорт**

Перемещает Призрака-Охранника на любую свободную клетку в пределах 5.

[Зональное] **Предсмертный крик** (немедленное прерывание; когда хиты достигают 0) ♦ **Звук**

Зональная вспышка 1, в радиусе 5. Центр на Призраке-Охраннике, +20 против Реакции. Урон 2д6 звуком и цель становится оглушенной (спасение оканчивает). Глухие существа обладают иммунитетом. Не действует на союзников.

[Дальнобойная] **Парализующий луч** (стандартное; перезарядка 4 5 6)

Дальность 10, +22 против Реакции, урон 3д6+4 психической энергией и цель становится, обездвижена (спасение оканчивает).

[Ближнее] **Непроходимая зона** (стандартное; раз в сцену) ♦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 5, +20 против Воли, урон 3д8+4 некротической энергией, и цель сбивается с ног. Не действует на союзников. Клетка на которой стоял Призрак-Охранник становится труднопроходимой (из-за того что земля становится насыщена негативной энергией), до конца боя, для всех существ (кроме нежити), включая летающих.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _

Сил 20 (+14) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 19 (+13)

Тел 16 (+12) **Инт** 11 (+9) **Хар** 12 (+10)

Призрак Охранник Миньон 18 уровень

Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 500

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +13; темное зрение

Хиты 1; промахнувшаяся атака, никогда не наносит миньону урон;

КД 32; **Стойкость** 31, **Реакция** 30, **Воля** 30

Скорость 6

[Рукопашная] **Касание мертвеца** (стандартное; неограниченное) ♦ **Некротическая энергия**

+22 против КД, урон 2д6+5 некротической энергией, при критическом попадании – цель становится обездвиженной (спасение оканчивает).

Телепорт (малое; перезарядка 5 6) ♦ **Телепорт**

Перемещает Призрака-Охранника на любую свободную клетку в пределах 5.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _

Сил 20 (+14) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 19 (+13)

Тел 16 (+12) **Инт** 11 (+9) **Хар** 12 (+10)

После боя, в котором побеждают герои, раненая девушка отлетает на землю, прижимая ребенка к себе. Она успевает закрыть его своим телом при падении, и он остается невредимым.

Клэр ни за что не хочет расставаться с Наами, потому героям придется силой ее отобрать.

Героям предстоит выбор: **убить Клэр** или **оставить в живых**.

Если герои - **решают оставить Клэр в живых**, то им придется оглушить ее (*правда, стоит ли оставлять ее в живых? Нет сомнений, что она опасна, и помешалась на этом ребенке*).

Если герои решат ее **убить**, то один из них, пинком отправит ее в полет с обрыва, и та, упав, переломает себе кости и разобьет голову.

Досрочный финал:

Если герои нашли Косу Жнеца в крепости, то могут тут же на месте убить ребенка. См. финал –

Возрождение Гротеск.

Сильвия будет выступать за такое решение, а вот Рубина, если герои взяли ее в свою команду, напротив – заявит что отправлялась с ними спасать ребенка, а не убивать его, после чего нападет на бывших союзников.

Сильвия предложит забрать ребенка, что бы героям не пришлось с ним таскаться. Она скажет, что первая часть плана выполнена. Ребенок найден. Осталось лишь найти оружие, что бы можно было провести церемонию жертвоприношения.

Для этого героям нужно уничтожить **Тень**, у которого и находится нужная **Коса Жнеца**. Что бы иметь возможность сразиться с ним, им понадобится сила **Имфеора**, о которой они могут больше узнать от **Стефана Рихтера**, пропавшего местного тирана, который владел информацией, где можно эту силу получить. Стефан был пойман Тенью в **синкхолл**, вход в который находится в подвале замка «**Скорбь**». Благо сейчас там не должно быть много обитателей, так как сам замок недавно чуть было не взлетел на воздух, после взрыва. Сильвия, правда, не уверена, что замок не рухнет, погребя всех героев под завалом, но кто знает, он может еще и век простоять. Сильвия дает героям **магический амулет**, и прикажет использовать его, когда они будут в подвале, рядом с **одионой камерой**. Сильный магический резонанс, вызванный амулетом, переместит их в синкхолл.

***Рубина** - Мой отец заперт там? Этот проклятый демон все эти годы держал его в этой тюрьме!? Мы должны его освободить! Мы должны немедленно спасти его!*

Моральные терзания Рубины:

Если Рубина присоединилась к героям, то им нужно очень внимательно фильтровать получаемую ею информацию. Она хочет спасти ребенка (Наами) и найти своего отца (Стефана Рихтера). Потому если герои при ней начнут обсуждать, как и когда именно они собираются распотрошить бедное дитя, она вполне может решить напасть на них.



Этих монстров герои могут встретить во время блужданий по лесу:

Туманные волки – ужасные порождения туманов. Некоторые особи ростом со взрослого человека. От их шкур отходит легкая дымка, а глаза горят, словно два кровавых рубина. У них массивные челюсти и острые когти. Их сила и проворство невероятны – ударом лапы они могут в щепы разнести щит.

Туманные волки - живые машины для убийств. Пока деревенские оружейники, не наладили массовое производство мушкетов, туманные волки были настоящей грозой охотников и торговцев.

Их мертвые тела распадаются на туманную первооснову, а через несколько дней из тумана являются возрожденные волки.

Тактика монстра - туманные волки нападают сворой по 5-10 особей в группе, они не отступают, даже столкнувшись с могущественным противником, и будут биться до смерти. Однако они не будут бросаться в атаку слепо, а постараются скрыться в тумане или обойти врага со спины и неожиданно напасть.

Знания о монстре:

10 – туманные волки охотятся группами по 5-10 особей.

15 – туманные волки нападают не ради пищи! Они разрывают свою жертву на куски, но не едят плоть.

20 – между ними часто происходят междоусобицы, они могут без видимых причин нападать друг на друга.

Туманные волки Налетчик 15 уровня

Большой теневой магический зверь Опыт 1200

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +11; сумрачное зрение.

Хиты 140; **Ранен** 70

КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 25, **Воля** 28

Скорость 8

[Рукопашная Базовая] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+21 против КД, урон 2д8+8

[Рукопашное Базовая] **Укус** (стандартное; неограниченное)

+21 против КД, урон 2д6+8 и цель становится удерживаемой.

[Рукопашная] **Сломить Оборону** (стандартная; раз за битву)

Туманный волк наносит удар с такой страшной силой, что проминает доспехи, ломает щиты и деморализует своего противника.

+20 против Стойкости, урон 3д10+5, цель получает (-2) к броскам атаки и защита (спасение оканчивает и то, и другое).

Скрыться в тумане (движение; перезарядка 6) ♦ **Телепортация**

Туманный Волк телепортируется в любую свободную клетку местности, на которой есть туман, не далее, чем в 10 клетках от себя.

[Рукопашная] **Превосходство над добычей** (свободное; неограниченное)

Если Туманный Волк атакует цель, которая дает ему боевое превосходство базовой атакой, то он может совершить еще одну базовую атаку против той же цели свободным действием.

Особое: эту силу можно использовать только в свой ход.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _

Навыки Акробатика +18; Атлетика +18; Знание природы +15; Скрытность +15 (+20 в тумане)

Сил 23 (+13) **Лов** 19 (+11) **Мдр** 4 (+5)

Тел 20 (+12) **Инт** 4 (+6) **Хар** 25 (+14)

Туманные волки Миньон 15 уровня

Большой Теневой Магический зверь Опыт 300

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +11; сумрачное зрение.

Хиты 1; промахнувшаяся атака не наносит миньону урон.

КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 25, **Воля** 28

Скорость 8

Особенности:

Стая

За каждого другого туманного волка рядом с целью, урон их атак увеличивается на 1.

[Рукопашная Базовая] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+21 против КД, урон 8

Скрыться в тумане (движение; раз за битву) ♦ **Телепортация**

Туманный Волк телепортируется в любую свободную клетку местности, на которой есть туман, не далее чем в 10 клетках от себя.

[Рукопашная] **Превосходство над добычей** (свободное; неограниченное)

Если Туманный Волк атакует цель, которая выдает ему боевое превосходство, базовой атакой, то он может совершить еще одну базовую атаку против той же цели свободным действием.

Особое: эту силу можно использовать только в свой ход.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _

Навыки Акробатика +18; Атлетика +18; Знание природы +15; Скрытность +15 (+20 в тумане)

Сил 23 (+13) **Лов** 19 (+11) **Мдр** 4 (+5)

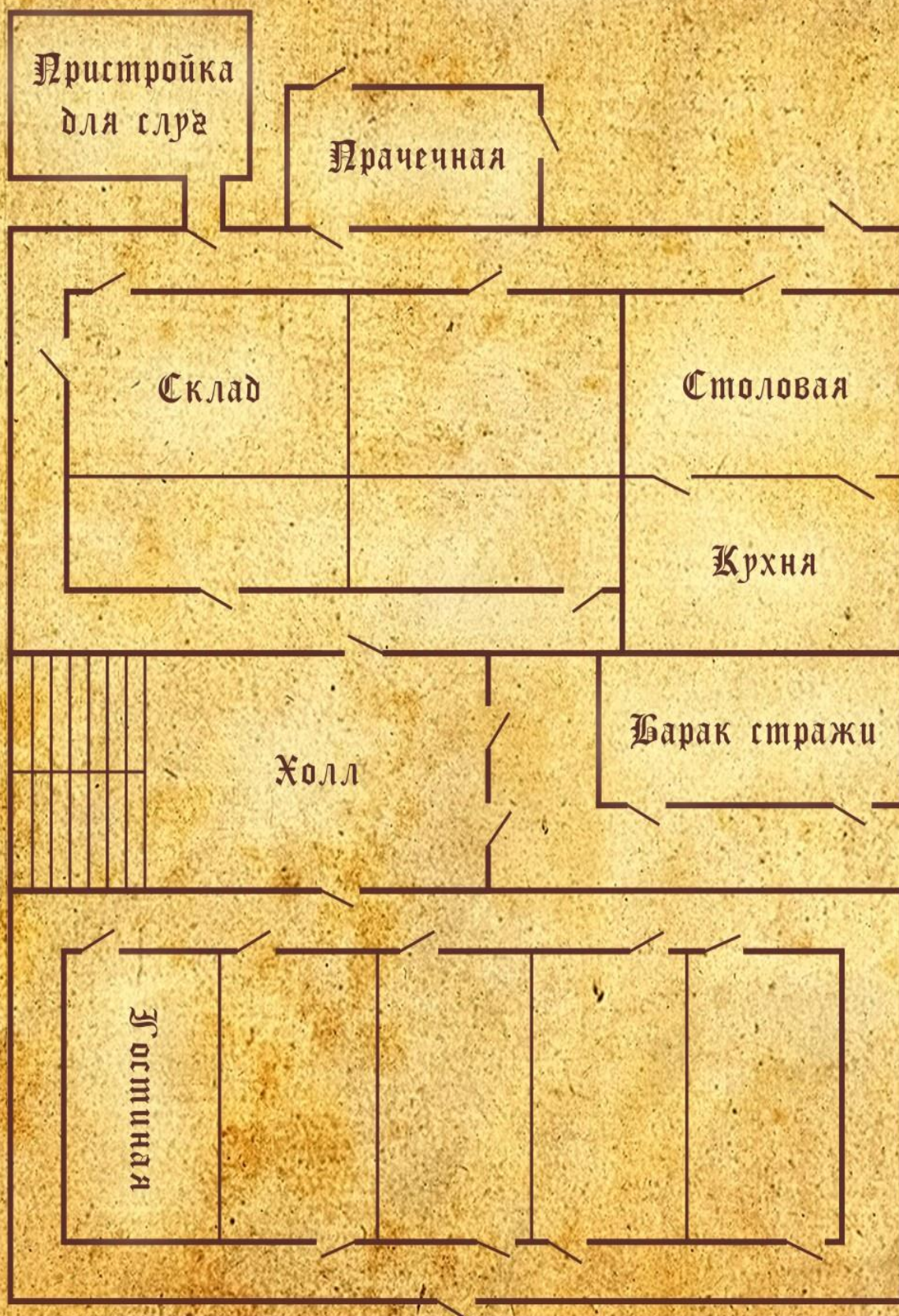
Тел 20 (+12) **Инт** 4 (+6) **Хар** 25 (+14)



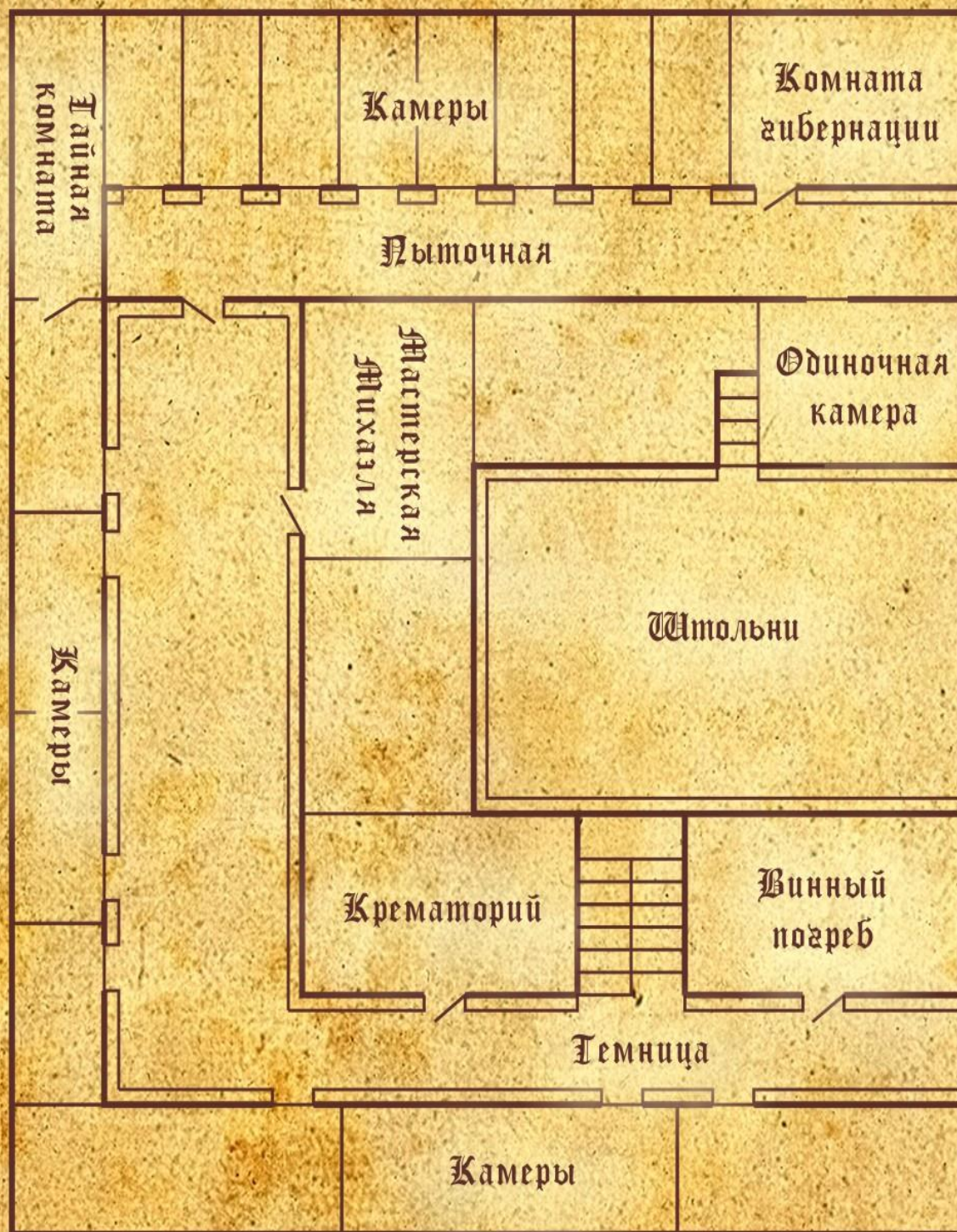
Imfeor



1 этаж



Подвал





Акт 3 Подземелье замка

Сцена 1

Героям предстоит пройти путь от деревни до замка. Для этого им нужно будет пройти мимо Холодного озера, и если они не будут достаточно осторожны, то могут привлечь внимание Нуритюрских громил, ныне обитающих в нем. Либо они могут попытаться пройти через лес. После этого нелегкого пути, герои попадают в замок. Перелеты и пол верхних этажей покрыты трещинами, а часть конструкции и вовсе обрушилась. Так что лучше не соваться туда. Но стены подвала укреплены и в нем почти ничего не пострадало.

Герои, войдя через парадные двери замка, окажутся холле. Пол мраморный, как и колонны (всего в холле 8 колон), что расположены в холле. Все это покрыто трещинами, и легко раскалывается.

Если вы толкнули или сбили с ног врага, он получает дополнительный урон 10, так как острые куски крошащегося мрамора врезаются в его тело. Это происходит и с героями.

QTE – всем монстрам находящимся в холле добавляется следующий QTE:

Смертельный урон (немедленное прерывание когда впервые ранен; раз в битву)

Мастер и игрок бросают д20, побеждает тот, у кого выпало большее число на кубике.

Если побеждает мастер монстр наносит персонажу дополнительную неброкируемую стандартную (любую) атаку, и цель сбивается с ног.

Если побеждает игрок, то его персонаж разбивает голову монстра о колонну и монстр умирает.

Сцена: в холле героев подстерегают двое Изувеченных и четверо зомби (статы зомби можно найти в «Бестиарии»).

Успешно завершив битву, героям предстоит спуститься в подвал.

Изувеченные

Описание – Изувеченные – это темные души, которые жаждут мести за свою смерть или пережитые страдания. Они возглавляют отряды обычных мертвецов или монстров, а злоба, таящаяся в их душах – буквально сжигает их!

Внешне они похожи на себя же при жизни. Только их тела, часто бывают «украшены» жуткими ранами, а кожа в некоторых местах покрыта ожогами или вовсе обуглена.

Их души не могут покинуть свое тело, пока те не будут уничтожены, а всех вокруг Изувеченные считают врагами. Как правило, Изувеченные в каждом видят образ своего убийцы. Их глаза горят алым светом, а от тела исходит пар.

Тактика – они возглавляют отряды зомби, гулей и прочих немертвых тварей, являясь их лидерами. Изувеченные - это воины ближнего боя, активно использующие в бою стихию огня.

Знания о монстре:

10 – Изувеченный бывает, не понимает что мертв. Во время смерти, душа убитого не покидает мир живых, а навечно застревает в теле, становясь захвачена злом, а в голове крутятся лишь мысли о мести.

15 – Изувеченные не всегда невинные жертвы захваченные тьмой. Иногда после смерти, злодей

может стать Изувеченным, если у него были веские причины, оставаться в мире живых.

20 – большая часть Изувеченных, обретает способность управлять огнем, но встречаются и такие что могут использовать кислоту, электричество и даже холод. Все зависит от географических особенностей и расы, а так же обстоятельств смерти. На Севере чаще всего встречаются Изувеченные владеющие магией холода.

Изувеченные солдат (лидер) 17 уровень

Средний оживленный гуманоид (нежить) Опыт 1600

Инициатива +13 Чувства Внимательность +12;

Хиты 170; Ранен 85

КД ; Стойкость , Реакция , Воля

Скорость 5

Иммунитет: огонь, яд, болезни

Слабость: холод

Сопrotивляемость: 30 некротическая энергия

[Стандартное рукопашное] **Огненные руки** (стандартное; неограниченное) ♦ **Огонь**

+20 против КД, урон 2д6 и дополнительный урон огнем д8.

[Стандартное дальнoбойное] **Струя огня** (стандартное; неограниченное) ♦ **Огонь**

+22 против Реакции, урон 2д6 и дополнительный урон огнем д8.

Раскаленная кожа (малое; перезарядка 4 5 6) ♦ **Огонь**

При захвате кожа Изувеченного раскаляется, нанося урон огнем равный 10 и отбрасывая удерживающего его персонажа на 3 клетки назад.

[Зональное] **Волна жара** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Огонь**

Ближняя вспышка 10, урон 3д6 и дополнительный урон д8 огнем. При критическом попадании цели становятся ослепленными.

[Зональное] **Взрыв** (автоматическое прерывание, когда жизни опускаются до 0) ♦ **Огонь**

Ближняя вспышка 6, урон 4д6 огнем.

Мировоззрение зло **Языки** те, что знал при жизни

Сил 21 (+13) Лов 17 (+11) Мдр 18 (+12)

Тел 21 (+13) Инт 11 (+8) Хар 16 (+11)

Подвал замка:

Комната гибернации – место выглядит зловеще, хотя здесь жизнь дают, а не отнимают. У самых дверей находятся колбы высотой метра в два, заполненные красноватой жидкостью. В этой жидкости трупы сохраняются, не начиная гнить. Всего таких колб 12, и за редким исключением они всегда заполнены плавающими внутри телами. В самом центре находится стол, на нем всегда свежие и чистые простыни, под столом скомкано грязное белье, которое служанки кипятят ежедневно.

Еще два стола заполнены склянками, реактивами и рабочими тетрадями исписанные размашистым почерком. Небольшая стопка очень старых книг по алхимии, которыми граф весьма дорожит. У одной из стен находится огромная ванна из зачарованного стекла, которая полна, синей слизи, так называемого - раствора гибернации. Именно в нем создается новое тело очередного гомункула. На краю ванны, лежат несколько чистых полотенец.

Так же есть два стола для вскрытий – один вполне обычный, а второй в виде креста подвешенного на цепях, над потоком. Это стол для «свежевания». Достаточно вскрыть тело, как вся «требуха» из него вывалится под действием гравитации.

Кровь с них редко убирают, потому они выглядят весьма жутко. В полу есть кровотоотводы.

Эта комната закрыта на замок, а внутри беснуется зомби, дверь стальная и была специально укреплена, потому взломать снаружи ее очень трудно.

Пыточная – очень страшное и шокирующее место. Внутри находятся 8 небольших камер, решетки покрыты пылью, и ржавчиной, по стенам тянутся массивные цепи, а с потолков свисают крюки. Рядом с входом находится «подготовительная комната» - камера, в центре которой поставлена чугунная ванна, покрытая красно-желтыми разводами. Многие уверены, что это ржавчина.

На одной из стен расположены стойки с различными стеками, хлыстами и прочими пыточными инструментами различного назначения. На большей части из них видна засохшая кровь. На полу камер неглубокие желобки, по которым жидкости стекают к центру зала, откуда через решетку попадают в подземную реку. Трупы сбрасывают либо, открыв решетку канализации, либо скидывают в штольни, где как многие считают, живет монстр, который питается мертвецами. Правда, после создания крематория – тела в основном сжигают. По ночам в этих помещениях слышатся крики, стоны и мольбы, тихий плач, даже если в камерах нет ни одного пленника!

Попасть в данное помещение не хочет ни одна служанка. Если девушка недостаточно расторопно выполняет свою работу, одно упоминание этих комнат способно мгновенно ускорить ее работоспособность. Впрочем, многие аристократы привыкли наказывать девушек не только за ошибки, но и для развлечения. К счастью не все подобные забавы заканчиваются смертью или увечьями. Освещается помещение (очень скудно) несколькими факелами, закрепленными на стенах.

Камеры:

- Эта камера пуста, но видно, что стену разбирали – камни были сложены не ровно, а раствор сохся и кое-где обвалился. В стену замурован Ричард Кнайт - ученик графа Стефана, предавший его. Беглец был возвращен, подвергнут пыткам и замурован в стену.
- В этой камере находится беременная женщина воскресшая как «изувеченная». Стальной ошейник и цепь, от которого вдавлена в стену, не дает ей выйти из камеры. Однако она вполне успешно может обстреливать героев электрическими разрядами даже находясь в камере.
- Служанка-зомби прикована к стене. От одежды остались лохмотья, на теле множество следов от плети.
- В этой камере не держат пленников, она ведет в «тайную комнату».
- В углу, сжавшись от ужаса, сидит изувеченная, в стальной маске. Вокруг нее воздух горит, но она, похоже, еще сама не поняла, кем стала. Она не будет первой нападать.
- В пол камеры вмонтирована дыба. К ней прикована зомби-служанка. Ее глаза завязаны, а во рту кляп. Суставы неестественно вывернуты.
- Камера пуста, на полу свежие следы крови.
- Странствующая искательница приключений и бард, подвешена за ноги к потолку. На теле множество порезов. Весь пол в крови. Кровь медленно льется из множества ран, а также из ушей, глаз и рта несчастной. Девушка на пороге смерти.
Она еще не зомби, а если прервать ее мучения метким ударом по шее или голове – то и не станет им.

Однако герои могут освободить ее, подлечить и отпустить на волю, и возможно она сумеет выбраться живой из замка.

Темница – место в котором содержат провинившихся служанок и пленных странствующих приключенцев, если им не везет, то они переходят в соседнюю комнату, т.е в пыточную. Темница очень темное место, из освещения лишь небольшие отверстия под самым потолком. Запах гнили и сырости витает в этом помещении.

Всего в темнице 8 камер, и еще несколько клеток свисают с потолка, впрочем, врядли в данные клетки поместиться что-то больше животного или птицы.

Сами камеры весьма просторны. В них, как правило, находится целая группа пленников.

Занятые камеры:

- В камере лишь останки тел.
- В камере пять зомби-детей. Они тянут руки сквозь решетку, пытаются выбраться, но не могут.
- В камере лишь останки тел.

Так-же в коридоре перед темницей, целая галерея из зомби прикованных к стенам.

Мастерская Михаэля – несколько камер в темнице были переделаны под мастерскую безумного изобретателя. Здесь он создаст свои механизмы и ловушки. Испытывает их на пленниках. В комнате есть несколько конструкторов – человеческих тел объединенных с механизмами. Михаэль зовет их «Машины Плоти». Они причиняют ужасные страдания человеку внутри них, а когда он умрет, управляют его телом. **Проклятое место** – вошедший в комнату, становится изумленным (спасение оканчивается).

Примечание: Машины Плоти ныне неактивны. Без Михаэля, никто не может ими управлять.

Крематорий (т.е бойлерная) – комната полная труб, котлов и струй кипятка хлещущих из трещин в трубах. Их ремонтируют, но все время появляются новые протечки. По воздуху постоянно летает пепел, а в комнате настолько жарко, что многие теряют сознание, едва войдя. Пока сердечных приступов чудом удастся избежать. В самом центре огромная печь, которая и нагревает воду, и дает замку тепло. В ней четыре отделения, постоянно поддерживается огонь лишь в одном, что позволяет прогреть подвал и первый этаж. Только зимой горит огонь, во всех отделениях, подогревая до приемлемой температуры весь замок. Печь используется не только для разогревания воздуха, но и для кремации тел. Рядом с вязанками дров находятся стальные листы, на которых отчетливо видны следы пепла и осколки костей намертво вплавившихся в сталь.

Тайная комната – комната, попасть в которую можно через одну из камер. Дверь открыта. Внутри находится лаборатория и шкаф с записями различных экспериментов проводимых лордом. Где-то среди этих рукописей и дневников находится «формула бессмертия», благодаря которой человек может стать неуязвимым для оружия и времени, и оставаться вечно здоровым и молодым. Все важные данные зашифрованы и написаны с применением различных уловок вроде «зеркального письма», потому найти нужную формулу не так уж просто...

Так-же в комнате находиться несколько гробов сделанных из материала напоминающего стекло, но значительно прочнее. Эти гробы запечатаны и в них нет доступа кислорода. Гробы предназначены для

хранения тел, тех людей, чья смерть не может оставить лорда равнодушным, тех, что он планирует однажды вернуть к жизни. Таких людей не слишком много, пока лишь три гроба заняты. На серебряной табличке приваренной к крышке можно проесть имена «Беатриче», «Амелия» и «Мартина».

- **«Беатриче»** - тело молодой девушки, ей 16 лет на вид, длинные рыжие локоны закрывают большую часть юного личика. Беатриче – приемная дочь Стефана, погибшая от «серой лихорадки». В ее смерти была повинна колдунья Эржбет Гантэ. Именно после смерти дочери, Стефан начал войну со своей некогда соратницей, и в итоге уничтожил колдунью.
- **«Амелия»** - гроб пустует, крышка с огромными дырами, оторвана и валяется рядом.
- **«Мартина»** - совсем еще юная девушка, погибшая при родах. Была женой графа и матерью Анжелики. Стефан винил себя в смерти Мартины. Она одета в красивое черное платье, на лице спокойствие.

Винный погреб – погреб, в котором хранятся продукты, и бочки с вином. В нем достаточно холодно, так что продукты отлично сохраняются. Под грудой еды, спрятана казна - несколько сундуков набитых золотыми монетами и драгоценными камнями.

Одиночная камера – место, которое является местной «обителью зла», комната очень тесная, взрослый человек в такой камере не может даже присесть. Стены и пол к тому-же усеяны иглами и шипами, они слишком малы, чтобы причинить серьезный вред, но достаточны, чтобы порезать кожу или вырвать кусок плоти. Засохшая темно-красная корка крови, лоскуты одежды, куски кожи и локоны волос – «украшения» этого оружия пытки. Но хуже всего, что души погибших здесь, навсегда заперты в стальных стенах. Никто снаружи не слышит их голосов и криков, но узник прекрасно их понимает и ощущает прикосновения. Везучих ждет смерть от разрыва сердца через несколько часов пребывания в этой комнате, остальные же сходят с ума или кончают жизнь самоубийством, лишь малая часть сохраняет разум и переживает заключение. По понятным причинам эта комната служит в основном средством устрашения.

После того как в этой камере побывала юная Анжелика, оно стало некими «вратами». Комната открывает портал в мир злых духов, в котором обитают душ множество людей, погибших в замке. Управляет этим местом призрачная Анжелика. Отпечаток ее души, ее боли и страданий. Навсегда сохранивший облик невинной шестнадцатилетней девочки.

Проклятое место – герой получает продолжительный урон 3, который нельзя прервать пока цель находится в локации.

Героям предстоит держать путь до Одиночной камеры. На их пути будут попадаться изувеченные и зомби (мастеру стоит сбалансировать битвы так, что-бы герои действительно смогли справиться с нечистью).

Некоторые изувеченные прикованы к стенам и не могут выйти из своих камер – а значит, их можно просто обойти.

Некоторые зомби могут не обратить на героев никакого внимания, занимаясь своими делами (например: разрывая на куски чей-либо труп или обгладывая собственную ногу, мало ли).

Не стоит заваливать героев легионом нежити, через который они будут просто не в состоянии пройти.



В лаборатории, тайной комнате, мастерской Михаэля можно найти артефакты, различные зелья, оружие и иные полезные предметы.

За несколько метров от Одиной камеры, герои сталкиваются с **Амелией**.

Та всерьез считает себя живой, и с помощью своих лезвий на руках – отрубает головы приближающимся к ней по неосторожности зомби. Она недовольна тем, что в подвале столько посторонних и что без нее, замок совсем лишился дисциплины.

Она нападет и на героев, если те решат пройти мимо нее, или нападут сами.

Однако с ней можно договориться. Она очень сильно хочет найти Стефана Рихтера, и если герои скажут, что знают, где он и могут ее к нему сопроводить, то Амелия присоединится к ним.

Амелия

Описание - ее образ — идеал женственности. Не чересчур высокий и не слишком низкий рост, хорошо сложенная и очерченная фигура, аристократичные черты — всё это невольно приковывают к ней взгляд. Прямые длинные черные волосы, небольшой носик, миндалевидный разрез аметистовых глаз, прямые брови и высокий лоб, приятный овал лица. Сама же фигура девушки тонка и изящна словно ветка ивы — маленькие хрупкие плечи, тонкие руки, длинные тонкие пальцы, осиная талия, плавная линия шеи, акцент на которой заостряется небольшим скромным украшением. Трудно поверить, но смерть не сильно исказила ее холодную красоту. Ее бледная кожа еще приятна на ощупь, правда черная жижка текущая из рта и глазниц не придает желания познакомиться с ней поближе.

Тактика - Амелия прежде всего полагается на внезапные и подлые атаки, в бою она использует одновременно оба клинка растущих прямо из запястий, отступая и убегая если ситуация для нее будет разворачиваться не лучшим образом. Используя уловки, подлые удары и обманные движения Амелия стремится ранить противника и сделать его небоеспособным, а позже когда противник ослабнет в луже собственной крови - не спеша добить.

Биография - первый гомункул созданный графом Стефаном, его шедевр - венец творения.

Совершенное тело, красота, ум, преданность и просто фанатичная любовь к создателю. Первое что она сделала когда «родилась» - поцеловала склонившегося над ней графа. Этот поцелуй вырвал деву из оков тьмы и холода, в которых произошло ее «рождение», с этого мгновения Амелия идеализирует своего кумира Стефана. Говоря проще, девушка помешалась на нем, но к ее огромному сожалению, граф не отвечает взаимностью, хотя и считает ее не обычной служанкой – а равной аристократам. После серии экспериментов, в ее руки были вживлены органические лезвия, напоминавшие по строению кость, и способные пробить даже доспехи. Хотя формально она служанка, но всегда с гордостью называет себя "старшей служанкой", или же "старшей сестрой". Ее тело вечно молодо и не разрушается, сколько бы времени не прошло, ей всегда будет 25, однако она выглядит самой старшей из слуг замка.

Амелия вместе с еще одной служанкой, тайно перешли на сторону «Белых мантий», став шпионами внутри замка. Если бы только граф не привел в замок эту деревенскую заморашку Марту, Амелия никогда бы не решилась на столь опасный и непредсказуемый план.

Когда воины «мантий» были уничтожены, Амелия была казнена графом. Однако он не хотел расставаться со столь удачным экспериментом, потому положил ее тело в специально созданный саркофаг в подвале замка.



Знания о персонаже:

10 – синобитные лезвия на ее руках, являются костяными шипами, по желанию владелицы появляющимися из запястий. Таким оружием обладают все Старшие сестры.

15 - Амелия хладнокровна и не демонстрирует эмоций. Она похожа на ледяную статую или фарфоровую куклу, которая несет смерть врагам своего хозяина.

20 – последние десятилетия убитая Амелия лежала в «хрустальном гробу», однако когда множество мертвецов в замке ожили, Амелия так же смогла обрести «новую жизнь». Она даже сохранила остатки своей прижизненной памяти, но это делает ее, лишь еще более опасной машиной для убийств.

Амелия Соло налетчик 18 уровень

Средний гуманоид (нежить) Опыт 10 000

Инициатива +21 Чувства Внимательность +17; темное зрение

Хиты 860; Ранен 430

КД 35; Стойкость 31, Реакция 33, Воля 28

Скорость 9

Единицы действия 2

Особенности:

Черная слизь

Клетки, по которым прошла Амелия, на 1 ход становятся труднопроходимыми, из-за липкой черной слизи, вытекающей из ее тела.

[Стандартное рукопашное] **Клинок** (стандартное; неограниченное)

Досыгаемость 2, +24 против КД, урон 2дб+8

[Стандартное дальнобойное] **Сгусток темной энергии** (стандартное; неограниченное) ♦ **Негативная энергия**

Дальность 10, +22 против Реакции, урон 2д8 и цель сбивается с ног.

[Рукопашное] **Парирование** (немедленный ответ на промахнувшуюся рукопашную атаку; перезарядка 4 5 6)

Досыгаемость 2, +24 против КД, урон д8+10 и Амелия получает боевое превосходство над целью до конца битвы.

[Рукопашное] **Ослабляющий порез** (стандартное; перезарядка 5 6)

+24 против КД, урон 2дб+8 и продолжительный урон от яда 10.

[Зональное] **Танец Дервиша** (немедленное прерывание, когда впервые ранен; раз в битву)

Ближняя волна 3, +22 против Реакции, урон д10+5.

При промахе – дб урона.

Мировоззрение Злое Языки _

Навыки Скрытность +20, Атлетика +25

Сил 22 (+15) Лов 26 (+17) Мдр 16 (+12)

Тел 20 (+14) Инт 16 (+12) Хар 14 (+11)

Возможные вопросы и ответы:

- **Кто ты такая?** - Я? Вы, в самом деле, не знаете, кто я? Я Старшая служанка замка, в котором вы сейчас находитесь. Причем находитесь без моего разрешения. Что вы здесь ищете? Или может, что-то хотите украсть?

- **Если герои укажут на то, что она зомби** - Я не мертвец! Я хожу, говорю, дышу. Пожалуйста, думайте, что говорите леди! Я ведь могу и обидеться!

- **Если герои расскажут, о том, что и кого они ищут** - Мой хозяин в беде!? Это ужасно! Я непременно помогу вам его спасти. Как мы его найдем?

- **Мы ищем Одиночную камеру** - Одиночка? Да, жутковатое место. Ее построили по моим чертежам. Верите или нет, но одно ее наличие, делало слуг намного послушней.

Когда герои откроют Одиночную камеру, на них выскочит служанка-зомби с переломанными ногами, которая ползала по комнате с шипами так долго, что на ее животе, груди и лице почти все мясо было содрано.

QTE: игрок управляющий ближайшим к двери Одиночки героем, бросает д20, если выпадает больше или равно 5, то герой хватает зомби за глотку и швыряет внутрь, насаживая на шипы. Если 4 и меньше, то героям предстоит бой с зомби (он не может ходить, только ползает, наносит половинные повреждения, имеет скорость 3 и половинный запас HP).

Героям нужно зайти в Одиночку или встать рядом с дверью и использовать амулет. Сработает заклинание, и герои переместятся в синкхолл.

Ангельский склеп (или как его еще называют – Убежище ангела).

В одиночной камере, находится «обитель зла» 3 уровня (штраф (-2) к проверкам на Волю), под названием «Ангельский склеп».

Это ужасное место, в которое попадают души погибших в одиночной камере, или тех несчастных, что своими необдуманными действиями вызовут Эфирный резонанс (телепорты, сильная магия, попытка связаться с богами и прочие вещи, требующие черпать силу из окружающих источников) в пределах 10 метров, от одиночной камеры.

Ангельский склеп – представляет собой многоэтажное здание, чьи полы и стены состоят из

прутьев решеток, опутанных колючей проволокой, клеток, и ржавых цепей - свисающих с прутьев.

Повсюду снуют тени, а крики боли и страданий, идущие, кажется со всех сторон – могут оглушить.

На самом верхнем этаже находится трон, на котором сидит Анжелика. Вернее ее отпечаток души, когда она была еще подростком, и ее душа не была запятнана злом и страхом. Она сидит на стальном троне, утыканном шипами. Длинные шипы протыкают ее тело насквозь. Каждое движение и даже дыхание, приводит ее к жутким страданиям. Эта утраченная чистая душа – узница «обители зла». Рядом с тронем, стоит призрак Кристины Сот, который насмехается над несчастным ребенком. Это вечный ад для Анжелики, в котором она окажется, когда будет мертва. В этот момент - эта чистая душа, найдет долгожданный покой.

По «Ангельскому склепу» снуют несколько Призраков резни и иные нематериальные воплощения кошмаров. Обнаружив героев, они нападут без промедления.

Проклятое место – пока герои находятся в этом месте, они получают штраф (-2) к проверкам на Волю.

Сцена 2

Герои попадают в синкхолл, и поплутав немного по лабиринту из стен и клеток увитых колючей проволокой, миновав несколько хрупких подвесных мостов над бездной, и повидав прочие странности, слышат жуткие женские крики, будто кого-то пытаются.

Примечание: время тут идет иначе, героям кажется, что прошло лишь несколько минут, но на самом деле прошел не один час, и они понемногу успели восстановить свои силы и исцеления, так будто бы отдыхали.

Ориентируясь на звук, герои выходят к восьмиугольной площадке, опутанной колючей проволокой. Если толкнуть монстра или если толкнут на эти стены героев, то они получают 5 урона, а так же должны бросить д20, если выпадет 10 и меньше, то цель застревает на 1 ход и не может сдвинуться с места (но могут колдовать и использовать дальнобойные атаки).

Так же у дальней стены находится ловушка «Резак». Которая срабатывает, если на клетке с ней оказывается существо (враг или герой).

Резак Ловушка	Препятствие 10 уровня Опыт 500
<i>Под полом такой ловушки, есть несколько лезвий, натянутых словно тетива. Если наступить на нее, то механизм, сдерживающий эти лезвия ослабевает, и они на огромной скорости разрежут наступившего - на несколько ровных кусков.</i>	
Ловушка: состоит из трех клеток у стены комнаты.	
Внимательность	
Сл 20 – герой может опознать ловушку по отверстию, из которого выглядывает кромка лезвия.	
Триггер	
Когда существо входит в клетку с ловушкой или начинает в ней ход.	
Атака по герою	
Провоцированное действие Рукопашная 1	
Цель: существо на клетке с ловушкой	
Атака: +15 против Реакции	
Урон: 3д6+8	
Атака по монстру	
Провоцированное действие Рукопашная 1	
Цель: существо на клетке с ловушкой	
Атака: не блокируется	
Эффект: цель умирает	
Противодействие:	
<ul style="list-style-type: none">✓ Персонаж, совершивший успешную проверку на Акробатику (Сл 6) может перепрыгнуть клетку с ловушкой.✓ Персонаж, пройдя проверку на Воровство (Сл 25) может заклинить механизм и вывести ловушку из работоспособности.	

В центре комнаты кресло, состоящее из шипов, в котором «сидит» белокурая девочка лет 15. Шипы пронзают ее тело, но вместо крови из ран течет синяя слизь.

Рядом с ней эльфийка в красном кожаном наряде. Она держит в руке раскаленный кинжал, которым прижигает раны несчастной, и те быстро затягиваются. Время от времени эльфийка нажимает на рычаг рядом с креслом и шипы, проткнувшие тело девочки исчезают, но только для того что бы через несколько секунд вновь пронзить ее. Эльфийка насмехается над муками девушки, а та просит злодейку о милосердии и постоянно плачет. Ее руки и ноги прикованы к креслу, и она не способна сама подняться.

Едва герои подойдут, как эльфийка (Кристина Сот) в красном радостно к ним обратится:

- Надо же, как долго мы ждали!? В Бездне появление героев – целый праздник! Тем более вас! Про вашу смелость и отвагу, Либертина прожужжала мне все уши!

Рядом с ней появятся Эржбет Ганте и Либертина и все трое - бросятся в бой!

Призрак резни

Эти жестокие существа, отпечаток последних воспоминаний людей, страдавших перед смертью. Неважно была ли это насильственная смерть, или болезнь, когда боль застигает собой разум человека, часть его души отмирает. Эта часть, и превращается постепенно в Призрака резни. Они охотятся на живых существ, пугая и причиняя им боль, что бы насладится страхом несчастных, и уменьшить собственную душевную боль, что преследует их даже в мире духов.

Тактика – они нападают группой, предпочитая держать близкую дистанцию с добычей.



Знания о монстре:

10 – Призраки резни, существа «родившиеся» из страданий погибших существ.

15 – для создания подобного монстра, мало простых мучений жертвы, нужно подходящее место. В котором подобные смерти, не редкость. Жестокие тюрьмы, храмы темных культов и даже госпитали, со временем становятся такими местами.

20 – они мало думают о защите. Хотя голод терзает их, заставляя, охотится на живых, где-то очень глубоко в «душе», они хотят смерти. Они хотят исчезнуть навеки, чтобы больше не страдать. Потому они редко бегут с поля боя.

25 – призрачные цепи, что обвивают и сдавливают их тела, их оружие и причина постоянных страданий. Эти цепи удерживают Призрака резни, не давая ему далеко уйти от своего «обиталища» или хозяина.

Призрак резни Соглядатай 12 уровень

Средний гуманоид (нежить) Опыт 700

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +7; сумеречное зрение

Хиты 90; **Ранен** 45

КД 24; **Стойкость** 22, **Реакция** 22, **Воля** 20

Скорость 8 (фазирование), парение 6

[Стандартный дальнобойный] **Призрачная цепь** (стандартное; неограниченное)

Досыгаемость 3; +17 против КД; урон 2d6 + 4 и цель сбивается с ног.

[Дальнобойный] **Петля смерти** (стандартное; на сцену) ♦ **Некротическая энергия**

Досыгаемость 2; +15 против Реакции, урон 2d8+2 и цель становится захваченной (пока не высвободится). Цель, пытающаяся высвободиться из захвата, получает к проверке штраф (-4).

Призрак резни может захватить до двух существ одновременно, в таком случае штраф захваченного существа, снижается до (-2).

Вторичный эффект: каждый раунд, что цель находится в захвате, она получает урон 10 некротической энергией.

Скрытность (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Иллюзии**

Призрак резни становится невидимым до тех пор, пока не атакует.

[Дальнобойное] **Шоковая волна** (стандартное; на сцену) ♦ **Звук**

Дальность 10, +18 против КД, урон 2d6+4 и дополнительный урон звуком дб.

В случае успешной атаки – цель становится оглушенной.

Мировоззрение зло **Языки** общий

Навыки скрытность +14

Сил 19 (+10) **Лов** 19 (+10) **Мдр** #13 (+7)

Тел 13 (+7) **Инт** 6 (+4) **Хар** 6 (+4)

Либертина

Невероятно жестокое существо, которое считало всех вокруг, лишь жалкой тенью собственного величия. Она любила унижать и мучить, тех, кто был намного слабее ее. Казалось для ее жестокости, не было никаких границ.

Ее бесчинствам положил конец граф Рихтер, что за несколько лет до этого, приютил аристократку в своем замке. Он терпел ее выходки, пока та не начала, за его спиной готовить переворот. Она встретила долгую и мучительную смерть, но не смогла «принять» ее.

Либертина стала одним из первых Призраков резни, и самым могучим из них. Она негласный лидер, чьим приказам, повинуются другие представители ее вида.

Тактика – она очень сильна, и хорошо защищена для ближнего боя, потому просто стремиться сблизится с противников, и убить его. В отличие от иных Призраков резни, Либертина находит состояние своего вечного страдания, весьма приятными, а потому не пытается завершить свой жизненный путь.

Либертина Элитный Соглядатай 12 уровень

Средний гуманоид (нежить) Опыт 4000

Инициатива +20 **Чувства** Внимательность +17; сумеречное зрение

Хиты 260; **Ранен** 130

КД 25; **Стойкость** 23, **Реакция** 23, **Воля** 22

Скорость 8

Единицы действия 1

Особенности:

Аура боли

Аура 2, все существа находящиеся внутри ауры боли, получают урон некротической энергией 6.

[Стандартное рукопашное] **Удар призрачной цепью** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+23 против КД, досыгаемость 3, урон 2d6+8

[Стандартная дальнобойная] **Энергетический импульс** (стандартное; неограниченное) ♦ **Психическая энергия**

Дальность 10, +23 против КД, урон 2д8+5

[Рукопашная] **Призрачный удар** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Некротическая энергия**

Достигаемость 2; +18 против Реакции; урон 2д8 + 6 и цель получает продолжительный урон некротической энергией 15 (спасение оканчивает)

[Зональная] **Энергетический вампир** (стандартное; раз в битву) ♦ **Некротическая энергия, Психическая энергия**

Зональная вспышка 1, в пределах 10. Урон 2д8+5 некротической энергией и продолжительный урон 5 психической энергией.

Если урон нанесен трем или более врагам, то Либертина получает +20 хитов.

Призыв (стандартное; перезарядка 5 6)

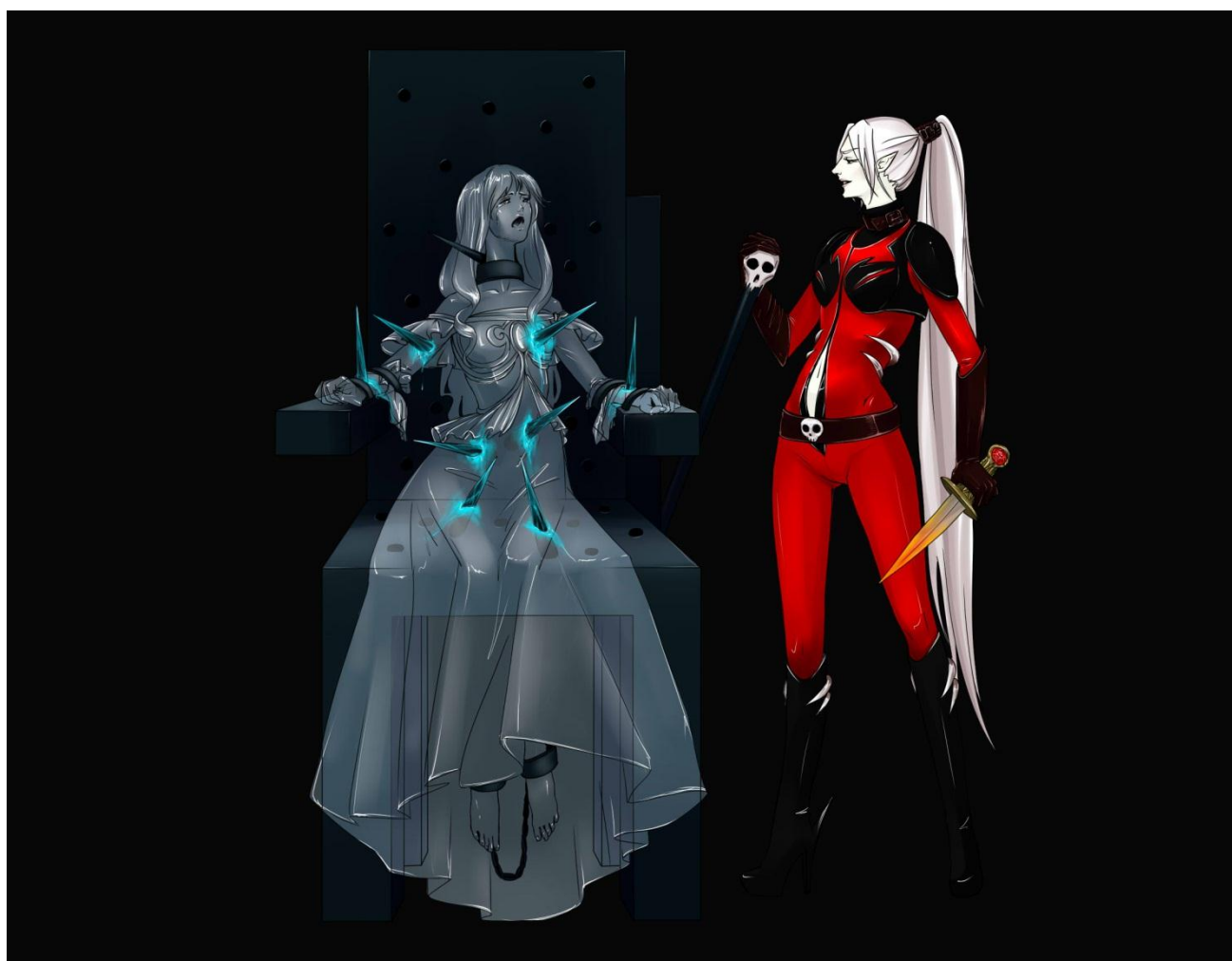
Призывает на поле двух Призрака резни, после смерти Либертины все призванные ее призраки – исчезают.

Мировоззрение зло **Языки** общий

Навыки Скрытность +21

Сил 25 (+16) **Лов** 24 (+16) **Мдр** 13 (+7)

Тел 22 (+15) **Инт** 13 (+17) **Хар** 20 (+14)



Кристина Сот

Описание – Эладрин (внешне легко спутать с эльфом), которому миновала не одна сотня лет.

Некогда она была одной из королев своего царства, но увлечение запретной магией, сыграло с ней злую шутку. Она была изгнана со своей родины, и прошла позорный ритуал очищения, который лишил ее магических умений. Ее отправили в ссылку в темные миры, в которых она вынуждена была

выживать, сражаясь с ужасными монстрами.

Однако ее талант к темной магии, заинтересовал демона Тень, и тот предложил Кристине сделку. К тому моменту, когда Тень нашел ее, она стала уже очень злым и жестоким существом, и особую ненависть она питала к эльфам и эладринам.

Попав в Имфеор, она с помощью магических чар соблазнила графа Рихтер, но вскоре погибла от рук его дочери - Анжелики.

Кристина Сот Элитный Солдат 18 уровень

Средний фейский гуманоид (эладрин) Опыт 4000

Инициатива +13 Чувства Внимательность +13; темное зрение

Хиты 360; Ранен 180

КД 36; Стойкость 33, Реакция 29, Воля 29

Скорость 8

Единицы действия 1

[Стандартное рукопашное] **Раскаленный кнут** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Оружие**

Досыгаемость 3, +22 против КД, урон 2д8, дополнительный урон огнем 8, при критическом попадании цель сбивается с ног и получает продолжительный урон огнем 6.

[Рукопашное] **Огненный кинжал** (немедленное прерывание, когда враг сбит с ног; неограниченное) ♦ **Оружие, Огонь**

Досыгаемость 2; если в пределах дальности Сот, один из ее помощников сбивают врага с ног, она может нанести удар Огненным кинжалом как свободное действие.

+30 против КД, урон 2д6, и дополнительно урон огнем 8.

[Зональное] **Огненный вихрь** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Огонь**

Ближняя вспышка 5, урон 15 всем кто попал в зону Огненного вихря (в том числе помощникам Сот и ей самой).

Крематорий (когда хиты достигают 0; раз в битву) ♦ **Огонь**

Ближняя вспышка 3, +22 против КД, урон огнем 2д10.

Мировоззрение зло **Языки** общий, инф

Сил 15 (+11) Лов 28 (+11) Мдр 18 (+13)

Тел 28 (+18) Инт 15 (+11) Хар 18 (+13)

Снаряжение броня Имфеора, кнут Имфеора, кинжал.

Броня Имфеора – кожаная броня созданная культистами Имфеора. Часть моделей данной

брони состоит из целостного слоя кожи гуманоидов. Другая часть представляет собой мешанину из скроенных кусков. Броня может быть с нашитыми на него зубами, костями, ногтями, частями тел и волосами гуманоидов, или же быть без них. В качестве сырья используются человеческие и эльфийские тела.

Любой надевший или просто увидевший подобный доспех должен сделать проверку на страх и безумие. Броня самостоятельно восстанавливается через дб часов после боя и ее нет необходимости чинить. Доспех могут носить лишь злые персонажи. К тому же его ношение дает персонажу 1 пункт рейтинга отверженности.

Броня Имфеора (Порочное одеяние) (Уровень 10+/OR – 1)

Доспехи офицеров Темного Бога.

Ур 10 +2 5000 зм

Ур 15 +3 25000 зм

Доспехи: Кожаные

Улучшения: КД

Свойство: когда вы убиваете врага с исцелениями, вы получаете 1 исцеление.

Талант (На сцену/Исцеление) – вы получаете регенерацию 5 до конца сцены.

Ур 10 - вы получаете регенерацию 10 до конца сцены.

Ур 15 - вы получаете регенерацию 15 до конца сцены.

Плеть Имфеора - алхимическое оружие изобретенное культистами Имфеора. Представляет собой кнут, сплетенный из человеческих\эльфийских волос и кожи. Рукоять этого ужасного предмета «украшена» зубами, ногтями и осколками костей. Хотя это плеть, тем не менее, раны, оставленные ею больше напоминают - удар меча. Это оружие прорубает плоть жертвы.

Примечания - данное оружие могут использовать только злые персонажи, впервые видящие это оружие должны сделать проверку на страх.

Изготовление подобного предмета меняет мировоззрение на злое.

Плеть Имфеора (Порочный инструмент) (Уровень 10+/OR – 1)

Плеть, способная разрубить противника одним ударом.

Ур 10 +2 5000 зм

Ур 15 +3 25000 зм

Оружие: боевой кнут

Улучшения: броски атаки и урона

Критический: +д8 за каждый плюс

Свойство: при критическом ударе, при желании игрока, обычный урон заменяется на урон некротической энергией.

Эржбет Гантэ

«Кровавый клирик»

Описание - невысокая дама хрупкого телосложения. Однако всё в ней буквально дышит

надменностью. Белая мраморная кожа, угловатые линии лица, острый вздёрнутый подбородок, капризный изгиб, пухлых ярко накрашенных губ, кончики которых застыли в вечном недовольстве, узкая переносица с несколько массивным кончиком носа, брови упрямыми дугами находятся высоко над раскосыми, черными как ночь глазами, внешние уголки которых приподняты вверх, открытый высокий лоб — вот основные черты этой всегда прямой как струна девушки.

На длинных руках натянуты облегающие перчатки, что доходят до плеча. Одевается со вкусом, умело подчеркивая достоинства фигуры, и зрительно ее вытягивая. Носит массивное ожерелье, что делают акцент на длинной, подобной башне из слоновой кости, шее. Предпочитает высокие прически, вдевая в волосы украшения из драгоценных камней и перьев. Достаточно бросить мимолетный взгляд, чтобы понять, что с этой дамой не просто нельзя, но и опасно спорить — возражений не потерпит ни в каком виде.

Тактика - Эржбет лишилась большей части своей силы, после потери души. Ныне она полагается больше на свои умения дипломата и делает всю грязную работу чужими руками, однако она еще не растеряла все свои божественные силы клирика и если потребуется, может оказать сопротивление.

Характер – похожа больше на машину, или нежить чем на обычного человека. Потеряв душу, она лишилась чувств, ощущений, эмоций. Ей остается лишь вспоминать, как она упивалась чувственными удовольствиями плоти и шла на поводу у страсти и желаний. Ныне у нее будто зияющая дыра в сердце, словно воронка, вытягивающая все ощущения и делающая ее ходячим мертвецом.

Знания о монстре:

10 (знания истории/религии): Эржбет несколько лет была любовницей графа Рихтера, и являлась

богатой и влиятельной аристократкой, всегда добивалась своих целей, не считаясь с жертвами. Желая стать бессмертной, она создала культ, дабы многочисленные жертвы - даровали ей силы и вечную молодость.

15 **(знания истории)** – она создала «серую лихорадку», и планировала заразить систему водоснабжения, давая лекарство лишь тем, кто вступит в ряды ее секты.

20 **(знания истории)** – она была убита графом Рихтером, когда его приемная дочь – Беатриче, погибла от «серой лихорадкой».

25 **(знания истории)** – Гантэ ожила спустя несколько дней. Она лишилась души, но получила вечное тело, о котором всегда мечтала.

20 – **(знания истории/религии)** она возглавляла секту «Белые мантии». Эта секта была почти полностью уничтожена, а сама Эржбет была изгнана из мира живых, магическими силами Мартины Рихтер. С той поры все считали, что Гантэ была окончательно уничтожена.

Эржбет Гантэ Элитная артиллерия 18 уровень

Средний природный гуманоид (нежить) Опыт 4000

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +13; темное зрение

Хиты 260; **Ранен** 130

КД 30; **Стойкость** 27, **Реакция** 30, **Воля** 32

Скорость 6

Единицы действия 1

Особенность:

Поглощение крови

Когда Эржбет наносит критический удар по противнику, то она восстанавливает 10 очков жизни.

Если она ранена, то восстанавливает 20 очков жизни при критической атаке, но ее показатель здоровья не поднимается выше 130.

[Стандартная дальнобойная] **Алая молния** (стандартное; неограниченное) ♦ **Электричество**

Дальность 20, +22 против Реакции, урон 2д8 и дополнительный урон 10 электричеством.

[Стандартная рукопашная] **Кинжал** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+20 против КД, урон д6+4

[Дальнобойная] **Алая сфера** (стандартное; перезарядка 6) ♦ **Электричество**

+22 против Реакции, урон электричеством 2д6 и цель сбивается с ног.

Вторичная атака – Ближняя вспышка 1 в пределах 5, центр на цели в которую попала Алая сфера. Урон некротической энергией 2д6+8.

[Зональная] **Пугающая красота** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Страх, Некротическая энергия**

Зональная вспышка 1 в пределах 10, +22 против Реакции. Урон 2д6 некротической энергией.

При критическом попадании добавляется дополнительный урон психической энергией, равный бонусу Харизмы Эржбет (17).

Мировоззрение Злое **Языки** Имф, Общий

Навыки Запугивание +17, Обман +20

Сил 14 (+11) **Лов** 20 (+14) **Мдр** 19 (+13)

Тел 16 (+12) **Инт** 20 (+14) **Хар** 27 (+17)

Снаряжение броня Имфеора, кинжал.



Когда герои завершат бой, они могут подойти к девушке. А те клетки, где раньше была ловушка – исчезнут. Вместо них из пола «появится» огромное зеркало, переливающееся магическими бликами. При проверке на Воровство (Сл 25) герои узнают, как открыть кандалы на кресле пленницы, а так же поймут, что если немного надавить на рычаг, то шипы вылезут еще дальше, причинив жертве большие страдания.

Возможные вопросы и ответы:

Девушка не будет отвечать ни на какие вопросы, лишь скажет:

- **Прошу вас, отпустите меня. Я скажу вам что угодно, только дайте мне, наконец, обрести свободу!**

Если герои настаивают дать им информацию, но не освобождают ее, то:

- **Вы уже не первые! Многие проходили так мимо меня, но никто не помог! Я не верю вам!**

Если герои начнут пытаться ее, то:

- **Стойте, стойте, стойте! Я все расскажу, только не делайте мне снова больно, я все расскажу!**

Если герои освобождают ее, то девушка со слезами на глазах бросится на одного из героев и сожмет его в объятьях, благодаря за спасение:

- **Я расскажу вам, то, что вы хотите узнать.**

- **Кто ты?** - *Я Анжелика Рихтер* (проверка истории Сл 25 – Анжелика – дочь графа Рихтера и наследница трона замка «Скорбь». Она получила власть и богатства своего отца, когда тот внезапно пропал).

Примечание: если играет та-же партия, что играла в кампании по книге BS2 Renesans, то возможно они вспомнят, что Анжелика нанимала их для одной из миссий.

Если герои расскажут ей это, то:

- Я не знаю, что там делало мое тело все эти годы, но моя душа была заперта здесь!

- **Как это случилось?** - Моя мачеха... эльфийка, вы с ней только что сражались – заперла меня в Одиночке. И то место буквально вытянуло из меня душу. А когда мое тело убило мучительницу, этой стерве стало мало. Она нашла мою душу здесь и начала пытаться, ради мести. Но за что мне мстить? Ведь я просто хотела жить спокойно. Сперва она (девочка начинает плакать) избавилась от моего отца, потом взялась за меня. Сука проклятая!

- **Что случилось с графом Рихтером?** - Мой отец? Он в том зеркале. Понимаете, это место как лабиринт, тут сотни разных миров и воплощений. Сот угодила в эту клетку из шипов и колючей проволоки, он попал в зеркало. Тут очень много разных кошмаров сплетены.

- **Кошмаров?** - Это же Бездна, разве вы не поняли еще? (Сл история 10 – Бездна – мир, в который грешные души попадают после смерти. Где они подвергаются различным истязаниям, за свои грехи. Изредка, туда попадают чистые души (по ошибке или намерено), а так-же разномастные герои в поисках приключений).

- **Как нам к нему попасть?** - Нужно лишь коснуться зеркала и все. Я могу пойти с вами? Я очень скучаю по папе.

Герои могут взять ее с собой (для этого ее нужно освободить, если они раньше этого не сделали).

Примечание: Рубина не позволит пытаться Анжелику героям. Амелия же с нескрываемым удовольствием проведет экзекуцию.

Сцена 3

Герои проникают внутрь магического зеркала.

В нем свой мир со своими законами. Если они умрут в нем, то их просто выкинет из зеркала, и они смогут отдохнуть и попробовать снова.

Уничтоженные зеркальные существа не восстанавливаются.

Внутри зеркала, герои оказываются в огромном зале полном света, от множества огромных бронзовых люстр полных горящих свечей. Яркий огонь свечей - заливают всю комнату непереносимым для глаз светом, так что приходится несколько секунд щуриться, чтобы глаза привыкли.

В зале играет красивая музыка, создаваемая группой музыкантов, виртуозно играющих на скрипках и роялях.

В зале кружат в вальсе около полусотни человек. Красивые молодые женщины, в длинных белых платьях, с многочисленными золотыми украшениями. А их партнеры – не менее молодые и красивые юноши, одетые в черные брюки и серые сорочки.

Однако их лица словно смазаны. Черты невозможно рассмотреть.

А если прикоснуться к ним, то можно почувствовать ужасный могильный холод, что пробирает до костей. И в этот самый момент, весь зал меняется – героям предстает жуткая комната с обшарпанными стенами и сгнившей мебелью, а все танцующие пары обращаются в - полусгнившие трупы, корчащиеся в странной пляске смерти. Но едва герои отойдут от танцующих, как постепенно все вернется к привычной иллюзии, самого обычного бала.

У стен стоят несколько стражей, но они не обращают никакого внимания на героев.

В конце зала находится величественный трон, стоящий на возвышении. На троне удобно устроился

граф Стефан Рихтер, закинувший ногу на ногу. Он облачен в самый обычный охотничий костюм, на поясе висит пистоль и рапира. Он лениво смотрит на танцующих, и его взгляд теряется за стальной черной полумаской.

Рядом с ним находятся еще несколько человек. На полу слева, сидит спящая Мартина, черноволосая женщина лет тридцати, в простом сером платье, у которой из украшений одна лишь алая брошь, на отвороте платья.

Вокруг нее витают странные призрачные существа, а сама она, кажется, мирно спит, положив голову на колени супруга.

Его дочь - белокурая Анжелика, наряженная в красивое вечернее платье, с корсетом, выгодно подчеркивающим грудь, с интересом смотрит на героев, восседая на правом подлокотнике, игриво помахивая ножкой.

За спинкой, немного испуганно смотрит на героев вторая дочь графа – Беатриче. Она одета в красивое белое платье, которое на ее, еще детской фигуре, кажется мешковиной. Она нервно покусывает нижнюю губу и накручивает на пальцы свои длинные рыжие локоны.

В конце зала находится Стефан, в окружении жены – Мартины Рихтер и дочерей – Беатриче Рихтер и Анжелики Рихтер.

Когда герои приблизятся, он гневно спросит:

- Вы еще кто такие? Почему вы без приглашения вырываетесь на мой праздник? Может, стоит показать вам, как у нас обходятся с нежелательными гостями?!

После чего он, и его семья вступят в бой.



Стефан Рихтер
Опыт за победу – 1000
НР – 600 (его атаковать бесполезно, атаки не уменьшают его здоровье).
Инвентарь: рапира, охотничий костюм, пистоль
Рапира (стандартное; неограниченное) Оружие
Урон 10, не блокируемый
Пистоль (стандартное; неограниченное) Оружие
Дальность 10, урон не блокируемый

Лже-Мартина Рихтер
НР – 200 (атакуя ее, герои уменьшают не только ее запас здоровья, но и запас здоровья графа. Когда ее нр опустится до 0, она разлетится на мириады осколков, а Стефан в итоге потеряет 200 нр).
Инвентарь: кинжал, дорогое платье.
Рапира (стандартное; неограниченное) Оружие
Урон 10, не блокируемый
Призрачная хватка (стандартное; неограниченное) Некротическая энергия
Достигаемость 3, не блокируемый, урон 10 и дополнительный урон 10 некротической энергией.

Лже-Анжелика Рихтер
НР – 200 (атакуя ее, герои уменьшают не только ее запас здоровья, но и запас здоровья графа. Когда ее нр опустится до 0, она разлетится на мириады осколков, а Стефан в итоге потеряет 200 нр).
Инвентарь: арбалет, дорогое платье.
Арбалет (стандартное; неограниченное) Оружие
Достигаемость 10, Урон 15, не блокируемый

Лже-Беатриче Рихтер
НР – 200 (атакуя ее, герои уменьшают не только ее запас здоровья, но и запас здоровья графа. Когда ее нр опустится до 0, она разлетится на мириады осколков, а Стефан в итоге потеряет 200 нр).
Инвентарь: кинжал, дорогое платье.
Кинжал (стандартное; неограниченное) Оружие
Урон 10, не блокируемый

Фальшивые отражения:

Если герои приведут с собой спутников, то те автоматически уничтожат двойников. Чем больше приведут герои с собой НПС тем лучше, всего их три – Рубина, Амелия и Анжелика. Если привести всех трех – иллюзия полностью развеется.

Амелия - Я же убила тебя! Я помню! И... я... о боги! Я умерла в тот день, я была, в самом деле, мертва!!! Это был не сон!

Стефан – конечно, ты мертва, я убил тебя, и... Марта? Ты ведь умерла на моих руках! Лже-Марта рассыпается на сотни стеклянных осколков, Стефан теряет 200 нр.

Анж – Отец! Я снова рядом с тобой!

Стефан – Анжелика? Неужели это ты? Но кто же тогда рядом со мной?

Лже-Анж рассыпается на сотни стеклянных осколков, Стефан теряет 200 нр.

Рубина – Отец!

Стефан и **Анж** в унисон – отец? О чем ты?

Рубина – Диана фон Винкль, помнишь такую? Ты обрюхатил ее и сбежал!

Стефан – Диана? Конечно, помню, я хотел забрать ее собой, но она не захотела бросать твоего отца.

Рубина – Он выгнал ее, едва я родилась. Как ты можешь найти себе оправдание? Ты поступил со мной нечестно!

Стефан – Мне жаль. Мне, правда, очень жаль. В любом случае Диана сама выбрала такой путь. Она помогла мне разобраться с моими воспоминаниями, о... смерти... Беатриче...

Лже-Беатриче рассыпается на сотни стеклянных осколков, Стефан теряет 200 нр.

Бой: Стефан решил потешиться, а заодно повеселить гостей. Однако его атаковать нет смысла, нужно атаковать его жену и дочерей.

Все предметы в этом мире – иллюзии, потому если герои найдут нечто ценное, или отберут оружие у врага, то при возвращении оно будет утеряно.

Чем меньше хитов у Стефана остается, тем больше он вспоминает, тем отчетливее понимает, что вокруг все лишь иллюзия.

Когда у него остается 0 хитов – герои понимают, что находятся наедине со Стефаном, в пустом зале. А все гости, музыканты и охрана – просто исчезнут. Лишь на полу останутся горсти битого стекла.

Музыка и голоса стихают... все тонет в тишине.

После боя, если душа Анж была вместе с героями в зазеркалье, то она растворится. Если же герои оставили ее в том кресле, то Стефан вспомнит о ней, и попросит героев освободить Анжелику, и разбить зеркало. Он хочет умереть, а не мучаться веками в этом зазеркалье, из которого ему никогда не выбраться...

Он внимательно выслушает их, и даст то, что им нужно - разделит между героями силу Имфеора, что досталась ему тысячи лет назад от умирающего бога (герои автоматически получают 20 уровень, если еще не достигли его, а также восстановят хиты и исцеления).

О кое-чем стоит умолчать - если герои расскажут что хотят уничтожить Тень, Стефан с радостью им поможет и поделится силой, но если они скажут, что после хотят принести его внуку в жертву, то он им откажет и никакой силы они не получат.

Он просит прощения у Рубины (если она присоединилась к партии), и говорит что дальше, ей нужно жить без оглядки на прошлое.

Амелия – хозяин, прошу вас, не прогоняйте меня!

Стефан - что?

Амелия – я останусь с вами! Даже если придется умереть вновь, лишь бы провести с вами последние минуты.

Стефан – ты хочешь умереть?

Амелия – я просто слуга, но я хочу быть рядом с вами, когда моя жизнь прервется. Прошу вас, не отказывайте мне, не прогоняйте!

Стефан – хорошо, раз ты этого желаешь.

Амелия садится на пол рядом с креслом Стефана и кладет голову на его колено, словно собака.

Когда герои выберутся из зеркала, они услышат голос в своей голове:

- Молодцы. Вы сделали все правильно. И еще... забудьте про обещания, пусть они мучаются тут вечно.

Герои могут освободить Анж (если они этого не сделали ранее) и та исчезнет, отправившись к своему телу в материальный мир.

Так-же герои могут разбить зеркало и уничтожить Стефана и Амелию, оставшихся внутри.

В конце комнаты герои видят портал, который перенесет их в реальный мир.

Герои переместятся в холл замка «Скорбь». В нем произошло небольшое изменение – трупы были убраны, а в центре комнаты находится созданный наспех из деревянных ящиков алтарь, на котором лежит корзина с младенцем.

Сильвия вырубит ловким ударом в висок Рубину:

- Дальше она нам лишь помехой будет. Убейте ее, если хотите. Можете взять ее вещи, какие понравятся (у нее есть: винтовка «Полуночный сезон», патроны к ней, немного денег, охотничий костюм, посеребренный кинжал).

Если герои решат оставить ее в живых, то Сильвия бросит им моток веревки:

- Спеленайте ее, пока я подготовлю заклинание.

Когда заклинание будет закончено и портал появится, Сильвия упадет на пол и будет корчиться, будто от боли, наконец, она поднимется с пола. Ее глаза будут гореть алым, а от тела идти пар. В отражении можно будет увидеть ее «истинную форму» в виде богини Гротеск, по крайней мере, так как ее описывают легенды. Ее голос так же изменится, именно его герои слышали ранее в своих мыслях:

- Вы отлично поработали. Вы молодцы. Осталось совсем немного, совсем чуть-чуть, и вы получите свою награду. Этот портал приведет вас прямо к крепости Эмерод. Именно там скрывается Тень. Уничтожьте его, и заберите его оружие – Косу Жнеца. Дитя Тьмы должно быть убито именно этой косой. Вперед! Нельзя терять и минуты!

Возможные вопросы и ответы:

- **Кто ты?** - Гротеск – ваша богиня. Не обращайте внимание на то, что я в шкуре Сильвии. Временные меры. Как только вы закончите ритуал, у меня появится новое тело.

- **Что случилось с Сильвией?** - С ней все хорошо, я лишь на время одолжила ее оболочку.

- **Дитя тьмы?** - Так пророчества прозвали внучку Стефана. В этом ребенке заключена невероятная энергия, которую необходимо извлечь, с помощью правильного инструмента.

- **Коса Жнеца?** - Это оружие богов смерти, демонов и ангелов. Помогает извлечь душу из тела, не повредив.

- **Крепость Эмерод?** - Это старинная крепость, находящаяся очень далеко на севере, в горах.

Добраться туда без магии – практически невозможно. Веками руины этой крепости скрывали свои неприступные тайны. Эта крепость – последнее, что осталось от великой Империи Имфеора. У ее стен в бою сошелся сам Имфеор и Тень, и оба они пали в той битве, много веков назад. Некогда в этих землях Тень уже потерпел поражение. И это место станет ареной последней битвы!

- **Тень – да кто он такой?** - Ужасный демон. Один из первых и самых могущественных. Когда появились первые солнечные лучи, появилась и первая тень. Он был здесь еще до богов, уничтожил множество миров, но ныне он лишь... гм... извиняюсь за каламбур – лишь тень былого могущества. И нельзя допустить, что бы он добрался до ребенка первым, если вы не хотите Конца Света и гибели собственного мира. Разумеется вместе с вами.

- **Имфеор – кто это?** - Бог Завоеватель древности. Он некогда правил этим миром, со своей свитой приближенных – этерналами. Расой бессмертных существ. Но когда сам Имфеор умирал, он разделил

свою силу между двумя наследниками его Империи – Стефаном Рихтером и Шариданой ле Фаню. Дабы они продолжили его дело и его путь. Шаридана много веков назад исчезла, и никто так и не выяснил, что с ней стало. Выследить Стефана было намного проще.

Акт 4

Сцена 1

Герои выходят из портала и оказываются на горном плато, которое ведет к крепости, расположенной на высоком холме, примерно в часе ходьбы. Плато довольно широкое, но у краев лучше не стоять, иначе они могут обвалиться. Каменистая земля усеяна сетью трещин, и достаточно сильного землетрясения, что бы часть плато просто обвалилась.

Небо серое, время от времени по небу раскатывается гром, но дождя нет. Иногда молнии ударяют в землю, оставляя выбоины с оплавившимися краями.

Растительности мало, если за таковую вообще можно считать сухие кусты со стеблями-шипами, а из всех встречаемых животных – лишь небольшие ящерицы, что завидев героев, мгновенно замирают, а если те приближаются – то прячутся в мелкие расщелины, которых полно на земле.

Первая опасность встречает героев через десять-пятнадцать минут по пути к крепости. Они попадают на «поле электрических пиков». Героям рекомендуется, не приближаться к острым, хищно изогнутым сталагмитам, растущих прямо из камня, словно огромные клыки монстра - торчащие из десен. Эти сталагмиты созданы из какого-то синеватого минерала, который буквально притягивает молнии, и может время от времени разряжать их в воздух, если к нему прикоснутся. Возможно это да-же не минерал, а нечто вроде живого организма, который словно скат ударяет током тех, кто рискнет к нему прикоснуться. Точной природы этих объектов никто не знает.

Поле электрических пиков

Препятствие 9 уровня

Опасность

Опыт 400

Огромные, светящиеся во тьме минералы, которые накапливают в себе электрические заряды, и атакуют любого, кто к ним прикоснется.

Опасность: в клетке находятся сталагмиты (труднопроходимая область), если их активировать – они ударяют электричеством.

Внимательность:

Чтобы их обнаружить, не нужны проверки. Их прекрасно видно издали.

Триггер:

Персонаж задевает, толкает, тянет, атакует или иным образом взаимодействует с объектом.

Атака:

Стандартное действие

Ближняя вспышка 1

Цель: существа во вспышке

Атака: +15 против КД, урон электричеством д8+6

Примерно в середине пути, герои замечают небольшой лагерь, рядом с которым недавно состоялась битва.

Воины в черных одеждах, с серой кожей, свойственной нежити, тащат к огромному костру трупы неведомых тварей, с огромными клыками и когтями. Внешне твари, напоминают нечто вроде крокодилов с головами осьминогов, прямоходящих и владеющих оружием.

Несколько солдат, вместо того чтобы носить трупы – с интересом рассматривают неведомые им ранее клинки в форме полумесяца. По приблизительным подсчетам в лагере находится около тридцати солдат. Сам лагерь был разбит наспех, и находится в невыгодной стратегической позиции.

Слева, он близок к обрыву, ведущему в огромную бездонную пропасть. Чуть ниже края пропасти полно уступов, трещин и выбоин. Ловко цепляясь за них, можно обойти лагерь и выбраться на другом краю обрыва, более чем, в сорока метрах от лагеря.

Перебраться через пропасть

Обстановка: *что бы враги вас не заметили, героям нужно тихо и осторожно пробраться на другой конец пропасти, цепляясь за края обрыва и выбоины в горной породе.*

Уровень: равен уровню партии

Сложность: 2 (6 успехов до 3 провалов)

После третьего провала, персонаж срывается в пропасть и другой персонаж рядом с ним делает проверку на Акробатику, что бы поймать падающего. При провале проверки – перехват не удастся, и герой падает в пропасть.

Основные навыки: Акробатика (Средняя СЛ), Атлетика (Средняя СЛ), Внимательность – подмечание участков, за которые можно схватиться, а так же возможность различить те, что могут обрушиться и которых лучше не касаться (Средняя СЛ).

С другой стороны от лагеря, справа находятся руины некого храма. Сейчас храм полностью уничтожен, а куски стен были разбросаны и растащены на десятки метров друг от друга. Многие из них позволяют даже взрослому гуманоиду спрятаться за ними в полный рост, другие могут укрыть, только если припасть к земле и поджать ноги.

Солдаты заняты своими делами и не слишком-то посматривают по сторонам. А значит если все грамотно сделать, то можно легко миновать вражеский лагерь.

Скрытный проход

Обстановка: героям нужно скрытно обойти лагерь монстров, используя для этого руины храма.

Уровень: равен уровню партии

Сложность: 2 (6 успехов до 3 провалов)

Провалы:

1 – один из солдат замечает движение, и внимательно наблюдает за руинами, но если ничего не увидит подозрительного, то вернется к своим делам.

2 – один из солдат заинтересовывается и идет к руинам.

3 – группа солдат направляется к руинам.

Основные навыки: Скрытность (Средняя СЛ), Акробатика (Средняя СЛ)

Примечание: *почти у самого конца пути, есть участок, где пройти очень трудно! Он хорошо может просматриваться со стороны лагеря. Потому, что бы миновать его, делается проверка на Скрытность и Акробатику со Сложной СЛ.*

Если же герои не хотят проходить лагерь скрытно, они могут подойти не скрываясь. Если это случится, то солдаты бросят свои дела и начнут сами сближаться, доставая оружие, но вскоре вперед выйдет их лидер, отдаст несколько приказов на неизвестном вам языке и те отступят, опустив оружие.

Если герои получили силу Имфеора:

- **Кто вы?** – скажет их лидер на общем, когда герои приблизятся. Однако что-то почувствовав, он вздрогнет, будто бы от ужаса и восхищения одновременно. Он падет перед героями ниц, и прикажет остальным поступить так же.

- Именно вас мы ждали веками! Ведь именно вы уничтожите Тень!? Верно!? Я чувствую в вас силу Имфеора, нашего бога и полководца! Я чувствую его силу в вас!

Их лидер (по имени Ариус), расскажет, что они уже очень долго охраняли подходы к крепости, убивая нарушителей, и ждали возвращения Имфеора, пока несколько дней назад, демон Тень не захватил крепость. Как они не пытались отбить ее, ничего у них не вышло. Лишь потеряли множество воинов.

Ариус очень дружелюбен к героям, поможет необходимыми вещами и оружием, даст им подробную карту местности и будет всячески помогать им.

Если его расспросить, можно узнать, что очень долгое время назад, они были обычными людьми, которые шли под знаменами Имфеора, и поклялись ему в вечной верности. Но когда бог умер, эта клятва сыграла с ними злую шутку. Они вынуждены теперь, вечность служить ему в виде нежити, пока однажды он не вернется, и они не получат свои жизни назад.

А до того момента, охранять руины крепости и убивать всех, кто не имеет хоть какого-то отношения к их богу.

Если герои спросят про неведомых тварей, трупы которых воины сжигают, то Ариус расскажет, что Тень каким-то образом совмещает разные миры, вырывая многочисленные виды неведомых монстров из их родных миров и перемещая сюда. Большая часть из них умирает в непривычном климате, но некоторые могут доставить проблемы. Если герои спросят про крепость, то Ариус ответит, что в ней сейчас практически нет монстров. Только разные механизмы. Неведомые и очень смертоносные. После того как Ариуса и его воинов прогнали, крепость напичкали различными ловушками.

Герои получают нужную им помощь и информацию, персонажи и Наследники руин распрощаются и мирно разойдутся в разные стороны.

Если вдруг герои, по какой-то причине не смогли получить силу Имфеора:

Их ждет бой. Долгий и кровопролитный. Когда Наследники руин понесут серьезные потери (определяет мастер), они отступят.

Так же бой начнется, если на радушие Ариуса, герои ответят тем, что достанут оружие и начнут драку.

Наследие руин

Гуманоиды с пепельно-серой кожей. Это все, что осталось от некогда великой армии Имфеора. Бог был повержен, а его солдаты уничтожены. Темная сила, которая пропитала земли вокруг крепости - воскресила их. Эти мертвые воины веками ждут возвращения своего лидера, охотясь на всех, кто посмел вторгнуться в руины крепости Эмерод.

Тактика монстра – «Наследие руин» - это хорошо обученная группа солдат, окружающая врагов, прежде чем нападать. Они прикрывают друг друга и действуют как единая команда.

Знания о монстре:

15 – обитают в развалинах крепости Эмерод, убивая всех, кто приблизиться, кроме членов «секты Имфеора», с которыми они сотрудничают.

Наследие руин Ловчий Смерти Артиллерия 20 уровень

Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 2800

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +13; темное зрение

Хиты 140; **Ранен** 70

КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 34, **Воля** 29

Иммунитет болезни, яд

Слабость излучение

Скорость 6

[Стандартное дальнобойное] **Стрела** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

Дальность 10/20, +20 против КД, урон д10+8

[Дальнобойное] **Мощный выстрел** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

Дальность 5/10, +22 против Реакции, урон 2д8 и цель толкается на 1 клетку (при критическом попадании – цель сбивается с ног).

[Дальнобойное] **Дурман** (стандартное; перезарядка 5 б) ♦ **Оружие, Яд**

Дальность 20/40, +22 против Реакции, урон д10+4 и продолжительный урон ядом 5 (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** инф, бездны

Навыки Запугивание +19, Скрытность +15

Сил 20(+15) **Лов** 27 (+18) **Мдр** 16 (+13)

Тел 24 (+17) **Инт** 14 (+12) **Хар** 15 (+12)

Снаряжение длинный лук, колчан, 30 стрел

Наследие руин Пьющий Жизнь

Солдат 20 уровень

Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 2800

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +15; темное зрение

Хиты 140; **Ранен** 70

КД 31; **Стойкость** 33, **Реакция** 31, **Воля** 28

Иммунитет болезни, яд

Слабость излучение

Скорость 6

[Стандартное рукопашное] **Меч** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+26 против КД, 2д6+8 и продолжительный урон 5 (спасение оканчивает)

[Рукопашная] **Лезвие пьющее жизнь** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие, Лечение**

+25 против КД, урон 2д8+4 и Пьющий Жизнь, восстанавливает хиты равные нанесенному урону.

[Тип] **Взрыв** (немедленное прерывание; когда хиты равняются 0) ♦ **Огонь, Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 5, +23 против Стойкости, урон 2д6 огнем и д8 некротической энергией.

Мировоззрение Злое **Языки** инф, бездны

Навыки Запугивание +19, Скрытность +19

Сил 25 (+17) **Лов** 22 (+16) **Мдр** 17 (+13)

Тел 27 (+18) **Инт** 15 (+12) **Хар** 19 (+14)

Снаряжение кольчужный доспех, длинный меч

Наследие руин Бастион

Громила 20 уровень

Большой теневой гуманоид (нежить) Опыт 2800

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +13; темное зрение

Хиты 200; **Ранен** 100

КД 33; **Стойкость** 32, **Реакция** 30, **Воля** 32

Иммунитет болезни, яд

Слабость излучение

Скорость 8

[Стандартное рукопашное] **Копье** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

Досягаемость 2; +23 против КД, урон 2д6+8

[Зональное] **Смертельная вспышка** (стандартное; перезарядка 4 5 6) ♦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 5, +20 против Реакции, урон 2д8+3 и дополнительные д8 урона некротической энергии.

[Рукопашное] **Прикосновение мертвеца** (стандартное; на сцену) ♦ **Некротическая энергия**

+20 против Стойкости, Здб и цель теряет 1 исцеление (если исцелений у цели нет, то урон двойной).

Мировоззрение Злое **Языки** инф, бездны

Навыки Запугивание +20, Скрытность +18

Сил 24 (+17) **Лов** 20 (+15) **Мдр** 18 (+14)

Тел 22 (+16) **Инт** 17 (+13) **Хар** 24 (+17)

Снаряжение кольчужный доспех, копые

Наследие руин Ищейка Миньон 20 уровень

Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 700

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +13; темное зрение

Хиты 1, промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.

КД 28; Стойкость 26, Реакция 23, Воля 22

Иммунитет болезни, яд

Слабость излучение

Скорость 6

[Стандартное рукопашное] **Меч** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+22 против КД, урон 10

Мировоззрение Злое **Языки** инф, бездны

Навыки Запугивание +19, Скрытность +19

Сил 25 (+17) **Лов** 22 (+16) **Мдр** 17 (+13)

Тел 27 (+18) **Инт** 15 (+12) **Хар** 19 (+14)

Снаряжение длинный меч, кольчужные доспехи

Ариус Мрачный Жнец

Это высокий и болезненно худой воин, который тем не менее обладает внушительной физической силой и быстротой. Он практиковался в фехтовании веками, так что может доставить героям серьезные проблемы.

Одет в кожаную броню, которая сильно греется на солнце, благо жар костей не ломит, а мертвым припарки уже не страшны.

Тактика – предпочитает держать дистанцию с противником. Ударил и сразу отступил. Его

любимое оружие – длинный цеп усеянный шипами и лезвиями. Атакует на расстоянии, так же, не забывая метать в неприятелей кинжалы.

Когти на перчатках, шипы на коленях, и рог на шлеме могут показаться нелепым оружием (особенно рог), но смогут доставить неприятности. Тем более что шлем Ариуса зачарованный предмет, защищающий его от магического излучения.

Знания о монстре:

25 (знание религии) – Наследники руин – остатки некогда великой Империи Имфеора. Ариус был одним из самых верных помощников и последователей Бога-завоевателя.

30 (знание истории) – когда крепость Эмерод была захвачена монстрами и предний лидер Наследников руин – Иммель Бесстрашный был убит, Ариус возглавил остатки войска и приказал отступить. Они заняли оборону на плато и отбив атаку, смогли выжить.



Ариус Мрачный Жнец Элитный налетчик 20 уровень

Средний теневой гуманоид (нежить) Опыт 5600

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +14; темное зрение, *тепловое зрение* (см. Шлем полководца)

Хиты 460; **Ранен** 230

КД 34; **Стойкость** 32, **Реакция** 30, **Воля** 32

Иммунитет излучение, болезни, яд

Скорость 8

Единицы действия 1

[Стандартная рукопашная] **Цеп** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

Досыгаемость 3, +25 против КД, урон 2д8+7

[Стандартная дальнобойная] **Кинжал** (малое; перезарядка 5 6) ♦ **Оружие**

Дальность 10/20, +22 против Реакции, урон 1д8+6

[Рукопашная] **Удар с колена** (стандартная; перезарядка 4 5 6) ♦ **Оружие**

+25 против КД, урон 2д6+6 и цель сбивается с ног. При критическом попадании, дополнительно наносится удар рогом.

Рог (немедленное прерывание; неограниченное) ♦ **Оружие**

Ариус атакует Рогом, если противник захватит его, или если пытается толкать или тянуть его.

+24 против КД, урон 1д10 и цель сбивается с ног.

Скользкий шаг (малое; перезарядка 5 6) ♦ **Телепорт**

Ариус перемещается на д6 клеток в любом выбранном направлении.

QTE [Стандартная рукопашная] **Цеп** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

Когда Ариус ранен, то если он при атаке цепом промахивается по противнику, то игрок чьего персонаж атаквали, бросает Д6. Если число, выпавшее на кубике будет больше или равно количеству его исцелений, то персонаж игрока: бросается на Ариуса, сбивает того с ног, и душит его же цепом, пока бедолага не задохнется (цель умирает).

Мировоззрение Злое **Языки** инф, бездны

Навыки Скрытность +20, Запугивание +20

Сил 24 (+17) **Лов** 20 (+15) **Мдр** 18 (+14)

Тел 22 (+16) **Инт** 17 (+13) **Хар** 24 (+17)

Снаряжение кольчужные доспехи, цеп, кинжалы (5), шлем полководца.

Шлем полководца (Ур 20)

Этот шлем необходим полководцам, чтоб заметить приближение неприятеля.

Ячейка предмета: голова

Цена 125 000 зм

Свойства: дает темное и тепловое зрение (позволяет замечать невидимых существ или существ спрятавшихся за препятствиями и стенами).

Сцена 2

Герои пересекают горное плато, подходя к огромной величественной крепости. Невооруженным взглядом видно, что ей минимум несколько тысячелетий. Стены крепости покрыты многочисленными трещинами, а кое-где зияют дыры.

Однако сейчас все эти трещины скреплены черным раствором похожим на мазуто. Оно же закрыло, в том числе и все окна, а так же те участки, где камни выпали из кладки. Отверстия отчетливо видно под огромными, неровными, иссиня-черным кляксами неизвестного вещества.

Если герои сделают проверку на знание подземелий, то вспомнят что это болотный клей, которым в древности скрепляли каменные плиты. Этот клей действует намного лучше цемента, заполняя даже мельчайшие трещинки и намертво скрепляя камни.

Видимо приметив в качестве своего штаба крепость Эмерод, Тень основательно взялся за ее ремонт.

У ворот крепости валяются десятки трупов - Наследников руин. Они обожжены, обморожены, на телах есть ожоги от кислоты и многочисленные рваные раны. Тела разлагались на палящем солнце несколько дней, жутко раздулись, и героям нужно пройти проверку на стойкость, дабы их не вырвало.

Ворота находятся в двадцати метрах от героев, и представляют собой двухметровую в высоту бронзовую монолитную пластину, с рычагами, вмонтированную прямо в дверной проем. Внезапно, несколько трупов пошевелились, едва герои приблизились ко входу! Они дернулись и сразу обмякли.

Когда герои пройдут чуть дальше к двери, из земли, разбрасывая в сторону тела, вылезут Пыточные столбы Джигсау, в количестве 6 штук, на случайных клетках определенных мастером.

Героям не обязательно их уничтожать, достаточно лишь открыть дверь и укрыться в крепости.

Открытие бронзовой двери

Герои оказались под перекрестным огнем, и должны укрыться в крепости до того, как их испепелят. Что-бы открыть двери, нужно нажать на верные рычаги, приложив немалые силы!

Обстановка: героям нужно укрыться в крепости, выжив под перекрестным огнем.

Уровень: равен уровню партии

Сложность: 3 (8 успехов, до 3 провалов)

Необходимые навыки:

Знание подземелий (Легкая СЛ) – герой может использовать навыки знаний подземелий, что бы вспомнить, знал ли он о подобных дверях и о способах их открыть. Дает +2\ -2 к проверке воровства следующего героя.

Внимательность (Легкая СЛ) – герой пытается заметить то, что поможет открыть дверь. Дает +2\ -2 к проверке воровства следующего героя.

Воровство (Сложная СЛ) – герой использует свои знания в воровстве, что бы ослабить крепления рычагов. Это дает +2 для всех последующих проверок героев на Атлетику.

Атлетика (Средняя СЛ) – герой прикладывает физическую силу, что бы повернуть один из рычагов.

Успех: если герои получают 8 успехов до 3 провалов, то дверь открывается, и они могут пройти внутрь.

Провал: если герои получают третий провал, счетчик успехов и провалов обнуляется, а все рычаги возвращаются в свое исходное положение.

Пыточные столбы Джигсау

Описание – когда Джигсау кратковременно был мертв, его душа отправилась в Бездну и попала в «руки» пыточных столбов - жуткого инструмента, которым истязали души грешников. Джигсау был так впечатлен этим устройством, что после возвращения в мир живых создал его аналог.

Тактика – Поскольку данный противник неподвижен (и в чем-то даже напоминает больше ловушку, чем монстра), он лишь стреляет энергией камней издалека. При этом дальность выстрела, позволяет ему без труда простреливать всю территорию, на которой эти Столбы расположены.

Знания о монстре:

10 – в руках статуи настоящие драгоценные камни, которые заряжены энергией и используются как оружие.

15 – в основе статуи тела гуманоидов, которые были скреплены стальной проволокой, а после покрыты алхимическим воском, созданным Эмиллиной Дарк, который высох и стал напоминать своим белым цветом – гипс.

Пыточные столбы Джигсау Артиллерия 18 уровень

Гигантский созданный (механизм) Опыт 2000

Инициатива +14 Чувства Внимательность +13;

Хиты 150; Ранен 75

КД 30 (34 против дальнобойных атак); **Реакция 0**

Скорость 0

Иммунитет – яд, проклятия, болезни и т.п. Так-же не может быть сбит с ног, оглушен и т.д.

[Рукопашная стандартная] **Захват** (малое; неограниченное)

Досыгаемость 2, +25 против Реакции, урон 2дб+4 и цель толкается на 5 клеток назад и сбивается с ног.
(руки статуй хватают жертву, наносят ей повреждения и отбрасывают назад).

[Стандартная дальнобойная] **Луч** (малое; неограниченная)

Дальность 20, +22 против Реакции. Статуя выстреливает потоком энергии из одного из камней.

Урон 2д8+вторичный удар и цель сбивается с ног.

Камни и вторичный урон:

Рубин +8 урона огнем

Аметист +10 урона психической энергией

Сапфир +8 урона кислотой

Бриллиант +10 урона холодом

[Зональная] **Гниющая плоть** (немедленное прерывание; когда впервые становится ранен)

Дальность 10 клеток. +20 против Стойкости, урон страхом 2дб+4

Мировоззрение _ Языки _

Снаряжение драгоценные камни (стоимость определяется мастером)

Сцена 3.1 – первый этаж

После того как герои справились с дверью и вошли внутрь, бронзовый диск вновь закрывает проход, и путь к бегству становится отрезан.

В крепости три этажа. В холле каждого из них - винтовая лестница ведущая наверх. Что бы попасть в холл, нужно пройти длинный коридор.

Герои оказываются в коридоре первого этажа, ведущего к холлу. На первом этаже почти нет источников света. Окна закрыты черной пленкой болотного клея, свет практически не проникает сквозь них. На первом этаже нет ни факелов, ни свечей, ни камней люцеферита, в общем, никаких источников света! Герои оказываются в кромешной темноте!

Примечание – при попытке проткнуть пленку болотного клея, герою нужно пройти проверку на Атлетику, что бы вырвать оружие, из него прежде, чем оно намертво приклеится.

Хуже всего, что они слышат лязг, каких то механизмов раздающийся из этой темноты. Чествуют жуткий запах разложившейся плоти и машинного масла.

Небольшая «гирлянда» из святящихся кристаллов люцеферета опутывает винтовую лестницу. Герои замечают ее, подходя к холлу. Но сам холл тонет во мраке.

Если герои владеют темным зрением, тепловым зрением или чувством вибраций, они понимают, что кроме них в холле находятся еще как минимум несколько существ. Если у героев нет источников света, и возможности видеть в темноте, они получают штраф -5 на все действия (но выпавшая 20 все еще автоматический успех). Эти неведомые существа - Машины плоти Джигсау, которые нападают на героев по приказу своего хозяина. Героям предстоит с боями прорываться к лестнице и подняться на

следующий этаж. На площадке второго этажа есть каменная плита, которой они могут перекрыть проход. Если двое и более героев будут двигать эту плиту, проверка не делается и успех считается автоматическим. Для одного героя, это проверка *Средней сложности*.

Машина плоти Джигсау

Жуткие изобретения созданные Джигсау. Они совмещают в себе алхимию, магию и механику. Это стальные остовы, «украшенные» шипами, лезвиями и различными колюще-режущими частями. Остовы густо исписаны магическими знаками. Эти механизмы тупые и выступают, как правило, в роли охранников. Убивая или захватывая нарушителей. Эти механизмы подчиняются лишь своему хозяину – Михаэлю Джигсау.

Что бы иметь возможность сражаться полноценно, им необходим свежий труп, дабы они могли вытягивать из него душу и перерабатывать плоть.

Джигсау также разрабатывает более долговечные механизмы. Использующие в качестве источника энергии боль живых существ. Они помещаются в эти жуткие механизмы, где подвергаются изуверским пыткам механизмами машины. Пока создана лишь одна такая машина, и если ее уничтожить, то человека внутри нее еще можно спасти.

Тактика монстра: они слишком тупы, что бы действовать хитроумно, просто нападают и уничтожают врагов всеми доступными способами.

Знания о монстре:

15 (знание магии) – Машина агонии Джигсау может использовать заключенного в ней человека, что бы общается с хозяином или врагами. Этот человек своим голосом, говорит то, что ему приказывает машина. Если этот человек не знает языка хозяина или врагов, то в беседе потребуются участие переводчика.

20 (знание магии) – Машины Джигсау, видят мир через зрение находящегося в ней тела. Если оно обладает какими-либо особыми чувствами (тенивое зрение, например), то машина также получает эти чувства.



Машина Джигсау миньон 19 уровень

Средний природный оживленный (механизм) Опыт 600

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +12; чувство вибраций

Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.

КД 35; Стойкость 35, Реакция 32, Воля 31

Иммунитет болезни, яд.

Сопrotивляемость 30 некротическая энергия

Скорость 8

Особенности:

Захватить тело

Машина Джигсау может захватить свежий труп среднего гуманоида (не нежить), погибшего не более двух раундов назад. Захватив тело, она становится **Машиной плоти Джигсау**.

Примечание: если Машина Джигсау убивает врага (средний гуманоид (не нежить)), то автоматически захватывает его тело, свободным действием.

[Стандартная рукопашное] **Шип** (стандартное; неограниченное)

+25 против КД, урон 10

[Рукопашная] **Двойная атака** (стандартная; перезарядка 5 б)

+25 против КД, урон 15

Мировоззрение Злое **Языки** _

Навыки Скрытность +20

Сил 24 (+16) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 16 (+12)

Тел 25 (+16) **Инт** 14 (+11) **Хар** 15 (+11)

Машина плоти Джигсау солдат 19 уровень

Средний природный оживленный (механизм) Опыт 2400

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +12; чувство вибрации

Хиты 180; **Ранен** 90

КД 35; Стойкость 35, Реакция 32, Воля 31

Иммунитет болезни, яд.

Сопrotивляемость 30 некротическая энергия

Скорость 8

[Стандартное рукопашное] **Шип** (стандартное; неограниченное)

+25 против КД, урон 2д8+8 (если критический то 2д8+16)

Переработать труп (немедленное прерывание; когда хиты достигают 0; на день) ♦ **Исцеление**

Машина плоти перерабатывает тело находящееся внутри нее, и получает 40 хитов.

[Рукопашное] **Хватка мертвеца** (стандартное; перезарядка 4 5 6) ♦ **Некротическая энергия**

Досыгаемость 2, +22 против Реакции, цель становится захваченной (спасение оканчивает). Пока цель в захвате, она получает продолжительный урон 8 и Машина плоти может малым действием атаковать захваченного - **Шипом**.

[Рукопашное] **Двойной удар** (стандартное; перезарядка 5 б)

+25 против КД, урон 2д8+16 и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** _

Навыки Скрытность +20

Сил 24 (+16) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 16 (+12)

Тел 25 (+16) **Инт** 14 (+11) **Хар** 15 (+11)



Сцена 3.2 – второй этаж

В коридоре героев уже поджидают несколько Машин плоти, решивших напасть на них в тесном коридоре. Когда герои разберутся с ними, то проследуют по коридору к холлу, в котором их поджидает уже сам Михаэль Джигсау. Они прекрасно его видят, так как холл, в котором он стоит - освещен множеством сфер люцеферита, вмонтированных в стены.

По пути герои могут попасть в ловушку. Каменные пластины выедут с обеих сторон коридора, преграждая путь к бегству.

Опасные стены	Охранник 18 уровень
Ловушка	Опыт 2000
<i>Герои спокойно идут по помещению, вдруг из стен, в них летят десятки острых дротиков!</i>	
Опасность: когда герой оказывается в этой ловушке, им приходится уклоняться, от острых дротиков, а двери закрываются. Герою нужно сломать ловушку и выбраться из западни! Через 5-6 залпов, ловушка становится неактивна и ее можно «сломать» Она неактивна в течение 2 ходов, а после снова начинает обстрел. Через три таких цикла, дротики заканчиваются, ловушка перестает работать, а двери открываются.	
Внимательность:	
Сл 25 – герой может подметить небольшие отверстия в стенах. Сл 30 – герой замечает, что материал, из которого построены стены в этом коридоре, отличаются от материала стен, на первом этаже. И сам коридор немного уже. Будто кто-то добавил панель поверх стен, а после попытался это замаскировать.	
Триггер:	
Срабатывает автоматически, как только герои войдут в нужный участок коридора.	
Атака:	
Дальнобойная Цель: существа в зоне действия ловушки. Атака: +22 против Реакции Попадание: урон 2дб+5, и продолжительный урон ядом 3 (спасение оканчивает). Промаш: не наносит урона.	
<i>Примечание: чтобы сделать ловушку сложнее и «веселее», в нее можно добавить 3-4 Машин плоти (которых герои могут использовать как «живые» щиты), и героям придется сражаться с ними, не забывая уклоняться от летящих дротиков.</i>	
Отключение ловушки (проверка навыков)	
Уровень – равен уровню партии Сложность: 1 (1 успех, до 3 провалов) Навыки: <i>Внимательность (Средняя СЛ)</i> – герой пытается заметить механизм приводящий ловушку в действие. Дает +2\–2 к проверке воровства следующего героя. <i>Воровство (Средняя СЛ)</i> – герой использует свои знания в воровстве, чтобы сломать механизм, и обезвредить ловушку.	

Когда герои проходят «опасный коридор», то попадают в холл. Их встречает Джигсау, облаченный в механические доспехи, от которых идет пар, с лязгом приближается к ним. Его движения резкие, но очень «дерганые». Видно, что эти доспехи не созданы для быстрого маневрирования, но вот пробить их будет очень трудно. Лицо Михаэля спрятано за стальной маской, а его голос неестественный, синтетический:

- Вы прошли все мои испытания – говорит он с усмешкой. И вы достойны стать теми, кого мои новые изобретения уничтожат первым.

За его спиной пол «раскрывается», из отверстия поднимаются четыре странных кресла, в которых

находятся четверо существ. Это удивительно, но в креслах сидят копии героев!

- Эти четверо прибыли сюда незадолго до вас, но сошли с дистанции. Не удивляйтесь их внешности. Вы думали, вас оживили? Нет! Ваши тела Тень развеял по ветру, вы лишь копии созданные богами! Просто копии! Каждый из них хотел команду, что принесет ему силу, вот они и выбрали вас. Они просчитались, я уничтожу вас всех! Одна команда клонов уже проиграла, и ваше поражение – только вопрос времени!

Пленники плачут, пытаются кричать от боли (во рту у них кляп). Герои видят, что механизмы подвижны, и длинные лезвия вонзаются в плоть несчастных, оставляя небольшие раны.

- Я хочу показать вам, мое новое изобретение! Я назвал его – Машина агонии Джигсау! Механизм, который получает энергию от живых существ, причиняя им... ну мягко говоря, страдания.

Один из пленников в кресле задергался, выгнулся от сильной боли и... кресло поднялось, трансформируясь в монстра, похожего на тех, что герои убивали раньше. Только вместо мертвого тела, внутри у него был живое, извивающееся от боли существо.

Спасение нерадивых приключенцев:

Если уничтожить Машину агонии – человек внутри нее так же погибнет. Однако если сбить ее с ног, успешно провести **QTE**, и сломать замок скрепляющий человеческое тело и механизм, то бедолага, застрявший внутри машины будет спасен, а сама машина станет неактивной! За каждого спасенного мастер может выдавать дополнительный опыт.

Новая Машина агонии вступает в бой раз в три хода, всего машин четыре штуки. Если уничтожить Демонического Михаэля, то не активированные «кресла» с пленниками автоматически отключатся, и те будут свободны, а уже активированные монстры продолжают бой. Так же можно сломать замок на креслах (*Сложная сл* при проверке на силу), после чего пленник будет спасен, а монстр не сможет быть активирован.

Машина агонии Джигсау Элитный контроллер 19 уровень

Средний природный оживленный (механизм) Опыт 4800

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +13, так же см. знания о монстре.

Хиты 364; **Ранен** 182

КД 35; **Стойкость** 35, **Реакция** 29, **Воля** 33

Иммунитет болезни, яд.

Спротивляемость 30 некротическая энергия

Скорость 8

Единицы действия 1

[Стандартное рукопашное] **Лезвие** (стандартное; неограниченное)

Досыгаемость 2, +24 против КД, урон 3дб+4

[Стандартное рукопашное] **Шипы** (стандартное; неограниченное)

+25 против КД, урон 3д8+6

[Рукопашное] **Тиски** (стандартное; перезарядка 5 6)

Досыгаемость 2, +22 против Реакции, цель становится захваченной (спасение оканчивает). Пока цель в захвате, она получает продолжительный урон 10 и Машина агонии может малым действием атаковать захваченного **Шипом**.

[Зона] **Расчленение** (стандартное, когда становится, ранен; перезарядка 5 6) ♦ **Исцеление, Некротическая энергия**

Зональная вспышка 1 в пределах 10.

В первый раз - +22 против Стойкости, урон 2дб некротической энергией, и Машина агонии восстанавливает 30 хитов.

Во второй раз - +22 против Стойкости, урон 3дб некротической энергией и цель становится изумленной (спасение оканчивает), и Машина агонии восстанавливает 40 хитов.

В третий раз - +22 против Стойкости, урон 3дб+4 и цель становится изумленной и ошеломленной (спасение

оканчивает и то и другое), и Машина агонии восстанавливает 50 хитов.

Примечание – после третьего использования человек внутри машины становится умирающим.

При промахе – половина урона и цель не становится изумленной/ошеломленной.

QTE [Зональное] Вопли боли (немедленный ответ; когда получает критический удар) ♦ **Исцеление, Звук**

Когда Машина плоти Джигсау получает критический удар, она падает на землю (сбивается с ног), и герой замечает замок на спине механизма, скрепляющий машину и человека внутри нее.

Герой, сбивший Машину плоти бросает д20. Если выпало 15 и больше, он наносит удар по замку, и машина перестает работать, а человек внутри нее, остается жив.

Если бросок получился неудачным (выпало 14 и меньше), то Машина плоти использует немедленный ответ – **Вопли боли**.

Ближняя вспышка 1, +22 против Стойкости, урон 2д6+5, дополнительный урон звуком 2д6, и цель становится изумленной и оглушенной (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Злое **Языки** Инф, Общий

Навыки Скрытность +18; Запугивание +18

Сил 24 (+16) **Лов** 12 (+10) **Мдр** 14 (+11)

Тел 21 (+14) **Инт** 12 (+10) **Хар** 21 (+14)

Михаэль Джигсау

«Сумасшедший изобретатель»

Внешность – молодой человек с длинными темными волосами. Он носит очки, когда работает, но в повседневности предпочитает обходиться без них. Его одежда в основном повторяет стиль Алеса – бардовая сорочка, темные брюки и черный камзол. Некоторые даже отмечают внешнее сходство двух злодеев.

Михаэль не слишком задумывается о своем внешнем виде – часто его можно увидеть разгуливающим в белом рабочем халате, забрызганным кровью и машинным маслом. Он также постоянно носит с собой книги, не открываясь от чтения даже за обеденным столом.

Характер – Джигсау озлобившийся, непризнанный гений, который видит в окружающих лишь полезные инструменты или вовсе лабораторных крыс, приводя в жизнь свои эксперименты, он меньше всего задумывается о вреде, который он может принести. Он не испытывает эмоций и всегда следует голосу логики. Другое дело, что его логика большинству людей не понятна. Михаэль безразличен к чужим страданиям, множество людей встретило мучительную смерть, оказавшись в его ловушках.

Краткая биография - с самого детства Михаэль наблюдался у врачей, мальчик был слаб здоровьем еще от рождения, постоянные болезни, врожденный порок сердца, и целый букет недугов.

Врачи отмечали в нем стойкое желание к жизни, и ненависть к окружающему миру. С малых лет он собирал различные механизмы, к примеру, создал раму с помощью, которой мог легко подняться с кровати - просто встать он не мог, по утрам его тело было наиболее слабо и беспомощно. Все деньги родителей уходили на докторов и лекарств. Врачи отмечали, что у Михаэля хорошо развит интеллект, и пространственное мышление, он с легкостью решал сложнейшие головоломки, собирал механизмы и даже приступы болезни проводил в постели, не расставаясь с книгой. Он начитан и очень умен (даже можно сказать гениален)

Вскоре его тело ослабело настолько, что он почти полностью потерял зрение.



В свои 20 лет он остался сиротой, без денег и смысла существования. Очередной приступ застал его в момент, когда никто бы не сумел помочь, но он выжил. Проходивший мимо студент медик, спас его жизнь, тогда Михаэль не знал, что этот незнакомец был Алексисом, человеком которого он встретит через семь лет своих блужданий в землях скорби.

Алексис вновь выходил его, и даже умудрился вылечить его хронические заболевания, и талант Михаэля не пропал впустую.

Он отличный изобретатель и инженер, и на славу поработал в замке - создавая полезные механизмы и хитроумные ловушки.

Его единственный друг, вернее то, как Михаэль понимает значение этого термина – Алексис.

В настоящий момент - Джигсау был убит монстрами в своей лаборатории, а после возрожден Тенью, своим новым хозяином. Ему было приказано защищать крепость Эмерод. Что бы стать более полезным стражем, он создал могучие демонические доспехи, защищающие его слабое тело.

Демонический Джигсау Элитный Громила 19 уровень

Большой природный гуманоид (механизм) Опыт 4800

Инициатива +13 Чувства Внимательность +16; темное зрение

Хиты 444; Ранен 222

КД 34; Стойкость 33, Реакция 29, Воля 33

Иммунитет – болезни, яд, страх, электричество

Уязвимость - огонь

Скорость 8

Единицы действия 1

Особенность:

Живительная молния

При атаке Джигсау электричеством, он восстанавливает 20 хитов.

[Стандартная рукопашная] **Стальной кулак** (стандартная; неограниченная)

Досягаемость 2; +25 против КД, урон 2д8+6 и цель сбивается с ног.

[Рукопашная] **Дисковая пила** (стандартная; перезарядка 5 6)

+25 против КД, урон д10+5 и продолжительный урон 5

[Стандартная дальнобойная] **Разряд** (стандартная; неограниченное) ♦ **Электричество**

Дальность 10, +22 против Реакции, урон 2д6+4 и дополнительный урон 10 электричеством.

[Ближняя] **Цепь молний** (стандартная; перезарядка 5 6) ♦ **Электричество, Огонь**

Ближняя вспышка 2, +23 против Реакции, урон 3д8 электричеством +д10 огнем

[Ближняя] **Встречный взрыв** (когда впервые ранен; раз в битву) ♦ **Электричество, Огонь**

Ближняя вспышка 2, +23 против Реакции, урон 1д8+9 электричеством и дополнительный урон 1д8+9 огнем.

QTE Сорванная броня (срабатывает когда Демонический Джигсау сбивается с ног)

Когда демонический Джигсау сбивается с ног, игрок, чей герой сбил его, дважды бросает дайс. Если в сумме оба броска, будут равны или больше 20, то герой, используя оружие как рычаг – отдирает броне пластину с груди Демонического Джигсау!

После чего тот поднимается на ноги и бой продолжается.

Однако теперь Демонический Джигсау менее защищен! Атаки героев наносят ему двойной урон!

Мировоззрение зло Языки Инф, Общий

Навыки Запугивание +22, Атлетика +21

Сил 27 (+17) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 25 (+16)

Тел 23 (+15) **Инт** 19 (+13) **Хар** 26 (+17)



Когда герои победят, Демонический Джигсау упадет на колени, бронепластина на его груди треснет и отвалится, а сам он наполовину вывалится из доспеха, висая на проводах и трубках, по которым бегут разные химикаты и жидкости.

Он будет задыхаться, а из его ушей и глаз начнет литься кровь и черная слизь. Наконец, он отцепит провода связывающие его и механизм, и харкая кровью вывалится на пол, и даже попытается уползти, когда механизм потеряв устойчивость – упадет на него и превратит в кашу из раздробленных костей и окровавленного мяса.

Герои заметят у стены сумки тех, кого они спасли (или не спасли), в которых множество разных зелий. Они могут дать часть раненым (если спасли хоть кого-то) и мастер за это может наградить их опытом. Либо оставить все себе. Используя зелья, герои могут восстановить все свои силы и исцеления перед финальной битвой.

Кто эти герои?

Все очень просто, если герои работают на Гротеск, то это их альтернативные версии, которых создала Мелефита. Если же герои служат Мелефите, то это их альтернативные версии созданные Гротеск.

Сцена 3.3 – третий этаж

Герои восстанавливают силы, и поднимаются по лестнице на третий этаж. Потолки там намного выше, чем на нижних уровнях, видимо Тень убрал перегородку между третьим этажом и башней.

Сам демон, во вполне материальной форме, в виде гуманоида чье лицо и тело закрыто черной непроницаемой мантией - восседает на жутком троне (созданном из человеческих костей, скрепленных визжащими от боли душами) подпирая подбородок одной рукой, а второй поглаживает Косу Жнеца, словно ребенка, глядящий котенка.

Его руки: длинные, скрюченные, худые, с пальцами, оканчивающимися загнутыми «орлиными» когтями. Они излучают синеватое свечение, будто он призрак.

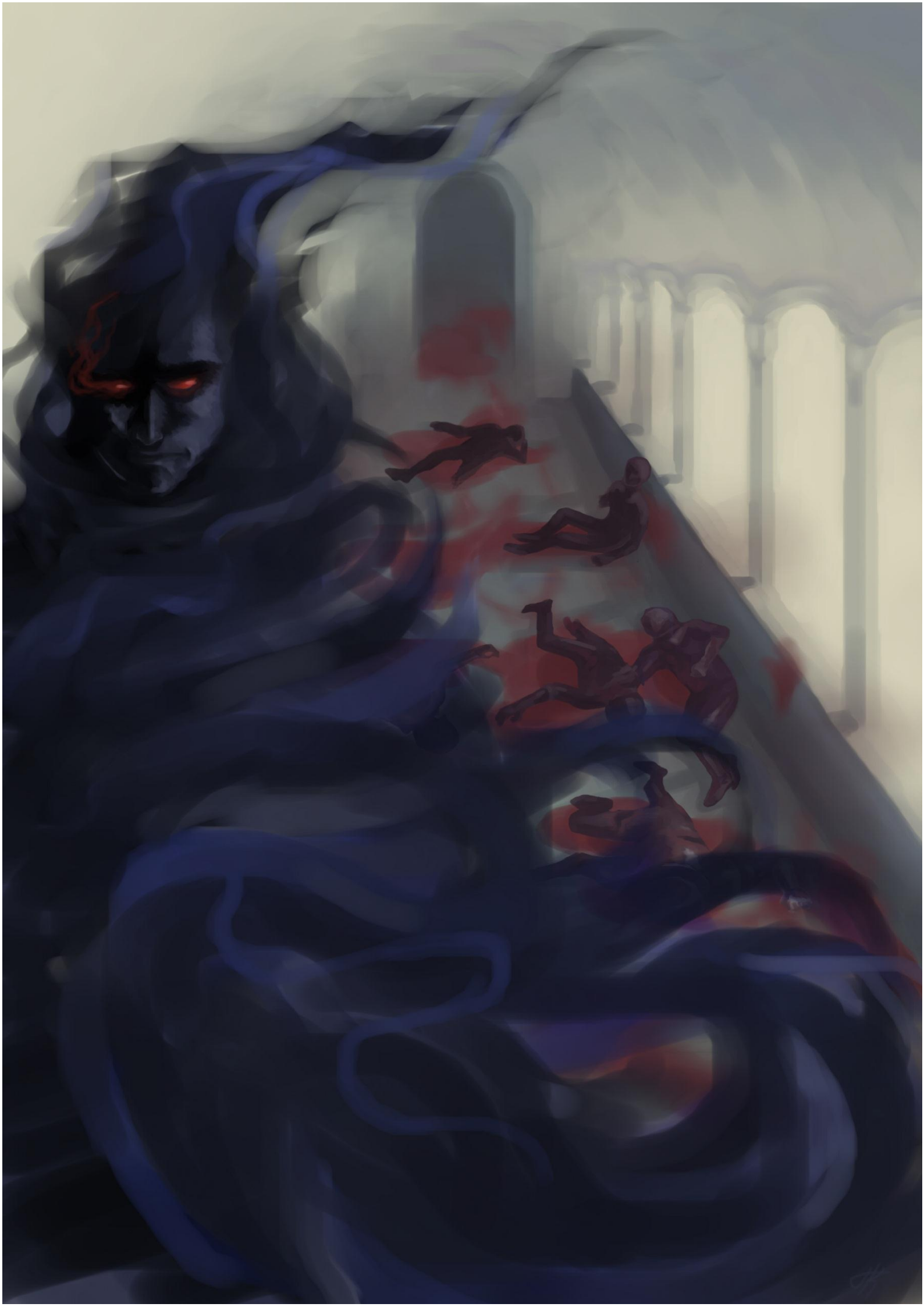
Рядом с ним, у спинки трона находится Коса Жнеца. Массивный инструмент умерщвления, с лезвием которое кажется невероятно острым даже на вид! Она абсолютно черная, включая лезвие, и не известно из какого материала ее создали. Лезвие поблескивает, переливаясь странным свечением.

- Не знаю, что пообещали вам, чем запугали, но лучше вам побоятся меня. Отдайте мне ребенка, и даю слово, не трону вас. Вы не получите никакой награды, но хоть сохраните свои жизни – сказал он, его голос вроде бы тихий и хриловатый, но словно горное эхо раскатился по залу.

Если герои спросят о ребенке:

- Хотите знать, зачем я прикладываю столько сил, что бы убить этого никчемного младенца? Хорошо, я расскажу вам, но лишь потому, что я действительно горд проделанной работой.

Этот ребенок мое творение! Я веками скрещивал подходящих потомков Шариданы ле Фаню и Стефана Рихтера. Этих ничтожеств, что получили силу Имфеора. Их потомки, воплощения, и все те шкуры, что они сменяли. Я использовал их, манипулировал обстановкой вокруг них, создавал чувства между ними, пока не появились те двое, что содержали в себе больше всего изначальной силы – Алексис и Анжелика Рихтер! Их ребенок – новорожденное божество! Убив такого правильным оружием, можно поглотить его душу и получить силы бога! Я все равно заберу его душу, я все равно захвачу этот мир. Но вас не трону, если вы просто отступите. Вам не победить в этой битве.



Тень, не намерен отступать, или расставаться с косой. Если герои не примут его предложение уйти с дороги и не мешаться, он поднимется с кресла, схватится косу и бросится в бой!

Тень вступает в битву изначально более слабым, чем их противники, однако после первого поражения, его Коса Жнеца начнет излучать темную энергию, а сам демон трансформируется в более сильного и могучего монстра!

Тень предтеч

Когда из первородного хаоса, богами были созданы обитаемые миры, родился свет, и когда первые лучи упали на землю перворожденного мира, вся тьма и все зло, бегущее от живительной энергии, собралась в существо, которое называли - Тень Предтеч. Могущественного демона, чьи шаги сотрясали землю, чьим именем пугали непослушных детей, и чьи одежды были созданы из пепла его сожженных врагов.

Тень отличался расчетливым и дипломатичным нравом, но в итоге все равно оставлял за собой лишь разрушенные миры.

Он встретил свой печальный конец, в бою с богом-императором Имфеором.

Тень был уничтожен, но его призрак не оставил этот мир. Веками он ждал возможности вновь набраться сил, для чего ему нужно было поглотить силу потомка Имфеора. Века прошли, прежде чем он нашел подходящего.

Тактика – он не придерживается какой-то конкретной тактики, предпочитая просто уничтожать все на своем пути. Однако как опытный манипулятор, он до последнего будет скрывать свое присутствие.

Знания о персонаже:

20 (знание истории) – Тень влиял на мир, даже будучи лишенным большей части своих сил. Именно он отвечает за создание Туманного моста, свержение богини Гротеск и многое иное. Да-же сотворенные им «добрые» поступки (вроде спасения от смерти Клэр Тауэр) в будущем оборачиваются лишь еще большими разрушениями.

30 – у Тени есть некий многоступенчатый и весьма запутанный план, который позволит ему единолично править миром. Он уже смог устранить Гротеск правившую в Шантье, погрузил жителей Анфана обратно в первобытный строй, управляемый Безумными Богами и избавился от Стефана Рихтера - управлявшего Имфеором. Как только он вернет свои силы, на его пути не останется достойных противников.

Первая форма:

Тень Элитный контроллер уровень 15

Средний бессмертный стихийный гуманоид (демон) Опыт 2400

Инициатива +10 Чувства Внимательность +12; темное зрение

Хиты 280; Ранен 140

КД 28; Стойкость 24, Реакция 26 Воля 24

Скорость 6, фазирование

Единицы действия 1

Особое:

Нематериальное тело

Тень можно атаковать лишь магическим оружием и магией. Удары обычным оружием, а так же попытки Тень: схватить, тянуть или толкать – безрезультатны.

[Стандартное рукопашное] **Коса Жнеца** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие, Некротическая энергия**

Достигаемость 2, +20 против КД урон 2д6+5

При критическом ударе – цель получает метку (продолжительный урон некротической энергией 5), после того как цель получает третью метку, она считается умирающей.

Остановка времени (немедленное прерывание, когда впервые ранен; раз в битву)

Тень останавливает время, и все существа на поле кроме Тени - пропускают этот ход, а Тень имеет возможность передвигаться и атаковать. Герои не могут при этом уклоняться или как-то еще блокировать урон.

Призыв (малое; перезарядка 5 6) ♦ **Призыв**

На поле в случайной клетке появляется Призрак границ.

Теневой портал (малое; перезарядка 5 6) ♦ **Телепорт**

Тень перемещается на расстояние до 10 клеток.

[Зональная] **Облако пепла** (стандартное; перезарядка 6) ♦ **Огонь**

Ближняя волна 3, дальность 10, +20 против Реакции, урон огнем 2д8+6, и цель ослеплена.

Мировоззрение Зло **Языки** общается телепатией

Навыки Запугивание +20, Переговоры +20, Обман +20

Сил 12 (+8) **Лов** 15 (+9) **Мдр** 21 (+12)

Тел 11 (+7) **Инт** 16 (+10) **Хар** 21 (+12)

Снаряжение коса жнеца

Коса жнеца:

Это оружие Тень Предтеч отобрал у убитого им Ангела Смерти. Коса Жнеца является неотъемлемой частью ритуала, так как позволит извлечь необходимую душу из тела.

Коса Жнеца

Уровень 20+

Подобные косы принадлежат собирателям душ, демонам, шинигами и прочим существам, в чьи обязанности входит отделение души от тела...

Урв 15 +3 25 000 зм

Урв 25 +5 625 000 зм

Урв 20 +4 125 000 зм

Урв 30 +6 3 125 000 зм

Оружие: коса

Улучшение: броски атаки и урона

Критический: +д8 за каждый плюс

Талант (Неограниченный) – если враг убит этим оружием, то владелец Косы Жнеца восстанавливает 30 единиц жизни.

Уровень 20 – 50 единиц жизни

Уровень 25 – 50 единиц жизни, которые он может либо получить сам, либо передать одному из напарников по выбору.

Талант (Раз в битву) – если владелец Косы Жнеца получает урон Некротической энергией, он может обнулить этот урон.

Уровень 20 – он обнуляет полученный урон некротической энергии и атакующий получает половину урона от нанесенного.

Уровень 25 – он обнуляет полученный урон некротической энергии и атакующий получает двойной урон от нанесенного.

Талант (В начале битвы) – если на поле есть призраки, то перед началом боя они проходят проверку навыка Переговоры, со сложностью 25. Если они не сумели пройти проверку успешно, то эти призраки до конца боя становятся союзниками владельца Косы Жнеца, и он может управлять ими, в их фазу боя.

Если союзные призраки получают урон в бою, они вновь проходят проверку.

Вторая форма:

Тень предтеч Соло контроллер уровень 20

Огромный бессмертный стихийный гуманоид (аватар) Опыт 15 000

Инициатива +18 Чувства Внимательность +18; темное зрение

Хиты 900; Ранен 450

КД 35; Стойкость 31, Реакция 33, Воля 31

Скорость 8, фазирование

Единицы действия 2

[Стандартное рукопашное] **Прикосновение смерти** (стандартное; неограниченное) ♦ **Некротическая энергия**

Досыгаемость 2, +24 против Воли, урон 3д8+6

[Стандартное дальнобойное] **Сгусток темной энергии** (стандартное; неограниченное) ♦ **Некротическая энергия**

Дальность 15, +25 против Реакции, урон 2д8+10

[Ближнее] **Фотонный взрыв** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Психическая энергия**

Ближняя волна 5, +22 против Воли, урон 3д6 и дополнительный урон 10 Психической энергией, цель становится, ослаблена и сбивается с ног

[Ликвидация] Длань бога (когда у противника хиты опускаются менее 50; неограниченное)

Досыгаемость 3, +25 против Реакции, цель становится умирающей.

Массовка (в начале боя; раз в битву) ♦ **Призыв**

Призывает д6 призраков границ, появляющихся в случайных клетках.

Мировоззрение Зло **Языки** общается телепатией

Навыки Запугивание +20, Переговоры +20, Обман +20

Сил 17 (+12) Лов 22 (+15) Мдр 17 (+12)

Тел 22 (+15) Инт 17 (+12) Хар 22 (+15)

Третья форма – если Тень Предтечь сумеет уничтожить героев, убить ребенка Рихтеров и вернуть свои силы, то станет непобедим. Он обретет свою **истинную форму** и уничтожит мир.

Призраки границ

Буквально недели назад, самоуверенный и отважный путник, пересекающий границы Мертвых лесов, мог заметить как силуэт, будто сотканный из туманной дымки - проплывает между деревьев, и зачастую это было последнее, что он видел в своей жизни!

Жертвы этих зловещих стражей, оберегающих Туманный мост и Мертвые леса – сами становились новыми - Призраками границ!

После того как Туманный мост был уничтожен, а Мертвые леса лишились своего проклятия и начали постепенно «оживать» и расцветать, большая часть Призраков границ погибла, не сумев приспособиться. Но все же часть их них, нашла защиту возле своего создателя и господина, демона Тени – став частью его призрачного балахона. Эта одежда, сотканная из темных душ, позволяет демону в любой момент призвать своих подчиненных. Более того, рядом со своим хозяином они стали НАМНОГО сильнее, и опасней, чем были прежде!

Призрак границ выглядит как гуманоиды, закутанные в мантию. Тело на вид вполне обычное, за исключением лица - оно разложилось и выглядит как оскаленный череп. Глаза монстра горят тусклым алым светом, одежда во многих местах рваная, будто ее носили несколько десятков лет.

Тактика монстра - призраки границ тщательно обычно выбирают жертву, и нападают лишь, если полностью уверены в своей победе. По своей натуре Призрак границ - существо осторожное, он отступит, если получит серьезные повреждения. Однако, когда Тень приказывает им атаковать – у них нет права выбирать, а вместе с иллюзией свободы выбора, пропадает и чувство самосохранения.

Знания о монстре:

10 - Призраки границ, долгое время обитали на территории Мертвых лесов..

15 – Призраки охотятся небольшими группами по 2-3 монстра.

18 – убитый Призраком границ – сам становится одним из них.

Призрак границ Контроллер 19 уровень

Средний натуральный гуманоид (нежить) Опыт 2400

Инициатива +17 **Чувства** Внимательность +14; темное зрение

Хиты 180; **Ранен** 90

Сопrotивляемость – неосязаемый

Иммунитет – болезни, яд.

КД 33; **Стойкость** 28, **Реакция** 31, **Воля** 32

Скорость 7, фазирование

Особенности:

Аура страха (страх)

аура 1, попавший в ауру - до конца битвы, теряет 2 очка Воли. Аура влияет на персонажа лишь единожды. Ауры разных Призраков границ не суммируются.

Концентрация нежити

Призрак границ наносит дополнительные 1кб повреждений некротической энергией, если рядом с целью стоит еще один Призрак границ, демон Тень или Лорд праха.

(Особенность) [Ликвидация] Сердечный приступ

Если одну цель, дважды за раунд, успешно атаквали Коронарным ударом, то цель становится умирающей.

[Рукопашная стандартная] **Прикосновение смерти** (стандартное; неограниченное) ♦ **Некротическая энергия** +23 против Стойкости, урон 2дб+4 некротической энергией.

[Дальнобойная стандартная] **Лик страха** (стандартное; неограниченное) ♦ **Инструмент**

Дальность 5/10, +23 против Воли; урон д8 + 8 психической энергией.

[Дальнобойная] **Удар-телепорт** (стандартное; неограниченное) ♦ **Телепорт**

Дальнобойный 5/10, +25 против КД, урон дб+2, и цель телепортируется на три клетки назад.

[Рукопашная] **Коронарный удар** (стандартное; перезарядка 5 6)

Достигаемость 2, +25 против Стойкости, урон 2дб и цель становится обездвижена (спасение оканчивает).

[Зональное] **Ядовитый дым** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Яд, Туман.**

Ближняя вспышка 4, центр на Призраке, наносит урон 2дб+8 и дополнительный урон ядом дб. У цели попавшей в туман, блокируется линия обзора (существа с темным или тепловым зрением, а так-же чувством вибрации - игнорируют этот эффект)

Похищение души (рядом с мертвым персонажем)

Призрак границ может создать еще одного Призрака границ, из недавно погибшего существа (умершего не более трех раундов назад). Существо должно быть гуманоидом и не являться нежитью.

Мировоззрение Зло Языки нет

Навыки Скрытность +18, Маскировка +18

Сил 15 (+11) **Лов** 26 (+17) **Мдр** 19 (+13)

Тел 20 (+14) **Инт** 16 (+12) **Хар** 27 (+17)

Лорды праха – это одни из самых могущественнейших некроалхимиков, многочисленные ученики которых, своими жуткими ритуалами и изобретениями, чуть было не уничтожили алхимию как науку. Настолько окружающие боялись и ненавидели их, что устраивали на Лордов праха целые военные походы.

Многие погибли, но сильнейшие стали только еще могущественней. Лорды праха подчиняются Тени, который собственно и обучил их темному магическому искусству.

В данный момент Лорды праха не находятся на территории Имфеора. Двое из них – Кристоф и Серена, были призваны демоном Тенью, чтобы охранять Туманный мост и заселить Мертвые леса многочисленной нежитью. Они достойно выполнили возложенную на них задачу, но вскоре пали от рук храбрых героев.

Пройдет еще немало времени, пока Лорды праха осмелятся, вновь сунуться в Имфеор.



Когда герои победят демона, тот рухнет на колени, а его коса откатится в сторону. Один из героев (тот, что находится ближе всего к монстру) – схватит косу, и со всего размаха, разрубит монстра пополам! Его располовиненное тело упадет на землю, и начнет шипеть, исходя черным паром. Через несколько секунд, от него останется лишь лужа черной слизи.

Коса теперь у героев! Им останется покинуть крепость и направится к portalу, который вернет их в холл замка «Скорбь».

Путь так далек...

Если мастер хочет немного помучить игроков=), то может добавить классическое разрушение замка главного злодея. Можно добавить бег с паркурром, наперегонки с падающими на голову камнями. А после этого, отправить героев обратно через лагерь Наследников руин и Поле электрических пиков, к открытому ранее portalу.

Акт 5 Последнее решение

Герои вновь возвращаются в холл замка Скорбь. Здесь их ждет небольшая смена обстановки.

Рубина лежит у стены с разорванным горлом (Сильвия проголодалась), и уже давно окоченела, а ее кровь успела засохнуть. Видимо Сильвия начала свою трапезу, едва герои вошли в портал.

Сама же Сильвия так же мертва. Вы видите ее одежду, валяющуюся на полу, и эти тряпки набиты... прахом и осколками костей. Вампиршу убили, и ее тело обратилось в пепел.

Убийцы торопливо направляются к двери. Это Анжелика и Алексис Рихтеры, уносящие в корзине своего ребенка. Заметив героев, те резко оборачиваются, и схватившись за оружие медленно начинают отступать.

В голове героев раздается голос Гротеск:

- Идиоты не стойте столбом! Немедленно убейте этого проклятого ребенка!

Алес – у нас нет к вам претензии. Вы служили темной богине, вы вас понимаем. Но сейчас вы выполнили свою миссию. Тень уничтожен, мир спасен. Отступите! Не убивайте нашего ребенка.

Анжелика (со слезами бегущими по щекам) – Пожалуйста, просто дайте нам уйти. Вы никогда о нас больше не услышите. Просто дайте нам уйти!

Примечание – если герои не освободили душу Анжелики из Бездны, то вместо живого и обычного человека, Анжелика выглядит как нежить. Она более сильная и злобная, особенно по отношению к героям. И у нее личные счеты к героям, что не спасли ее душу.

Как она может быть жива? Ну, пока герои спасали мир, Алексис то же не сидел без дела.

На случай битвы – в книге приведены статьи и обычной, и Темной Анжелики, выбирайте статблок в зависимости от ситуации.

В голове героев раздается голос Гротеск:

- Идиоты не стойте столбом! Немедленно убейте этого проклятого ребенка!

Алес – У нас нет к вам претензий.

Темная Анжелика – У меня есть!

Алес - Анж!

Темная Анжелика – Извини. Продолжай.

Алес - Вы лишь служили темной богине, вы вас понимаем. Но сейчас вы выполнили свою миссию.

Тень уничтожен, мир спасен. Отступите! Не убивайте нашего ребенка.

Темная Анжелика – пожалуйста, просто дайте нам уйти. Дайте нам уйти, или клянусь, я жизнь положу, что бы вас уничтожить!

Героям предстоит сделать финальный выбор – **дать Рихтерам уйти** или **напасть на них**.

Если они выберут, **дать Рихтерам уйти**, то пара медленно, буквально пятась, подойдут к дверям, и так же осторожно и, озираясь, покинут замок. Возможно они использовали некую магию или артефакт выйдя из замка, но после того как они ушли, бросаться в погоню уже бесполезно – их уже и след простыл.

Это поступок сильно разозлит Гротеск. Собрав все свои силы, она вселится в мертвое тело Рубины фон Винкль, которое поднимется словно зомби, из ее тела начнут расти шипастые лозы, на которых будут расцветать кроваво-алые бутоны роз. Ее тело вспыхнет в магическом пламени, и преобразится в Гротеск:

- Видимо все придется делать самой! Сначала убью вас, а позже доберусь и до Рихтеров!

Героям предстоит бой с Аватаром Терновой Королевы.

Темная Анжелика Рихтер

«Проклятая красота»

Внешность – невысокая девушка с аппетитными формами и изящными изгибами тела. Юная красавица со временем превратилась в сформировавшуюся великолепную женщину. Упругая грудь, узкая талия, округлые бедра. У нее алые глаза. Белоснежные от природы, Длинные до поясицы волосы, с немного завивающимися концами. Тонкие алые губы.

Ее кожа болезненно бледная, а если с помощью магии посмотреть на ее ауру, будет видно, что ее тело излучает темную энергию настолько сильную, что увидевший это может испытать шок.

Характер – решимость, уверенность, невозмутимость в самых разных ситуациях, а так же хладнокровие, расчетливость и безжалостность.

Она еще при жизни лишилась души, что сняло с нее почти все моральные ограничения, когда же Алексис возродил ее в виде гомункула, ни о какой морали и милосердии не осталось и речи! Однако любовь к мужу и дочери то, что стало ее основным инстинктом. Она без раздумий убьет любого, но не позволит никому и пальцем тронуть свою семью.

Тактика – в прошлой жизни Анжелика отлично обращалась с дальнобойным оружием. Стреляла метко и очень быстро перезаряжала его. В ближнем бою она использовала кинжал, хотя и владела им намного хуже. Нынче ей не нужно оружие! Арбалет уступил место ее колдовским способностям по обращению с некротической энергией, а кинжал заменили собой лезвия гомункула.

Знания о персонаже:

20 – (знания магии) она гомункул, искусственно созданное существо, которое к тому же сильно переполнено негативной энергией.

Краткая биография:

Анжелика погибла от руки Клэр Тауэр, но была позже оживлена своим супругом – Алексисом. Она получила новое тело гомункула, и стала еще опасней, чем прежде!



Анжелика Рихтер Соло артиллерия 20 уровень

Средний созданный гуманоид (гомункул) Опыт 14000

Инициатива +13 Чувства Внимательность +18;

Хиты 1000; Ранен 500

КД 36; Стойкость 39, Реакция 34, Воля 34

Скорость 8

Единицы действия 2

[Стандартное рукопашное] **Лезвие гомункула** (действие; перезарядка)

+25 против КД, урон 2дб+12

[Стандартное дальнобойное] **Темная энергия** (стандартное; неограниченное) ♦ **Некротическая энергия**

Дальность 10/20, +26 против Реакции, урон 2дб+8 и дополнительный урон д8 некротической энергией.

[Ближнее] **Затмение** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Некротическая энергия**

Ближняя вспышка 1, цель – только противники, +26 против Стойкости, урон 3дб+4 и цель сбивается с ног. При критическом попадании цель становится ослепленной (спасение оканчивает).

При промахе – половина урона.

[Тип] **«Швейная машинка»** (стандартное; перезарядка 5 6)

+25 против КД, урон 3дб+4 и цель становится изумленной (спасение оканчивает).

При критическом попадании цель становится умирающей.

Мировоззрение Зло **Языки** инф, балок

Навыки Акробатика +18, Проницательность +18, Запугивание +28

Сил 27 (+18) **Лов** 16 (+13) **Мдр** 17 (+13)

Тел 24 (+17) **Инт** 15 (+12) **Хар** 16 (+13)

Снаряжение охотничий костюм, кольцо Наами.

Кольцо Наами – примечание, пока это кольцо не снято, другие магические кольца не

действуют. Кольца работают только в паре. Если один из партнеров убит, второе кольцо теряет силу.

«Клянетесь ли быть вместе: в богатстве и бедности, болезни и здравии, тоске и радости, жизни и посмертии, и так - пока вечность не разлучит вас?»

Кольцо Наами (Уровень 20)

Подарок верующим от Богини кровавой любви...

Ячейка предмета: Кольцо 125000 зм

Свойство: если у партнера закончились исцеления, вы можете передать ему свои исцеления.

Талант (На день ♦ Исцеление): Малое действие. Вы получаете регенерацию 10 до конца сцены.

Талант (На день ♦ Телепортация): Действие движение. Телепортация на любую свободную соседнюю клетку с партнером.

Примечание: если партнер, например, падает в пропасть или находится в ином неблагоприятном положении, то можно переместить не себя к нему, а наоборот.

Талант (На день): Немедленное прерывание. Урон от атаки разделяется между обоими партнерами поровну. Если вы достигли вехи, то урон от первой атаки разделяется поровну между партнерами, а вес последующие атаки в этот раунд не приносят ущерба.

Аватар Терновой Королевы Соло Громила 20 уровень

Средний бессмертный гуманоид (аватар) Опыт 20 000

Инициатива +13 Чувства Внимательность +18; темное зрение

Хиты 1000; Ранен 500

КД 36; Стойкость 39, Реакция 34, Воля 34

Скорость 10

Единицы действия 3

[Стандартная рукопашная] **Шипованная лоза** (стандартное; неограниченное)

Достижимость 3, +25 против КД, урон 2дб+6, при критическом ударе – притягивает противника к себе и тот становится удерживаемым (спасение оканчивает), свободным действием она может нанести ему дополнительную атаку в д8.

Шипы (малое; перезарядка 5 6)

При попытке удержания, из тела Аватара Терновой Королевы растут шипы, нанося 2д8 урона каждый ход, пока ее удерживают.

Терновый венок (стандартное; перезарядка 5 6)

Дальность 10, +25 против Воли. Цель становится слепой, глухой и немой, на 2 хода.

[Зональная] **Поющие в терновнике** (стандартное; раз в сцену) ♦ **Звук**

Ближняя волна 10, +25 против Стойкости. Урон 2д8 и дополнительный урон звуком 15. Так же весь пол на поле боя покрывается шипастыми лозами на три хода, и местность становится труднопроходимой для нелетающих существ.

[Ближняя] **Через тернии к звездам** (стандартное; перезарядка 5 6)

+30 против Воли, цель отбрасывается на 2дб клеток назад, и ей требуется свободное действие что-бы подняться на ноги. При критическом ударе, цель подбрасывается на 2дб метров вверх и получает 5 урона от падения за каждый метр и дополнительно 20 урона, если битва проходит в помещении.

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** общается с помощью телепатии

Сил 24 (+17) **Лов** 15 (+12) **Мдр** 16 (+13)

Тел 24 (+17) **Инт** 15 (+12) **Хар** 16 (+13)

Если же герои предпочли **напасть на них**, то ребенок в своей корзине будет защищен сферой темной энергии, которая нанесет 2д10 урона каждому из героев, кто ее заденет и неважно частью тела или оружием. Эту сферу нельзя пробить ничем, кроме Косы Жнеца. Которая уничтожит сферу с одного удара.

Героям необязательно убивать Анжелику и Алексиса, достаточно лишь убить ребенка. Косу можно перекидывать друг другу на расстоянии до 10 клеток малым действием (и на расстояние до 15 стандартным). С другой стороны и Рихтеры будут больше думать о защите ребенка, чем о битве с героями.

Как только ребенок будет убит, Гротеск получит его силу и сможет возродиться.

Она вселится в тело мертвой Рубины, которое поднимется словно зомби, из ее тела начнут расти шипастые лозы, на которых будут расцветать кроваво-алые бутоны роз. Ее тело вспыхнет в магическом пламени, и преобразится в Гротеск. Темная богиня примет свою истинную форму.

- Ну, наконец-то! Вы не представляете, как долго я этого ждала! Эту силу! Как жаждала вновь обрести ее!

Рихтеры будут мертвы и их род прервется. Гротеск поблагодарит героев и наделит их божественной силой, сделав из них новых Вестников Гротеск.

Возможные финалы:

1 – Возрождение Гротеск – если герои убивают Наами Рихтер, то темная богиня получает силу и возрождается. Если кто-то из Рихтеров к тому моменту еще жив, то она демонстрирует на нем свою силу и уничтожает его. После чего дает героям свою силу и навечно делает их своими слугами.

2 – Милосердное решение – герои не хотят убивать ни в чем неповинное дитя и дают Рихтерам уйти. После чего им необходимо сразится с аватаром Гротеск, которая недовольна тем, что герои ее «предали».

3 – Милосердие по заслугам – герои нападают на Рихтеров, убивают их, но не хотят причинять вред ни в чем неповинному ребенку. Чем вызывают гнев Гротеск и уничтожают ее аватар.

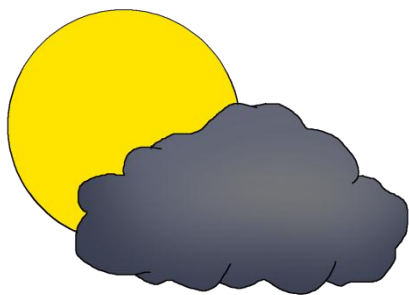
4 – Могила неизвестного героя – герои погибают в финальной битве от рук Гротеск или Рихтеров. Они мертвы, а зло продолжает свое существование. Кто бы в итоге не победил – они проиграли.

Глава 3

Выбор добрых героев

Тираны всегда существовали. Многих считали непобедимыми, но их всегда свергали! Всегда!





Церковь божественной любви

Имя бога – Мелефита, она же «Созидательница»

Знак – солнце, выглядывающее из-за туч.

Мировоззрение – добро

Предпочитаемое оружие – посох

Мелефита – многие века назад, жрецы поклонялись Безымянной Силе. Эта Сила была воплощением чистой энергии, что сотворила миры и существ в них. Однажды эта

сущность распалась на десятки разных воплощений, которые стали богами в разных мирах.

Легенды гласят, что данный мир создала Мелефита, по праву заслужившая прозвище – Созидательница.

Мелефита отчаянно сражалась с хаосом и злыми богами, защищая и оберегая этот мир и его жителей. Трудно найти весы, которые помогли бы оценить все то добро, что она сотворила.

Однако у нее были могущественные враги. Веками Забытые боги темной эры, планировали ее уничтожение. Им это почти удалось - богиня лишенная своих сил, была изгнана из материального мира, став изначальной энергией.

Ее силы спрятаны где-то в параллельной реальности, а все что осталось у богини – ее аватар, который сохранил лишь очень малую часть, ее изначальной силы.

Она ищет героев, что помогут ей вновь обрести силы.

Аватар Мелефиты – очевидцы описывают Мелефиту по-разному, ибо в каждом из миров у нее есть свое собственное воплощение. Однако в последний раз, в Анфане, ее видели в образе прекрасной молодой девушки, в скромном белом платье, держащей в руке посох излучающий свет. Ее глаза горели синим светом, а волосы, словно живые – колыхались даже в безветренную погоду.

Деятельность религии – Мелефита занимается такими сферами как: создание честного суда, помощь больным, и уничтожение монстров. Она предпочитает брать в свою паству существ, далеких от военного ремесла или магии, предпочитая врачей, крестьян и ремесленников. Однако, как и любой богине - ей нужна сила, которая поможет уничтожить порождения тьмы, потому Мелефита не отвергает странствующих приключенцев и воинов доброго мировоззрения.

Распространенность религии: храмы Мелефиты построены в достаточно большом количестве, во многих крупных поселениях. У некоторых жителей есть небольшие домашние алтари. После того как Богиня потеряла свои силы и перестала отвечать на молитвы жрецов, ее «популярность» в народе сильно уменьшилась. Наиболее крупный и величественный храм расположен в Анфане, однако сейчас он разграблен и разрушен. Все что от него осталось – лишь руины. Однако в Анфане по сей день существует тайное общество последователей Созидательницы.

Правила приема: нет каких-либо строгих правил или законов. Мелефита принимает в свою паству любое доброе существо.

Враги и еретики: главный враг – Забытые боги (их так же часто называют Безумные боги) и их последователи.

Но любое злое существо может стать ее врагом.



Выбор добрых героев

Акт 1 Проклятый рай

Этот выбор делается, если герои набрали больше очков милосердия, чем очков безразличия.

Сцена 1

Последнее, что герои помнят, перед своим пробуждением – яркая вспышка и невыносимый жар, от которого буквально лопалась кожа. Стена огня нахлынула на них, а спустя мгновение – они уже потеряли сознание.

Герои просыпаются на каменном полу в неизвестном им храме. Они полностью здоровые и отдохнувшие, их вещи находятся у стены, и сложены в походные сумки. Кроме их вещей, мастер может добавить несколько эликсиров, провианта, денег и предметов, а так же двустороннюю накидку, которая с одной стороны красного цвета, а с обратной - зеленого.

Герои находятся в старом здании, без окон и дверей. Это нечто вроде забытого всеми храма, которому не одно столетие минуло. Углы стен, плит и колон оббились, а пол зарос травой (большую часть каменных плит на полу не видно, из-за длинной травы, высотой по колено взрослому человеку). В центре что-то вроде бассейна. Вода покрыта тиной и кувшинками, она сильно журчит и пенится, стекая по желобкам вниз.

На полу разноцветная каменная плитка, некогда составляющая красивый цветастый узор. Массивные колонные поддерживают каменную плиту служащую потолком. В ней прорезаны отверстия, благодаря которым в комнату проникает свет.

К одной из стен прикреплена ткань, с нарисованной на ней картой города. Наверху написано название города – Анфан. План города поделен на два круга, первый круг – центр, а второй опоясывает его и поделен на несколько зон. Карта содержит несколько ориентиров, вроде рынка, храма и т.д. Однако карта очень стара и не известно, насколько можно ей верить (*мастер может выдать игрокам заранее нарисованную копию данной карты*).

Дайте игрокам время обдумать ситуацию, поискать выход, разобрать снаряжение, поискать ловушки и скрытые проходы.

После чего, в яркой вспышке, на краю бассейна появится прекрасная, полуобнаженная девушка, со светлыми волосами и в легком белом платье.

Проверка на знание религии может подсказать героям, что перед ними находится Мелефита, добрая богиня, которая по слухам погибла уже очень давно. Но как видно, слухи были несколько преувеличены.

- Приветствую вас, храбрые герои – скажет она, расчесывая волосы золотистым гребнем – меня зовут Мелефита. Раньше я была богиней, и сейчас вы в моем храме, в моем доме. Я спасла вас от неизбежной гибели в крепости Эмерод, и теперь я хочу попросить вас об ответной услуге.

Демон Тень, не остановится на достигнутом, его действия все быстрее приближают этот мир к краху, и нужно как можно быстрее его уничтожить. К сожалению, я почти лишилась сил, потому у меня к вам просьба - вернуть мне божественные силы, и с моей помощью, покончить с Тенью раз и навсегда.

Примеры вопросов и ответов:

- **А если мы откажемся?** – я не буду вас удерживать, угрожать или как то иначе лишать воли. Вы можете уйти в любой момент, однако... неужели вы думаете, что демон просто внезапно решит, не уничтожать мир? А когда он это сделает, вы так же погибнете. Я лишь предлагаю помощь в деле, которое будет выгодно нам всем.

Примечание: если кто-то их героев нападет на богиню, то его оружие или заклинание будет уничтожено, коснувшись невидимой преграды между ним и Мелефитой, а сам он отлетит на несколько метров.

- **Что нам нужно делать?** – Вам нужно вернуться в Нуритюр. Вам нужно найти Алексиса Рихтера. Он обладает знанием о нужном мне эликсире. Создайте эликсир, и передайте его моей жрице Люсиане. После этого, она поможет вам добраться до крепости Эмерод. Именно там вы найдете демона Тень. Сделайте это, и вы выполните свою миссию.

- **Алексис Рихтер?** – Это алхимик из Нуритюра. Он правил там, пока монстры Тени не решили похозяйничать. Вам нужно успеть пока он не погиб.

Герои могут сделать проверку на знания, вспомнив, что Алексис - злодей, который весьма жестоко управлялся с местными жителями. И более того, в прошлом они выполняли его поручение, которое в итоге вылилось в кровавое побоище.

- **В чем цель Тени?** – он хочет найти некого «Ребенка тьмы» и принести его в жертву. Важно не допустить этого, иначе справится с демоном, будет очень трудно. При возможности – спасите ребенка и не дайте ритуалу завершиться. Кстати, по моим сведениям, женщина с этим ребенком, укрылась от атаки монстров, в моем храме в Нуритюре. Вероятно и она, и ребенок еще живы, и все еще там находятся.

- **Где мы находимся?** – это империя Анфан. Века назад это было великое государство. Ныне довольно варварское место, где в ходу жертвоприношения, а люди поклоняются разным... жутким тварям, которых они принимают за... божеств.

После разговора Мелефита рассеет чары, и каменные створки огромной, метра в три высотой двери будут видны. Створки чуть приоткрыты, и нужно немного поднапрячься, чтобы открыть себе путь на свободу.

Мелефита вновь исчезнет во вспышке света, но герои услышат в своих головах:

- Я буду общаться с вами телепатически, если будут вопросы ко мне – просто подумайте о них. Вам нужно спасти мою жрицу – бедняжку хотят принести в жертву, на алтаре жертвоприношений, на площади Красного района. Оденьте накидки, красной стороной вверх. Анфан разбит на несколько гильдий, каждая из которых хозяйничает в своем районе столицы. Этим районом управляют красные – воины. Спасите мою жрицу и уведите ее на север, во владения зеленых – торговцев. Оттуда вы сможете попасть на пристань и уплыть на корабле, прямо к Нуритюру. Да и еще, постарайтесь не пересекаться с людьми в черной одежде.

Покинув храм, герои выходят во двор, закрывающий пространство вокруг храма - высокой стеной, с небольшими проемами между стен, служащими выходом из дворика. Двор зарос сорняками и усыпан сухой листвой, несколько лет назад упавшей с почерневших «голых» деревьев, которые больше не обзавелись новыми листьями. Если герои взглянут на дверь, то увидят как иллюзия вновь обретает

силу, и огромные каменные двери обращаются в монолитную стену.

- Местные жители, замуровали вход в мой храм, несколько лет назад, с той поры они не приближаются сюда. Сперва они и вовсе хотели его разрушить, но испугались моего гнева, и решили, что лучше будет просто избегать этого места.

Герои попадают на оживленную улицу, по которой по своим делам снуют десятки прохожих в красных мантиях и одеждах. Среди них изредка встречаются люди в обычной одежде, как правило, сшитой из дорогих тканей.

Улицы так же патрулируют стражники в серых нагрудниках, обычных тканевых штанах и небольшом шлеме. Их поясами служат ленты из ярко-красной ткани.

Впрочем, большая часть стражи сидит на скамьях, покуривая кальяны и трубки, или сбиваются в группы и о чем-то шумно беседуют.

Вокруг топот, шум и гомон прохожих, который может оглушить после тишины и уединения храма Мелефиты.

В целом создается вполне спокойная атмосфера большого города, где каждый занят своим делом, если не считать того, что некоторые прохожие закованы в цепи, а на мощеных тротуарах, то и дело лежат обезглавленные или изуродованные тела. Головы усеивают колья на городских стенах, окружающих город.

Герои могут заметить, что очень многие граждане идут по направлению к алтарной площади, рассуждая о подробностях проведения сегодняшнего ритуала и поминая то и дело Богов-зверей.

- Это Анфан – скажет голос богини в голове героев – великий город золота и крови. Я правила здесь сотни лет назад. Однако при поддержке демона Тени, злые боги меня свергли, лишили сил и заточили внутри храма навечно. Оставшись без помощи, в борьбе с болезнями и засухой, мои... некогда мои верующие, обратились к давно забытой силе, которую они называют Боги-звери. Те, что по легендам известны как Безумные боги. Рабство, пытки, жертвоприношения – вот до чего, они довели мой народ. Эти пятеро монстров, которые вместе по силе сопоставимы с богами. Даже я во время своего величия не смогла их уничтожить, лишь ослабить и заточить на дне моря. Они воплощают в себе ярость, гнев, боль и прочие негативные чувства, постепенно отравляя души и искривляя разум верующих. Они выглядят как каменные драконы и тигры. Им постоянно приносят в жертву разумных существ, и в последние десятилетия эта незавидная участь постигает диких эльфов, обитающих на соседних островах. Их ловят и приводят сюда, чтобы они работали как рабы, прислуживая гражданам Анфана. А большую их часть убивают на площадях. Самые «зрелищные» казни проводятся на центральной площади, а на площадях отдельных районов это происходит раз в несколько месяцев и эти церемонии менее масштабны и кровавы.

Моя жрица – Люсиана, жила в этой городе как служанка, одной богатой семьи торговцев, и я думала, что она будет в безопасности. Однако глава семьи заболел, и потому отдал своих рабов-эльфов в качестве дара для церемонии, чтобы боги даровали ему исцеление. Спасите мою жрицу, у нее есть вся информация о том, как защитить этот мир от происков демона. Спасти, в том числе и этих заблудших, верящих в силу, которую стоило навсегда оставить во тьме забвения!

Герои прибывают к Ритуальной площади почти к началу церемонии. Люсиана жива. Она, одна из восьми эльфов, которых решили принести в жертву. Двое уже мертвы. У них отрублены головы и вырезаны сердца.

Жрец подходит к следующей жертве. Позади него четверо стражников, а так-же двое смотрят за церемонией их толпы.

Детишки около домов, метрах в двадцати от капища играют, пиная друг другу отрубленные головы рабов. Один из мальчишек, видимо победивший в игре, подхватив голову эльфийки, всю покрытую пылью и дорожной грязью, со смехом и радостными криками взбегают на стену, по каменным ступеням расположенным за спиной жреца, намереваясь подняться на городскую стену и насадить голову на свободный стальной заточенный штырь.

Рабы лежат на каменных плитах, одетые в рваные лохмотья серого цвета. Они скованные страхом и заклинаниями. Нет ни цепей, ни веревок, но они не пытаются вырваться, просто с безразличием смотрят за своей казнью.

- Сегодня зрелище не из приятных – говорит один из горожан, рядом с героями.

- Точно – отвечает стоящий рядом с ним – жрец Пентакля сковал их души, так что они и пискнуть не могут. Смотреть не на что.

- Помнишь как в прошлом году, на центральной площади раб вырвался и убил жреца?

- Еще как помню! Вот это было действительно шоу. Не то, что эта скука.

Стража расслаблена и не готова к бою. После нападения, они будут, застигнуты врасплох и им потребуется ход чтобы оценить обстановку и бросится в атаку.

Всего поблизости шесть солдат и один жрец Пентакля. Когда жрец погибнет или уйдет дальше 20 клеток от места битвы – заклинание удерживающее пленников спадет.



Деатблейд

«Клинок возмездия»

Внешность – поскольку Деатблейд наносит свои удары во тьме, ее часто принимают за мужчину. Она одета в темный охотничий костюм, высокие кожаные сапоги и кожаные перчатки до локтя. К широкому поясу крепятся ножны с рапирой. На лице черная полумаска. Волосы светлые, длиной до плеч.

По улицам она перемещается в длинном плаще красного или зеленого цвета, с капюшоном полностью закрывающим лицо.

Характер - никто не знает ее характера, так-как «мстительница» не особо разговорчива. Она преследует злодеев и спасает невинных. Поскольку ее нападения происходят в основном по ночам, ходят слухи, что она призрак или иное мистическое существо. Это мнение подкрепляет тот факт, что все ловушки и засады которые создавались, что-бы поймать ее – не увенчались успехом, будто она знала когда и где враги поджидают ее.

Тактика – Деатблейд отличный фехтовальщик. Она быстро перемещается и наносит молниеносные выпады, сокрушая своих врагов. Ее рапира магическая, и захватывает души убитых врагов - восполняя здоровье и регенерируя раны хозяйки. Так-же Деатблейд не имеет проблем с боем в кромешной тьме, прекрасно ориентируясь в ночи и замечая противника. Она предпочитает нападать неожиданно, и также внезапно уходить. Деатблейд редко убивает. Предпочитая ранить врагов и выводить их из боя.

Знания:

15 (знание магии) – рапира в ее руках - магический артефакт. Она подменяет личность владельца, личностью храброго воина, даруя воинские таланты. Эта рапира не способна служить злу! Если она окажется в руках злого персонажа, то просто исчезнет. Так-же она исчезнет, если хозяин сознательно от нее откажется или погибнет.

15 (знание истории) – это оружие некогда принадлежало Камилле Кнайт, но было потеряно, когда орден «Кнайтов» был уничтожен знатью замка «Скорбь».

20 (знание истории) – история знала около десятка Деатблейдов - воителей с волшебной рапирой в руках, мстящих злодеям и охраняющих слабых. Когда очередной Деатблейд погибает, рапира исчезает и подыскивает себе нового хозяина. Не все добрые люди, в руки которых попало оружие, получают личность мстителя. Для некоторых это лишь обычная рапира с неизвестной магической аурой.

Краткая биография – Пятая или как ее звали в прошлой жизни – Хелена, была служанкой у жестокого тирана Дракоса. Когда-то Стефан работал на Дракоса, и между ним и Хеленой начался «роман». Так думали окружающие. Но правда была намного прозаичнее. Девушка росла запуганной и совершенно лишенной свободы воли. Любая сильная личность, становилась для нее хозяином, приказам которой, она беспрекословно подчинялась.

Когда Стефан отравил Дракоса (к несчастью тут выжил), что-бы сбежать из его владений, тот решил выманить алхимика и объявил о казни девушки.

Алхимик мог взять ее с собой, но девчонка могла стать помехой в пути. И все же за былую преданность, он решил вознаградить ее. Он убил ее. Сделал это очень быстро, Хелена даже не успела понять, что произошло.

Стефан срезал прядь волос с ее остывающего тела. Через долгие годы, он использовал их, чтобы воскресить Хелену. Граф дал ей новое имя – Пятая.

Девушка по-прежнему была его послушной рабыней, и это длилось долгие годы, пока Стефан не пропал.

После этого, служанка лишилась былой опеки и охраны. Она была очень красива и безропотно выполняла все, что ей скажут. Потому неудивительно, что множество аристократов вытворяло с ней самые жуткие вещи.

Однажды, бродя в лесу, она нашла магическую рапиру «Деатблейд» - оружие, некогда выкованное прародителем семьи Кнайт. Раненная Камилла Кнайт, убегая из замка - обронила ее.

Время от времени (чаще всего ночью) разум Пятой угасает. На месте забитой и запуганной девушки - появляется мститель.

Деатблейд Элитный налетчик 12 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 1400

Инициатива +14 Чувства Внимательность +8, темное зрение.

Хиты 240; Ранен 120

КД 26; Стойкость 22, Реакция 24, Воля 22

Скорость 8, так-же смотри паркур

Единицы действия 1

Особенности:

Клинок-вампир

Каждая успешная атака рапирой, восстанавливает Деатблейд количество хитов, равное нанесенному урону.

[Стандартное рукопашное] **Рапира** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+17 против КД, урон 2д6+4

Если удар **рапирой** был критический, то Деатблейд дополнительно атакует того-же врага **Резким выпадом**.

[Рукопашное] **Резкий выпад** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Оружие**

+16 против Реакции, урон 2д8+2 и цель становится изумленной (спасение оканчивает).

Контратака (малое; неограниченное) ♦ **Оружие**

Если враг промахнулся, то Деатблейд проводит контратаку.

+17 против КД, урон 10.

Паркур (действие движения; перезарядка 4 5 6)

Деатблейд проходит дополнительные 5 клеток. При этом все дальние атаки кроме критических, не попадают по ней.

Мировоззрение Добро **Языки** инф, анфион

Навыки Акробатика +15, Атлетика +15

Сил 15 (+8) **Лов** 16 (+9) **Мдр** 13 (+7)

Тел 15 (+8) **Инт** 13 (+7) **Хар** 13 (+7)

Снаряжение охотничий костюм, рапира Деатблейд

Рапира Деатблейд

Это невероятно острое и смертоносное орудие. Лезвие остро как бритва, и его никогда не нужно затачивать! Оно веками сохраняет свою остроту. Эфес выполнен в виде бутона розы, чьи раскрывающиеся лепестки служат гардой.

На рукояти есть выемка, в которую вплавлен алмаз. Этот алмаз – осколок сердца ангела, который был убит в бою с темным богом. Его воля к справедливости была так сильна, что его сердце навеки затвердело и стало алмазом, удерживая внутри его душу и разум.

Благодаря этому кристаллу, оружие не только убивает врагов, но и может питаться их душами и энергией.

Один из оружейников, вставил один из осколков в рукоять выкованной им рапиры, которую подарил странствующей воительнице, спасшей его деревню от вампиров. Она и стала первой Деатблейд.

Позже этот клинок еще множество раз швыряло по мирам, империям и странам. Оно оседало у

многих людей, но никогда не задерживалось у злодеев.

Оно попало в Имфеор после того, как им завладела Камилла Кнайт, возглавляющая орден Кнайтов. Они напали на замок «Скорбь», но к сожалению их атака провалилась, а сами Кнайты едва не были уничтожены.

Убегая, раненая Камилла обронила клинок и позже его нашла Пятая – замковая служанка, ставшая новой Деатблейд.

Однажды она сбежала из замка и после долгого путешествия осела в Анфане, где и начала бороться с могущественными и жестокими жрецами Богов-зверей.

Рапира Деатблейд	Этап совершенства
<i>Красивое и смертоносное оружие, служащее силам закона и порядка.</i>	

Рапира Деатблейд это магическая рапира +3

Улучшение: броски атаки и урона

Критический: +3дб

Свойство: вы понимаете язык ангелов.

Свойство: дополнительные +2д8 урона, если цель демон или жрец злых богов.

Талант (На сцену; Исцеление) – нанеся критический удар противнику, Деатблейд может восстановить 50 единиц здоровья (80 если ранена).

Талант (На день; Излучение) – наносит урон 3д8 излучением всем: призракам, демонам и нежити на поле боя.

Цели:

- Спасать невинных
- Наказывать виноватых
- Служить только достойным владельцам
- Не отступать перед силами зла

Отыгрыш артефакта: артефакт не способен общаться с владельцем напрямую, за исключением моментов когда он «пробуждает» в нем личность Темного мстителя. Мститель может общаться с разумом владельца, советуясь с ним и вместе принимая решения.

Рапира, однако, реагирует на действия владельца. Когда она становится недовольна его поступками – то начинает нагреваться.

Отношение к владельцу:

Начальный показатель:	8
Владелец получает новый уровень	1д10
Владелец нападает на ангелов	-5
Владелец убивает ангелов	-8
Владелец убивает безоружного или сдавшегося врага	-2
Владелец пытается разумное существо	-2
Владелец бьется на одной стороне с ангелами	+3
Владелец спасает разумное существо от смерти	+1 за каждого спасенного
Владелец вступает в бой со злодеями	+2

Довольное (16-20)

Раз в день владелец может призвать себе на помощь (одного) ангела, который будет находиться на поле до конца боя.

С 10 уровня – Ангела доблести (стр. 16 в «Бестиарии»)

С 14 уровне – Ангела защиты (стр. 15 в «Бестиарии»)

С 15 уровне – Ангела сражений (стр. 14 в «Бестиарии»)

Альтер-эго:

По ночам, или в моменты серьезной опасности, Деатблейд может сменить сознание (это может произойти как по согласию владельца, так и спонтанно) на альтер-эго **Темный мститель** 15 уровня.

При этом хиты владельца и его очки действия восстанавливаются.

Сменять форму герой может раз в день. Смена формы - немедленное прерывание, потому что это может произойти прямо посреди боя.

Примечание – мастер должен дать разрешение на смену формы во время боя.

Примечание 2: данная смена формы – это смена психологии, знаний и души героя. Персонаж не меняется внешне, у него не появляются новые предметы или оружие.

Темный Мститель Соло налетчик 15 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 4800

Инициатива +15 Чувства Внимательность +11;

Хиты 600; Ранен 300

КД 30; Стойкость 27, Реакция 25, Воля 28

Скорость 8

Единицы действия 2

[Стандартная рукопашная] **Рапира** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+21 против КД, урон 2д8+15

[Рукопашная] **Удар на бегу** (стандартная; перезарядка 5 6)

Темный мститель проходит до 4 клеток, в любом направлении нанося удар рапирой одной из целей, что оказались на его пути. При этом он не провоцирует атаки, проходя мимо противников, а в случае если он нанесет цели на его пути критический удар – та сбивается с ног.

Темный мститель должен закончить движение в свободной клетке.

[Ближнее] **Аура призрака** (стандартное; перезарядка 6) ♦ **Излучение**

Темный мститель окружается призрачным сиянием. В конце хода, если его не атакуют – оно исчезает.

Если Темный мститель будет атакован, аура взрывается.

Ближняя вспышка 1, +20 против Реакции, урон 3д8, и дополнительный урон излучением 10.

Подъем (малое; неограниченное)

Если Темный мститель был сбит с ног, он может малым действием подняться на ноги.

Мировоззрение Добро **Языки** инф, анфион, небесный

Навыки Акробатика +18

Сил 19 (+11) **Лов** 23 (+13) **Мдр** 18 (+11)

Тел 20 (+12) **Инт** 15 (+9) **Хар** 25 (+14)

Снаряжение охотничий костюм, рапира Деатблейд

Удовлетворенное (12-15)

Раз в день владелец артефакта может призвать ангелов-миньонов до конца боя. Их количество равняется бонусу харизмы владельца.

С 11 уровня – Ангел доблести пособник (стр. 16 «Бестиария»)

С 16 уровня – Ангел доблести ветеран (стр. 16 «Бестиария»)

С 21 уровня – Ангел доблести легионер (стр. 16 «Бестиария»)

Обычное (5-11)

Талант (На сцену) - стандартное действие. Рапира получает свойство «фазирование», и проходит сквозь препятствия, как если бы их не было. Т.е например можно беспрепятственно нанести удар по противнику прячущемуся за стеной. После совершения атаки рапира теряет свойство «фазирования».

Неудовлетворенное (1-4)

Владелец совершил нечто такое, что не по душе артефакту. Он получает урон 5 огнем.

Свойство: владелец получает штраф (-3) на броски атаки, когда использует в бою рапиру.

Свойство: владелец теряет возможность призывать себе на помощь ангелов и ангелов-миньонов, а так-же теряет возможность сменять форму.

Сердитое (0 и ниже)

Владелец теряет все свойства и таланты оружия, не может сменить форму, а артефакт становится обычной рапирой и «сбежит», как только битва будет окончена и владелец остановится для отдыха. До этого момента владелец получает продолжительный урон огнем равный 5.

Уход

Этот артефакт не терпит присутствия зла. Если он достается злому персонажу, то очень быстро его покидает. Тот «случайно» теряет артефакт в пути, или в бою. Сбежав от злобного владельца, артефакт будет лежать на окраинной дороге, окажется в лавке старьевщика\оружейном магазине, или будет валяться в лесу, ожидая, когда его найдет добрый персонаж.

Рапира не всегда пробуждает во владельце личность «мстителя». Она выбирает людей, у которых предостаточно праведного гнева в душе и которые сами желают выпустить его, но боятся это сделать. Рапира Деатблейд помогает им в этом.

Когда рапира разочаровывается в своем владельце, она все-же не покидает его посреди боя. Она дожидается, пока тот окажется в безопасности, после чего «сбегает».



Стража Анфана

Описание – воины Анфана, защищают город от чужаков. Они пресекают все, что их хозяева считают нарушениями или преступлениями.

Стрелок артиллерия 10 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 500

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +11;

Хиты 80; **Ранен** 40

КД 27; **Стойкость** 25, **Реакция** 22, **Воля** 21

Скорость 6

[Стандартная дальнобойная] **Выстрел** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+15 против Реакции, урон 1д8+4

[Стандартная рукопашная] **Кинжал** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+15 против КД, урон 1д8+6

Мировоззрение нет **Языки** анфион

Сил 19 (+9) **Лов** 12 (+6) **Мдр** 13 (+6)

Тел 21 (+10) **Инт** 2 (+1) **Хар** 8 (+4)

Снаряжение композитный лук, колчан на 20 стрел, кожаная броня, кинжал

Защитник Громила 10 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 500

Инициатива + **Чувства** Внимательность +12;

Хиты 120; **Ранен** 60

КД 23; **Стойкость** 22, **Реакция** 23, **Воля** 20

Скорость 6

[Стандартная рукопашная] **Алебарда** (стандартная; неограниченная) ♦ **Оружие**

Досыгаемость 2; +13 против КД, урон д8+4.

[Рукопашная] **Двойная атака** (стандартная; перезарядка 4 5 6) ♦ **Оружие**

Досыгаемость 2. Защитник может совершить две атаки по одной цели. +13 против КД, урон д8+4.

[Рукопашная] **Перехват** (немедленное прерывание, когда цель оказывается на соседней клетке с защитником; неограниченное) ♦ **Оружие**

+14 против Реакции, урон 2д6+6 и цель сбивается с ног.

Мировоззрение нет **Языки** анфион

Сил 18 (+9) **Лов** 18 (+9) **Мдр** 14 (+7)

Тел 16 (+8) **Инт** 14 (+7) **Хар** 14 (+7#)

Снаряжение алебарда, кольчужный доспех.

Жрец Пентакля

Описание – Жрец Пяти Забытых Богов, в которых верят в Анфана. Рабов и преступников приносят в жертву на алтарях Золотого города, а Жрецы обязаны собирать души убитых и переносить их в специальных сосудах в храмы. Жрецы стоят выше обычных законов, и подчиняются только верховному духовенству, состоящему из Корректоров - могучих магов и воинов которые держат в страхе врагов.

Жрец Пентакля контроллер 11 уровень

Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 600

Инициатива +9 **Чувства** Внимательность +14;

Хиты 120; **Ранен** 60

КД 24; **Стойкость** 22, **Реакция** 20, **Воля** 24

Скорость 6

Особенности:

Захват души

Убив противника или союзника, Жрец Пентакля получает его душу и восстанавливает 40 очков здоровья.

[Стандартное рукопашное] **Удар** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+14 против КД, урон 2д6+2

При критическом ударе 2д6+8

[Дальнобойная] **Аура смерти** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Некротическая энергия**

+15 против Стойкости. Урон психической энергией д8+5

[Зональная] **Скованные** (стандартная; перезарядка 6)

Зональная вспышка 1, дальность 10, +15 против Стойкости. Урон психической энергией 2д6+4 и цель становится обездвижена (спасение оканчивает).

Мировоззрение _ **Языки** анфион

Навыки Запугивание +14, Переговоры +15, Религия +15.

Сил 17 (+8) **Лов** 19 (+9) **Мдр** 19 (+9)

Тел 21 (+10) **Инт** 16 (+8) **Хар** 21 (+10)

Снаряжение мантия, золотые украшения, ритуальный кинжал, сосуд души

Победив противников, герои освободят Люсиану и та, перейдя в сознание, благодарит героев за спасение:

- Благодарю вас, Мелефита сказала, что вы придете и спасете меня, я очень вам благодарна! Сейчас нам нужно быстрее подняться на стену и по ней пробраться в другой район! И нужно сделать это до того как придет Корректор.

Если герои спросят кто это – Корректоры это воины в черных одеждах, они что-то вроде стражников Императорской семьи и верхушки духовенства Анфана. Они очень умелые воины и маги, и сталкиваться с ними в бою - просто самоубийство.

Союзник из прошлого:

Если герои во второй книге, спасли от казни Деатблейд, то та после начала битвы присоединится к героям. Она метнет кинжал в грудь жреца, убив того на месте, и тем самым - сняв заклятье с пленников. А когда поможет героям спасти Люсиану, сообщит, что поможет остальным рабам спастись. После чего она, и остальные спасенные эльфы сбегут в переулок, и скроются в люке ведущем в подземелье, и замаскированном под обычный участок дороги.

Как оказалось Деатблейд вовсе не погибла, после нападения на нее призраков и монстров в подвале замка, а сумела через штольни сбежать к гроту и уже через него покинуть замок. Она поселилась в Анфане, создав нечто вроде штаба сопротивления, спасая рабов и сражаясь с безжалостной Империей.

Естественно после начала боя, начнется паника и люди собравшиеся поглядеть на шоу, с криками и воплями разбегутся во все стороны, спасая свои жизни.

Герои поднимаются по каменной лестнице, добираясь до верха, и попадая на площадку на вершине городской стены. Около метра в высоту стена, возвышается над площадкой. В ней прорезаны бойницы, и скаты для кипящего масла, на случай осады, а из камня торчат стальные штыри, сантиметров пятнадцать в длину, большая часть которых украшена «свежими» и гниющими головами, а так-же уже выбеленными солнцем и ветрами черепами, которые грозят вот-вот рассыпаться.

Стража тем временем, не заставляет себя долго ждать! На героев нападают как стражники уже стоящие на стене и бегущие героям на встречу, так и еще целый отряд подымается по лестнице вслед за героями.

Площадка стены очень узкая, не более 3 клеток в ширину. На ней трудно развернуться, а упав с нее – можно получить серьезные повреждения.

Если упал кто-то из героев, то они могут пройти проверку на атлетику, что-бы зацепится и подтянутся вверх.

Этот QTE добавляется стражникам, пока те сражаются на городской стене:

QTE – Опасная зона

При успешной попытке тянуть, толкать или сбить с ног стражника, тот падает с платформы и устремляется вниз, разбиваясь о землю. Этот противник становится умирающим или погибает, и выводится из битвы.

При критическом ударе, игрок, чей персонаж нанес этот удар - бросает кубик. Если выпало нечетное число, то герой накалывает противника на штыри, торчащие из стены, и противник умирает.

Герои бегут по городской стене, отбиваясь от групп воинов и миньонов, что нападают на них. Не стоит заваливать героев мясом, потому вскоре стража становится перебита или отстает от них.

А герои преодолев длинный участок стены и встретив по пути, перепуганного их появлением ребенка с головой в руках (он был одним из тех, кто игрался с отрубленной головой рядом с местом проведения ритуала), спускаются вниз, оказавшись в «зеленом» районе торговцев.

Здесь героям предстоит пройти проверку навыков, что бы сбежать от погони и запутать следы:

Городская погоня

Героям необходимо сбежать от стражи, и без лишних свидетелей сменить мантии и замаскироваться.

Обстановка: чтобы сбежать от погони, героям нужно ловко маневрировать в городских условиях, пересекать преграды и заграждения, расталкивать зевак стоящих на пути и ловко искать обходные пути.

Уровень: равен уровню партии.

Сложность: 5 (15 успехов, до 3 провалов).

Провал: героям предстоит бой с группой стражников, а после проверка навыков начинается сначала.

Успех: герои успешно отрываются от погони.

Основные навыки: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Знание Улиц.

Акробатика (средняя Сл): вы огибаете препятствие, продираетесь через толпу, или протискиваетесь через

узкий проход, чтобы увеличить дистанцию между вами и противником. Провал означает, что вы споткнулись и теряете одно исцеление, а также этот провал идет в счет провалов испытания.

Атлетика (средняя Сл): вы быстро бежите, взбираетесь на стену, перепрыгиваете забор, или переплываете канал, лишь бы получить преимущество в погоне. Провал означает, что вы ушиблись и теряете исцеление, а также этот провал идёт в счёт провалов испытания.

Внимательность (лёгкая Сл): вы замечаете короткий путь, потайное место, или другое полезное место. Этот

навык приносит не успехи и провалы для испытания, а бонусы или штрафы +2/-2 к проверке навыка следующего персонажа.

Знание Улиц (сложная Сл): вы знаете достаточно много об устройстве городов, так что прекрасно знаете, как и куда бежать.

Оторвавшись от погони, герои попадают в глухой переулочек, где нет свидетелей. Здесь героям следует сменить плащи, вывернув их наизнанку и надев зеленой стороной наружу. Из переулочка герои смогут выйти незамеченными.

Стража, что попадется им на пути, даже не обратит на них внимания, если конечно, герои сами не привлекут к себе внимание.

Стражники заняты розыском ренегатов из гильдии «воинов», и в первую очередь обращают внимание на людей в красной одежде.

Люсиана – нам нужно добраться до пирса! Там мы найдем корабль и уплывем отсюда. Надеюсь, у вас есть деньги?

Путь до порта проходит без лишних приключений, однако из всех кораблей, что пришвартованы там, никто не хочет брать героев на борт, кроме улыбчивого капитана Редде Жилья. Редде немолодой уже матрос лет сорока на вид. На нем, одеты зеленые шорты до колен и полосатая рубаха на голую волосатую грудь, пропахшая рыбой и солью. Он босой. Смолит трубку, то и дело почесывая небольшой шрам на щеке. У него нет с собой оружия.

Редде – что вы ищите друзья?

На вопрос, пират ли он, Редде ответит, что:

- Мы пираты, но нападаем лишь на судна Салахатской империи (они издавна враждуют с Анфаном за территорию и ресурсы), у нас есть официальная лицензия и потому, мы не представляем угрозы ни для кого, кроме экипажа Салахатских кораблей. Но вы ведь не одни их них?

Редде предложит арендовать его корабль. Он обратится к женскому персонажу в партии, а если такого нет, то к тому, кто больше похож на лидера:

- Вы куда хотите уплыть? Через месяц будет крупное жертвоприношение на центральной площади, в честь открытия нового храма. Так что ближайшие недели три, все будут плыть лишь на Громовой остров и Солёный берег, где обычно ловят зверят - вроде вашей (он укажет на Люсиану). Я могу вас доставить, куда вам нужно, за (он называет сумму немного ниже, чем та что есть у героев) золотых монет. Куда вам нужно?

Когда герои сообщат что им нужно в Нуритюр, Редде обрадуется:

- Да, нам как раз по пути! Мы можем доставить вас к берегу Мистралья, ну местные называют его Холодным озером. Хотя на самом деле это море. Не знаю почему, они озером его называют... дикири. Всего два дня пути и мы будем на месте.

Редде Жилья – капитан корабля «Синяя слеза», который пришвартован рядом с пристанью. Это далеко не грациозное судно, с двумя мачтами, усеянное матросами и по совместительству пиратами.

Крутобокий, довольно неуклюжий корабль, паруса которого выкрашены в черный цвет.

Судно имеет один люк в палубе и вырез в борту для погрузки товаров непосредственно на твиндек - межпалубное пространство. Окромя цвета парусов, судно мало чем отличается от обычных торговых кораблей Анфана.

Длина – 30 метров, ширина – 10 метров, высота мачты – 25 метров.

На борту корабля виднеются прорезы, через которые проглядывают лафеты пушек.

У героев нет иной видимой альтернативы, как им поспеть в Нуритюр до конца света. Конечно, они могут изобрести нестандартные решения вроде создания летающего аппарата, поиска мага который сможет их телепортировать и т.д. Однако мастеру стоит напомнить игрокам, что чем дольше они копаются, тем быстрее мир движется к уничтожению.

На корабле находится около 30 членов команды, возрастом от 13 до 30 лет. Они вооружены как огнестрельным, так и холодным оружием.

Однако они будут вести себя спокойно, и не станут конфликтовать с героями, пока капитан им это приказывает.

Капитан тем временем «влюбляется» в одного из женских персонажей в партии, а если таковых нет, то в Люсиану (но лучше, если это будет именно персонаж игрока, а не НПС). Реде оказывает ей различные знаки внимания, приглашает в свою каюту, угощает вином и фруктами. Он всегда с ней любезен и чуть ли не пылинки с нее сдувает.

Он разрешает героям свободно путешествовать по кораблю, но запрещает входить в одну из кают. Дверь каюты зачарована и может быть открыта только специальным ключом, который Реде носит на поясе.

На вопрос героев, что там, он отвечает:

- Там редкая и невосполнимая коллекция, которую я собирал всю жизнь. Если вы не воры, то не полазьте туда. А если все же полезете, я отправлю вас за борт.

Первый день пройдет в обычном и спокойном плавании (хотя при желании мастер может устроить морское сражение с другими пиратами, совместно взять на abordаж Салахатское торговое судно или столкнутся с монстрами). *Возможное столкновение с Кракеном см. в конце главы.*

На вторую ночь плавания – команда и капитан, примут свою истинную форму вер-осьминогов и нападут на героев. Они будут стараться убить всех, кроме того персонажа, за которым ухаживал (или пытался ухаживать) капитан.



Вер-осьминог Солдат 16 уровень Средний магический зверь (оборотень) Опыт 1400	
Человеческая форма:	Звериная форма:
Смена формы: Начальная форма - человеческая. Смена формы - стандартное действие. Во время смены формы, защита цели уменьшается наполовину. После смены формы, потерянные хит-поинты не восстанавливаются.	
Инициатива +11 Чувства Внимательность +15; Хиты 160; Ранен 80 КД 30; Стойкость 30, Реакция 30, Воля 29 Скорость 8 [Стандартное рукопашное] Абордажная сабля (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +23 против КД, урон 1д10+8 [Дальнобойное] Пистоль (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие *только в человеческой форме Дальность 10\15, +22 против Реакции, урон 3д8+6 [Рукопашное] Удар наотмашь (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие Достигаемость 2, +23 против КД, урон 3дб+8 и цель сбивается с ног.	Инициатива +13 Чувства Внимательность +18; Хиты 160; Ранен 80 КД 33; Стойкость 30, Реакция 27, Воля 29 Скорость 8 [Стандартное рукопашное] Абордажная сабля (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +23 против КД, урон 1д10+8 [Рукопашное] Удар наотмашь (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие Достигаемость 2, +23 против КД, урон 3дб+8 и цель сбивается с ног. [Рукопашная] Щупальце (стандартное; неограниченное) *Только в звериной форме Достигаемость 3; +25 против Реакции. Урон 3дб+7, при критическом попадании – цель становится ошеломленной.
Мировоззрение Без мировоззрения Языки общий, анфион Сил 25 (+15) Лов 16 (+11) Мдр 20 (+13) Тел 22 (+14) Инт 13 (+9) Хар 13 (+9) Снаряжение абордажная сабля, пистоль	

Вер-осьминог Миньон 16 уровень Средний магический зверь (оборотень) Опыт 350	
Человеческая форма:	Звериная форма:
Смена формы: Начальная форма - человеческая. Смена формы - стандартное действие. Во время смены формы, защита цели уменьшается наполовину. После смены формы, потерянные хит-поинты не восстанавливаются.	
Инициатива +11 Чувства Внимательность +15; Хиты 1, промахнувшаяся атака никогда не наносит урон. КД 30; Стойкость 30, Реакция 30, Воля 29 Скорость 8 [Стандартное рукопашное] Абордажная сабля (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +23 против КД, урон 10 [Дальнобойное] Пистоль (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие *только в человеческой форме Дальность 10\15, +22 против Реакции, урон 12	Инициатива +13 Чувства Внимательность +18; Хиты 1, промахнувшаяся атака никогда не наносит урон. КД 33; Стойкость 30, Реакция 27, Воля 29 Скорость 8 [Стандартное рукопашное] Абордажная сабля (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +23 против КД, урон 10 [Рукопашная] Щупальце (стандартное; неограниченное) *Только в звериной форме Достигаемость 3; +25 против Реакции. Урон 12 при критическом попадании – цель становится ошеломленной.
Мировоззрение Без мировоззрения Языки общий, анфион Сил 25 (+15) Лов 16 (+11) Мдр 20 (+13) Тел 22 (+14) Инт 13 (+9) Хар 13 (+9) Снаряжение абордажная сабля, пистоль	

Реде Жиль Элитный Солдат 16 уровень Средний магический зверь (оборотень) Опыт 2800	
Человеческая форма:	Звериная форма:
Смена формы: Начальная форма - человеческая. Смена формы - стандартное действие. Во время смены формы, защита цели уменьшается наполовину. После смены формы, потерянные хит-поинты и единицы действий - не восстанавливаются.	
Инициатива +13 Чувства Внимательность +18; Хиты 320; Ранен 160 КД 30; Стойкость 30, Реакция 30, Воля 29 Скорость 8 Единицы действий 1	Инициатива +13 Чувства Внимательность +18; Хиты 320; Ранен 160 КД 33; Стойкость 30, Реакция 27, Воля 29 Скорость 8 Единицы действий 1
[Стандартное рукопашное] Абордажная сабля (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +23 против КД, урон 1д10+8	[Стандартное рукопашное] Абордажная сабля (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +23 против КД, урон 1д10+8
[Дальнобойное] Пистоль (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие *только в человеческой форме Дальность 10\15, +22 против Реакции, урон 3д8+6	[Ближнее] Завеса (стандартное; перезарядка 6) ♦ Яд *только в звериной форме Реде выстреливает чернильным пятном, содержащим ядовитый пар и ухудшающим видимость. Ближняя вспышка 2, +20 против Стойкости. Продолжительный урон ядом 5, а так-же цель становится ослепленной (спасение заканчивает и то и другое).
[Рукопашное] Удар наотмашь (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие Досыгаемость 2, +23 против КД, урон 3дб+8 и цель сбивается с ног.	[Рукопашная] Щупальце (стандартное; неограниченное) *только в звериной форме Досыгаемость 3; +25 против Реакции. Урон 3дб+7, при критическом попадании – цель становится ошеломленной.
Мировоззрение Без мировоззрения Языки общий, анфион	
Навыки Знание (мореплавание) +20	
Сил 25 (+15) Лов 16 (+11) Мдр 20 (+13) Тел 22 (+14) Инт 13 (+9) Хар 13 (+9)	
Снаряжение абордажная сабля, пистоль	

После смерти Реде, герои могут поднять с его тела магический ключ и войти в каюту, которая ранее была им недоступна.

Внутри помещения, стоят несколько кресел с вмонтированными в подлокотники кандалами. В таких сидят несколько молодых и красивых женщин, которых Реде похищал и насильно делал своими женами. Они одурманены каким-то неизвестным наркотиком, а на их шеях, надет магический ошейник, который делает любые их слова неслышимыми.

В этой же комнате есть сундук, в котором полно подобных ошейников, есть артефакты, деньги и зелья.

Если герои снимут с женщин ошейники, те могут рассказать, что капитан корабля Реде соблазнял их, а после запер в каюте. Они спросят героев, куда те держат путь. Одна из пленниц хорошо разбирается в мореплавании. Она некогда была капитаном Салахатского торгового корабля, который пираты потопили полгода назад. Она предлагает героям отдать им корабль, что бы они могли уплыть на нем в Салахатскую империю, а взамен они приведут корабль к берегам Нуритюра, и высадят их там.

К утру, корабль подойдет к берегам Холодного озера:

- Дальше мы не можем плыть – скажет новая капитанша корабля – там подводные камни и мель, на которой судно завязнет намертво. Возьмите лодку, и за несколько минут доберетесь до берега. Удачи!

Возможного столкновения с Кракеном:

Плавание проходило относительно спокойно. Пара сирен, что уселась на рифах, пыталась песней заманить моряков на рифы, но опытные морские волки, просто расстреляли тварей издали.

- Фальшивят – с усмешкой сказал старший помощник, убирая пистоль за пояс.

Мистраль не самое спокойное место, сели нет опытного капитана и бывалой команды. Рифы, водовороты, многочисленные подводные пещеры и гроты служат убежищем для злобных морских созданий, поджидающих когда следующее несчастное судно сядет на рифы. Эти мрачные воды еще более опасны, благодаря густому туману, который, бывает здесь довольно часто...

- Кракен!!! – заорал наблюдатель из «вороньего гнезда», расположенного на вершине мачты. И в самом деле, из воды появилось несколько щупалец, которые начали хватать моряков - отправляя их на дно морские. Одно из таких щупалец оказалось совсем рядом с героями.

Щупальце Кракена Громила 10 уровень

Гигантский натуральный зверь (кракен) Опыт 500 (1000 если бой завершился QTE)

Инициатива +10 Чувства Внимательность +12, слепой, чувство вибрации

Хиты 100

КД 23; Стойкость 22, Реакция 23, Воля 20

Скорость 0 (не перемещается)

Единицы действия 2

[Стандартное рукопашное] **Щупальце** (стандартное; неограниченное)

Досыгаемость 6, +13 против КД, урон 2д8+6

При критическом 3д8+12

[Ближнее] **Захват** (стандартное; перезарядка 6)

Досыгаемость 4, +12 против Реакции, цель становится, обездвижена (штраф на освобождение (-10)).

Продолжительный урон 5 (спасение оканчивает).

Если щупальце кого-то захватило, то оно не может атаковать. Но может малым действием наносить захваченной цели урон 10.

[QTE] Гарпун (стандартное; хиты равны или менее 40)

Игрок бросает кубик дважды. Оба раза оно должно выпасть нечетное число. Первый удачный бросок – герой хватается гарпун со стойки оружия на корабле, второй удачный бросок – прибавляет щупальце к матче.

Если один из бросков был неудачным – Кракен тратит одно из очков действия, и полностью восстанавливает здоровье.

Если у щупальца Кракена 0 единиц действия, QTE не может сработать. Оно просто уйдет под воду и бой окончится.

Итог QTE: Одно из щупалец обмотало мачту, и вы воспользовались шансом! Схватив валявшийся на палубе гарпун, вы со всей силы вогнали его, прибавив щупальце к деревяшке. Кракен недоволен заревел, и от его рева надулись паруса. Тварь начала рваться, пытаясь вырваться из плена. Вас внезапно осенила идея – Кракен был прямо на линии стрельбы!

- Батарея огонь! – отдали вы приказ, и канониры поспешили его выполнить!

Залп пушек разорвал монстра на куски! Корабль поплыл дальше, а единственный след недавней битвы – прибитый к матче, остаток щупальца.

- Тащи бочку пива к закуске! – скомандовали вы юнге – пустим трофей на благое дело!

Акт 2 Поиски беглянки

Сцена 1

Герои покидают корабль. Спустив с борта шлюпку, они на веслах потихоньку поплывут к берегу. Озеро уже успело покрыться тиной, в воде покоятся коряги, доски, плавают гниющие раздутые трупы. На середине пути, когда герои меньше всего будут этого ожидать, из воды появится огромная когтистая лапа, зеленого цвета, и схватившись за борт лодки, начнет сильно ее раскачивать, пытаясь перевернуть. Несколько ударов по лапе – заставят тварь отступить.

Дальнейший путь героев пройдет без проблем, и когда герои доберутся до берега, то вдалеке, на горизонте - они могут увидеть отплывающий корабль.

Обходя Холодное озеро по берегу, направляясь к замку (озеро ныне больше напоминает болото, и уже вряд ли может так называться), герои могут заметить как вода рядом с берегом начала пузыриться, а после слышат странный всплеск, и могут заметить как огромная фигура выпрыгивает из мутной болотной водицы, и взлетев на несколько метров – как камень рухнула позади них. Это приземление вызвало не слабое сотрясение земли, так что герои не смогли удержаться на ногах (персонажи сбиваются с ног).



На них свысока, словно великан на насекомых, «смотрит» огромное исполинское чудовище. У твари нет глаз на морде, но есть пара здоровенных шарообразных органов зрения на запястьях. Видимо оно выслеживает жертв, поднимая лапы из воды, готовое в любой момент схватить неосторожного путника и сожрать. На его правой лапе видны свежие порезы – именно этот монстр пытался перевернуть лодку.

Героям предстоит вступить в бой с Нуритюрским громилой. Эти твари поселились в Холодном озере, обустроив его под свой, привычный образ жизни.

Храбрые герои вступают в битву, и побеждают здоровяка.

Нуритюрский громила

Описание – это огромное существо, размером с трехэтажный дом. Однако его кости полые как птицы, потому не смотря на свои внушительные размеры, он весит не больше двухсот килограмм. Это позволяет Нуритюрскому громиле, весьма шустро двигаться и быть подвижным.

Эти существа так-же были вырваны из своего мира Тенью. Несколько из них бродят в окрестностях Нуритюра.

Их шерсть бледно зеленого цвета, и единственные места на которых не растет шерсть – это их жуткие морды, усеянные множеством зубов. Они слепы, и не имеют глаз. Определяя местоположение пищи по звуковым вибрациям. Эти монстров можно заранее обнаружить по запаху – от них на километр разит гнилой рыбой и болотной тинной. Эти монстры в естественной среде обитания большую часть времени проводят в болоте, неподвижно выжидая появление добычи. После чего бросаются в атаку. Они обжили Холодное озеро, но поскольку там мало пищи, им приходится время от времени покидать воду и отправятся на поиски.

Тем не менее, подобный климат не приспособлен для их жизни, буквально в считанные недели они вымрут.

Тактика – они как можно скорее пытаются сократить дистанцию между собой и противником, после чего стараются нанести мощные удары в ближнем бою.

Знание о монстре:

15 (знание подземелий) – у данного монстра есть уязвимое место на запястьях. Именно там проходят основные сосуды, качающие сердца монстра кровью. Если их повредить, тварь быстро истечет кровью.

Нуритюрский громила Элитный громила уровень 17

Большой природный зверь Опыт 3200

Инициатива +6 **Чувства** Внимательность +7; чувство вибрации

Хиты 340; **Ранен** 170 см. так-же *Тиски*

КД 33; **Стойкость** 33, **Реакция** 24, **Воля** 24

Скорость 6

Единицы действия 1

[Стандартное рукопашное] **Удар** (стандартное; неограниченное)

Досягаемость 2, +23 против КД, урон д8+10 и цель сбивается с ног.

[Рукопашное] **Сокрушающий удар** (стандартное; перезарядка 5 6)

Досягаемость 2, +22 против КД, урон 2д6 и цель становится изумленной, и толкается на д6 клеток в любом направлении по выбору мастера.

[Ближнее] **Швырок** (стандартное; перезарядка 5 6)

Досягаемость 2; +22 против КД, урон 2д6 и цель отбрасывается назад на 4 клетки.

Тиски (немедленное прерывание; когда остается 150 и 50 хитов)

Когда у монстра остается 150 хитов, дальнейшие атаки не приносят ему вреда.

При этом он получает новую стандартную рукопашную атаку – Тиски (стандартное, неограниченное)

Достижимость 2, нет проверки на захват, и возможности уклониться.

Находясь в тисках, игрок бросает d20. Если выпало нечетное число или 20, герой наносит монстру удар в уязвимую точку (читай *знания о монстре*), и тот получает урон в 50 хитов.

После чего бой продолжается, и монстр вновь получает урон от обычных атак.

Если выпало четное число – герой получает 2д10 урона и отбрасывается на 4 клетки назад.

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** _

Навыки Атлетика +17, Запугивание +17

Сил 24 (+15) **Лов** 7 (+6) **Мдр** 7 (+6)

Тел 24 (+15) **Инт** 7 (+6) **Хар** 3 (+4)

Сцена 2

- Замок находится, вот за тем лесом – Люсиана укажет в сторону густого, темного леса – как пройдем его, окажемся прямо перед замком. Ну... мне так Мелефита сказала.

Героям предстоит пройти лес, в котором установлены ловушки, а так же велика вероятность нарваться на монстров – Туманных волков и Нуритюрских падальщиков.

Эти монстры стали природными врагами друг друга, охотятся на одну и ту-же пищу (людей т.е) и потому велик шанс, что герои наткнутся на сцену битвы между представителями обоих видов.

Самострел

Ловушка

Препятствие 10 уровня

Опыт 500

Заряженный арбалет, спрятанный в листве. Тонкая нить привязана к спусковому курку. Когда жертва наступает на нить – та натягивается и нажимает на курок.

Ловушка: эта ловушка состоит из нескольких клеток случайно расположенных на поле. Став активной – ловушка атакует.

Внимательность:

Сл 25 – герой может заметить в листве - установленный арбалет.

Триггер:

Цель встала на клетку с ловушкой.

Атака:

Немедленное прерывание, дальнбойная атака

Цель: существо в клетке с ловушкой.

Атака: +15 против Реакции

Попадание: 2д8+6

Противодействие:

Сл 8 на Атлетику – герой может перепрыгнуть через клетку с ловушкой.

Сл 18 на Воровство – герой может отключить ловушку не спровоцировав ее срабатывание, находясь на соседней с ловушкой клеткой.

Улучшение до элитной (опыт 1000):

Увеличите сложность проверок на 2

Урон при попадании возрастает до 2д10+8

Капкан

Ловушка

Препятствие 10 уровень

Опыт 500

Острые края впиваются в ногу неосторожного путника, не позволяя двигаться. Могут сломать кость и вызвать сильное кровотечение.

Ловушка: состоит из нескольких клеток случайно расположенных на поле. Став активной – ловушка атакует.

Внимательность:

Сл 25 персонаж может заметить стальные зубцы, выглядывающие из травы.

Триггер:

Цель наступает на клетку с ловушкой.

Атака:

Немедленное прерывание, рукопашная атака

Цель: существо в клетке с ловушкой

Атака: +15 против КД

Попадание: продолжительный урон 6 (спасение оканчивает), цель становится обездвижена.

Противодействие:

Сл 15 на Воровство – что бы заклинить ловушку, находясь на соседней клетке.

Сл 25 на Атлетику, что бы освободить ногу их капкана, в случае его срабатывания.

Волчья яма

Ловушка

Препятствие 10 уровня

Опыт 500

Листья накрывают глубокую яму, чье дно усеяно заточенными кольями.

Ловушка: часть поля 2x2, скрывают под собой двухметровую яму с шипами.

Внимательность:

Сл 23 на то, что-бы заметить, что трава, которой закрыта яма, проседает, будто под ней пустота.

Триггер:

Цель вступает на клетку с ловушкой.

Атака:

Немедленное прерывание, рукопашная атака

Цель: существо в клетке с ловушкой

Атака: +15 против КД

Попадание: 3дб и цель становится обездвижена.

Противодействие:

Сл 22 на Акробатику, что бы при падении извернуться и не упасть в яму.



Нюритюрский падальщик

Описание – это существо выглядит как большая помесь жабы и ящерицы. Он передвигается на чуть согнутых лапах, в любой момент готовое - бросится сбить противника с ног. Ее когти загнуты как у хищных птиц и бритвенно-остры, а пасть усеяна маленьким, но острыми как игла зубами. Ее язык состоит из костей, и словно нож разделяет мясо на куски.

Нюритюрские падальщики – не местные обитатели. Тень силой вырвал их из родного мира.

Тактика – они нападают стремительно, стараясь, заставить жертву врасплох и сбить с ног, после чего побрасываются всей стаей.

Они так же ценят яд, который содержится в их слюне, предпочитая дать отравленной жертве

сбежать, а после идти по следу, пока не наткнутся на труп.

Нуритюрский падальщик класс 17 уровень

Средний природный зверь Опыт 1600

Инициатива +16 Чувства Внимательность +16;

Хиты 150; Ранен 75

КД 31; Стойкость 29, Реакция 31, Воля 29

Иммунитет – болезни, яд

Скорость 6

Особенности:

Трупный яд (малое; перезарядка 5 б) ♦ **Яд**

При атаке когтями, если выпадет 20, то цель получает продолжительный урон 5 от яда (спасение оканчивает).

Гнилотная дрянь

Если цель была доведена до 0 хитов, во время боя с Нуритюрским падальщиком, то она получает болезнь – Гнилотная дрянь (см. описание болезни ниже).

[Стандартное рукопашное] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+22 против КД, урон д6+6

[Дальнобойное] **Кислота** (действие; перезарядка) ♦ **Кислота**

Дальность 10, +20 против Реакции. Урон д6+6 и дополнительный урон кислотой 5.

Пан или пропал (немедленное прерывание; когда впервые становится ранен)

Мастер и игрок, чей персонаж находится ближе всех к монстру, бросают кубики. Если побеждает мастер, Падальщик дважды атакует данного персонажа когтями в следующих ход, а тот не может защититься или уклониться от ударов.

Если же побеждает игрок, то его герой – уничтожает бросавшегося на него монстра.

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** _

Навыки Акробатика +18, Скрытность +18

Сил 18 (+12) **Лов** 22 (+14) **Мдр** 16 (+11)

Тел 16 (+11) **Инт** 12 (+9) **Хар** 18 (+12)

Гнилотная дрянь

Эта болезнь заставляет ткани гнить, а кожу отваливаться, словно змея сбрасывающая кожу.

Цель выздоравливает < <> **Первичный эффект** – цель получает штраф (-2) к атакам и проверкам, пока не выздоровеет.

Болезнь 16 уровня

Атака: +18 против Стойкости.

Выносливость: улучшение Сл 27, поддержание Сл 23, ухудшение Сл 22 и ниже.

<> Цель получает штраф (-3) к бонусу Харизмы, пока не выздоровеет. > **Конечное состояние** - цель умирает

Туманные волки – ужасные порождения туманов. Некоторые особи ростом с взрослого

человека. От их шкур отходит легкая дымка, а глаза горят, словно два кровавых рубина. У них массивные челюсти и острые когти. Их сила и проворство невероятны – ударом лапы они могут в щепы разнести щит.

Туманные волки - живые машины для убийств. Пока деревенские оружейники, не наладили массовое производство мушкетов, туманные волки были настоящей грозой охотников и торговцев.

Их мертвые тела распадаются на туманную первооснову, а через несколько дней из туманов вновь являются возрожденные волки.

Тактика монстра - туманные волки нападают сворой по 5-10 особей, они не отступают, даже столкнувшись с могущественным противником, и будут биться до смерти. Однако они не будут бросаться в атаку слепо, а постараются скрыться в тумане или обойти врага со спины и неожиданно напасть.

Знания о монстре:

10 – туманные волки охотятся группами по 5-10 особей.

15 – туманные волки нападают не ради пищи! Они разрывают свою жертву на куски, но не едят плоть.
20 – между ними часто происходят междоусобицы, они могут без видимых причин нападать друг на друга.

Туманные волки Налетчик 15 уровня

Большой Теневой Магический зверь Опыт 1200

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +11; сумрачное зрение.

Хиты 140; **Ранен** 70

КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 25, **Воля** 28

Скорость 8

[Рукопашная Базовая] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+21 против КД, урон 2д8+8

[Рукопашная Базовая] **Укус** (стандартное; неограниченное)

+21 против КД, урон 2д6+8 и цель становится удерживаемой.

[Рукопашная] **Сломить Оборону** (стандартная; раз за битву)

Туманный волк наносит удар с такой страшной силой, что проминает доспехи, ломает щиты и деморализует своего противника

+20 против Стойкости, урон 3д10+5, цель получает -2 к броскам атаки и защитам (спасение оканчивает и то, и другое).

Скрыться в тумане (движение; перезарядка 6) ♦ **Телепортация**

Туманный Волк телепортируется в любую свободную клетку местности, на которой есть туман, не далее, чем в 10 клетках от себя.

[Рукопашная] **Превосходство над добычей** (свободное; неограниченное)

Если Туманный Волк атакует цель, которая выдает ему боевое превосходство, базовой атакой, то он может совершить еще одну базовую атаку против той же цели свободным действием.

Особое: эту силу можно использовать только в свой ход.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _

Навыки Акробатика +18; Атлетика +18; Знание природы +15; Скрытность +15 (+20 в тумане)

Сил 23 (+13) **Лов** 19 (+11) **Мдр** 4 (+5)

Тел 20 (+12) **Инт** 4 (+6) **Хар** 25 (+14)

Туманные волки Миньон 15 уровня

Большой Теневой Магический зверь Опыт 300

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +11; сумрачное зрение.

Хиты 1; промахнувшаяся атака не наносит миньону урон.

КД 29; **Стойкость** 27, **Реакция** 25, **Воля** 28

Скорость 8

Особенности:

Стая

За каждого другого туманного волка рядом с целью, урон их атак увеличивается на 1.

[Рукопашная Базовая] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+21 против КД, урон 8

Скрыться в тумане (движение; раз за битву) ♦ **Телепортация**

Туманный Волк телепортируется в любую свободную клетку местности, на которой есть туман, не далее, чем в 10 клетках

[Рукопашная] **Превосходство над добычей** (свободное; неограниченное)

Если Туманный Волк атакует цель, которая выдает ему боевое превосходство, базовой атакой, то он может совершить еще одну базовую атаку против той же цели свободным действием.

Особое: эту силу можно использовать только в свой ход.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _

Навыки Акробатика +18; Атлетика +18; Знание природы +15; Скрытность +15 (+20 в тумане)

Сил 23 (+13) **Лов** 19 (+11) **Мдр** 4 (+5)

Тел 20 (+12) **Инт** 4 (+6) **Хар** 25 (+14)



Сцена 3

Герои прибывают к замку. Внешний вид замка, не соответствует месту, где хоть еще мог остаться в живых. Часть стены разрушена, обрушение погребло под камнями целое крыло. В некоторых комнатах начался пожар, а через оконные проемы можно заметить шатающиеся силуэты зомби. При желании герои могут попасть в замок по упавшему дереву, застрявшему в стене на уровне второго этажа. Однако полы очень хрупкие, и проникнув внутрь, герои рискуют провалиться сквозь пол.

Через несколько секунд, герои видят, как Алес «вылетает» через двери холла, по пути спотыкаясь и падая. Молодой граф в серой от грязи одежде, измазанной кровью, преследуем толпой зомби. Перевернувшись на спину, он находит в сумке один из алхимических эликсиров и швыряет в толпу нежити. Яркая вспышка, и мертвецы навечно застывают в одной позе, покрытые сантиметровым слоем льда.

- Вы еще кто такие? – спрашивает Алексис героев, предусмотрительно опуская руку в походную сумку, где у него, по-видимому, полно алхимических гранат.

Алексис ранен, и обессилен. Его атаки наносят половинный урон. Сам он не настроен к бою, он сильно вымотан. Если герои сойдутся с ним в битве, когда у него останется менее сотни хитов, он сдастся. Однако с ним так же можно и договориться.

Он поможет героям создать нужный эликсир, если те спасут его ребенка. Он непреклонен и не отступит от своего решения, даже если ему будут угрожать смертью. Он клянется, что изготовит героям любое зелье, что они хотят, но только после того, как его дочь будет в безопасности.

- Ребенок Тьмы? Наами? Вы ее ищите? – спросит Люсиана.

- Да, это моя дочь. Где она?

- Она находится в храме моей богини - Мелефиты...
- В деревне? Деревня же сгорела ночью! – он хватается за голову
- Нет, храм уцелел. С ней была какая-то женщина.
- Она похитила мою дочь!
- Мы поможем, главное не забудьте свое обещание.
- Конечно, я все сделаю, как и обещал. Но сейчас нет времени на лишние разговоры! Нужно идти!

Уничтоженная деревня Нуритюр

Былое:

Некогда спокойное и безопасное место.

Поселение достаточно велико – более двух сотен домов, в которых проживали семь сотен человек.

Деревня находится в опасной близости с лесом, но ныне звери предпочитают обходить поселения.

Раньше волки то и дело забегали в деревню и нападали на людей. Частные рейды охотников сильно сократили волчью популяцию и обеспечили деревенским жителям безопасный сон по ночам. Всего в сотне метров от домов, располагаются поля пшеницы, а также несколько виноградников. Вдалеке виднеется замок, его прекрасно можно разглядеть, находясь в деревне. Но мало кто рискует приблизиться к строению. Про замок и его жителей ходят множество жутких историй.

Дома сделаны добротно, большая часть из дерева – сложенные из толстых бревен и тесаных брусьев. Щели между досок замазываются глиной. Крыши соломенные, либо покрыты черепицей. Каменные здания редкость, их не больше десятка. Например, здание мэрии полностью построено из камня, а в таверне из камня создан фундамент и первый этаж. Второй этаж таверны деревянный, и это единственное двухэтажное здание в деревне. В самом центре находится площадь, она располагается аккуратно напротив мэрии. Здесь же находятся деревянные колодки, в которые запирают преступников. Тюрем в деревне нет.

Изредка на площади выступают приезжие артисты. Тогда все устрашающие «декорации» убираются. Одна и та же группа приезжает в регулярно, их шатры устанавливаются на самой площади, а по ночам они устраивают представления. Шатры артистов служат и временным публичным домом. Большая часть труппы прекрасные женщины, и они не упускают возможность заработать. Как правило, о труппе ходят разные слухи, кто то утверждает, что они воруют детей, другие, что просто воруют, третьи приписывают им мистические силы – ибо актеры, кажется, приезжают одни и те же каждый год и совершенно не стареют. Что удивительно, актеры рассказывают свежие новости из Анфана и Шантье. Многие считают, что труппа просто колесит от одной деревни к другой, подобный переход по их словам занимает около месяца. Они с радостью берут всех, кто хочет отправиться с ними, обещая провести через границы. Эти люди больше не возвращаются.

Уничтожение деревни:

В одну из довольно темных ночей, с неба ни с того ни с сего, начали бить разряды молний, большая часть из них прошла мимо поселения, но некоторые угодили в деревню убивая жителей и поджигая дома.

Вслед за этим началось землетрясение, а ближе к утру и нападение неведомых монстров.

Уцелевшие воины инквизиции поняли, что это начало катаклизма, который они безуспешно пытались остановить.

Только появление инквизиторов и на удивление расторопное вмешательство ополченцев, спасло

хотя-бы часть жителей от смерти. Из семисот человек, выжило всего сто пятьдесят. Загнав выживших в храм, монстры отступили, направившись к замку.

Утром инквизиция предложила вывести людей за границы Имфеора, однако всех они не смогли увести. В церкви до сих пор осталось сорок человек ожидающих, когда за ними вернутся.

Иные поселения:

Шантье – развитая техника и механика. Правит в Шантье женщина-алхимик, создающая големов и гомункулов. Она и сама гомункул. В Шантье «созданные» третируют более слабых людей. Из достопримечательностей – так называемый «Сад агонии», где хоронят убитых и полным-полно нежити и вампиров.

Анфан – богатое поселение, промышляющее рыбалкой. Основной напастью являются пираты. Много ученых и людей искусства. Процветает рабство - с близлежащих островов привозят диких эльфов. Около берега полно рифов, множество кораблей потонули, напоравшись на них.

Здесь есть следующие постройки:

Банк – где население может хранить свои сбережения и получать небольшой годовой прирост суммы, выдаваемый из казны замка. Эти деньги впрочем, в любой момент могут быть изъяты графией, если в них будет нужда. Банк находится в бывшем здании мэрии. После того как Фридрих Грейнс был «уволнен» с занимаемого им поста, его место заняла Анжелика Рихтер, она основала банк в здании мэрии. Дела деревни она предпочитает решать в собственном замке.

Здание банка уцелело, не считая нескольких трупов внутри и перевернутой мебели, а так-же разлетевшихся по всему полу бумаг – здание не пострадало.

Магазин – как и много лет назад, в нем торгует седой и уже постаревший Ричи-Рич. Среди товаров все еще много вещей, снятых им с трупов, во время его бытности мародером.

Магазин не сильно пострадал, если не считать сорванных с петель дверей и разбитых окон. Ричи-Рич был разорван монстрами на куски, и его тело раскидано кусками пор витринам. Товар в целом не пострадал.

Храм/Сельская школа – основана священником Рафаэлем. Занятия для детей проводятся с раннего утра. Он учит их писать и читать, а так-же посвящает в религию Эзры. Школа находится в здании храма. Вечером здесь же проводят молитвы. Под зданием храма находится вырытый подземный этаж. Здесь Рафаэль укрывает людей, которые, чем то не угодили графине. Рафаэлю помогает Каролина Дюплесси – его верная помощница и супруга.

Монстры почувствовав боль от нахождении рядом с этим святым местом, предпочли обойти его стороной. Именно здесь укрылись все выжившие.

Святыня – герои, отдохнувшие в храме, не теряют накопленные единицы действий.

Кладбище – после того как старый Свифт скончался, кладбище стало принадлежать мэрии. Но Фридрих не хотел поддерживать в нем порядок, за собственные средства. Графине же было плевать на мертвецов. Только когда на кладбище «расплодилось» нечисть, и Анжелика потратила огромное количество золота, чтобы нанять странствующих приключенцев и ликвидировать проблему, она наняла нескольких крепких мужчин и исправно платит им каждую неделю по несколько золотых. Они стали новой бригадой хоронящих тела и охраняющих кладбище по ночам.

Кладбище не было особо потревожено. Тень решил использовать его позже, как источник ресурсов для своей армии нежити. Впрочем, монстры не поленились убить охранников кладбища.

Таверна - представляет собой большую темную комнату, в которой часто бывает слишком много людей. Старое колесо от телеги подвешено к потолку цепями, и свечи, установленные на данной импровизированной люстре - освещают помещение жутковатым светом, при этом освещен лишь центр помещения, а стены таверны утопают во тьме. Обычно можно найти здесь азартных игроков, карманных воров и пьянчуг, а также изредка богатого гражданина, чья жажда к приключениям и порокам занесла его сюда. Здесь можно послушать сплетни, поиграть в кости, найти себе небольшую работенку. Так же сытно поесть, выпить хорошего вина или эля, и снять комнату на втором этаже, за несколько грошей. Хозяин таверны известен тем, что охотно наливает в долг, и дает деньги в рост. Известно, что у него есть целая шайка громил, вытрясающих деньги из должников. Одна из молний угодила в таверну и вызвала возгорание. Второй этаж сложился, как карточный домик и куча горящего железа и дерева провалилась вниз, на первый этаж. Это здание все еще не потухло.

Мастерская – изобретатель Тсинатас не пережил 60-е годы. Однако еще в 748 он принял к себе на работу нескольких учеников. После смерти учителя, они продолжили его работу. Здание сожжено, его обитатели убиты.



Около получаса спустя, герои, пройдя через лес, оказываются рядом с искомой деревней. От нее идет густой дым, многие дома сгорели, а часть горит до сих пор. На улице полно мертвых тел, которые пожирают Нуритюрские падальщики. Они заняты насыщением, так что большая часть монстров, не обратит на героев внимания, но несколько из них все же заинтересуются героями и могут напасть. Героям нужно проникнуть в церковь.

Двери церкви были выбиты, рядом с входом огромная туша Нуритюрского громилы, а внутри идет бой с группой Нуритюрских падальщиков. Рафаэль – жрец храма ранен, он лежит у стены, из последних сил поддерживая ауру этого места.

Внутри есть несколько испуганных деревенских жителей, что вжались в стены, парализованные страхом, а так же инквизитор и двое ополченцев, из последних сил сражающиеся с монстрами. Пол церкви завален трупами людей и монстров.

Пока Рафаэль жив и сохраняет силы, аура поддерживается, и монстры находящиеся внутри получают продолжительный урон 10 излучением. Используя навык Целительства, герои могут поддержать жизнь в Рафаэле и спасти его.

Спасение Рафаэля:

Обстановка - Рафаэль умирает, а вместе с ним слабеет, и магия что охраняла храм от монстров.

Уровень – равен уровню партии

Сложность - 2 (6 успехов, до 3 провалов)

Используемые навыки – Целительство

Провал – Рафаэль умирает, аура вокруг храма исчезает, как и продолжительный урон для монстров.

Успех – аура усиливается, и монстры внутри церкви уничтожаются.

После боя, Рафаэль расскажет героям интересующую их информацию, но если его не удалось спасти, то часть информации расскажет один их инквизиторов или кто-то из деревенских жителей.

Он рассказывает, что молодая девушка с грудным ребенком ночью была в храме, но утром она ушла, а потом и пришли монстры, видимо искали ее. Она пугала жителей своим присутствием и вокруг нее чувствовался какой-то могильный холод, а ее одежда была окровавлена. Все вздохнули с облегчением, когда она ушла.

Рафаэль (если он был спасен) рассказывает, что монстры уничтожили большую часть деревни и убили многих жителей, но вовремя подоспели инквизиторы, так что часть жителей смогла укрыться в церкви.

Инквизиторы предложили вывести часть жителей из Нуритюра, так что оставшиеся в церкви молились, что те смогли доставить их в безопасное место, и вскоре вернутся за ними. Рафаэль сильно переживает за ушедших. Его жена (Каролина Дюплесси) так же среди них, и он молится, что бы с ней все было в порядке. Он сам бы хотел отправиться вместе с ней, но не мог бросить людей, которым нужна его защита здесь. Он понимает, что их уже не спасти. Он не будет более ждать, постарается самостоятельно вывести уцелевших, через леса, к границам Нуритюра.

У Клэр несколько часов форы, но благо Люсиана умеет читать следы, потому у героев еще есть шанс нагнать беглянку в лесу:

- Она наверняка не знает этих земель и могла заплутать, если мы поторопимся, то лишим ее преимущества.

Сцена 4

Герои преследуют Клэр в лесу. Им нужно выбросить череду успешных бросков, на то чтобы отыскать след и обнаружить беглянку. При провале броска герои теряют след и сражаются с монстрами – туманными волками или Нуритюрскими падальщиками.

Так же мастер может добавить ловушки, если герои сбились со следа – самострел или капкан. Ловушки должны задержать героев, а не убить.

Поиск беглянки

Героям нужно миновать запутанный участок леса, что бы найти сбежавшую Клэр и ребенка. Героям помогает Люсиана выслеживающая ее по оставленным следам. На стороне Клэр несколько часов форы, но, однако она ни куда не спешит и идет медленно, к тому же она плохо ориентируется в местных лесах.

Обстановка: вы должны использовать свои знания, что бы выследить цель, скрывающуюся в лесу.

Уровень: равен уровню партии

Сложность: 2 (6 успехов до 3 провалов)

После третьего провала, количество успехов и провалов обнуляется, и поиски продолжаются с начала, после трех следующих провалов, герои находят беглянку, но теряют все исцеления.

Основные навыки: Природа (знание троп и чтение следов) – средняя СЛ, Внимательность (наблюдение за окружающей обстановкой, замечание монстров и ловушек) – средняя СЛ, Акробатика (преодоление препятствий) – малая СЛ.

Успешно справившись с преследование беглянки, герои попадают на лесную поляну, и слышат диалог Тени и Клэр:

- Ты сильно подвела меня, я думал, у нас договор.
- Ты ни за что не получишь этого ребенка! Он только мой!
- Магия «дитя тьмы» околдовала и тебя, дурочка. Думаешь это тот ребенок, о котором стоит заботиться? Ты не забыла кто его родители, и что они тебе сделали?

Воздух вокруг Клэр начинает «плавиться» и рядом с ней появляется несколько призраков.

- Она не повторит их судьбу! У нее будет свой жизненный путь! Она вырастет хорошим человеком!
- Ее судьба нести разрушения, это записано было еще при ее рождении. У нее нет свободы выбора. Впрочем, я слишком много времени трачу на этот спор.

В руках Тени появляется жутко выглядящая Коса Жнеца, от которой на десятки метров распространяется колдовская парализующая аура (герои обездвижены), что свидетельствует, о том, что этот магический предмет, очень могущественный.

Взмахом косы, Тень рассеивает призраков и рассекает грудь девушки. Кларисса падает на землю захлебываясь кровью, а демон, держа на руках плачущего ребенка - исчезает в портале.

Если герои один раз провалили преследования, то услышат лишь часть диалога.

Если герои дважды провалили проверку - то видят лишь то, как Тень уходит в портал с ребенком, и мертвую Клэр, лежащую на земле.

Алес в бешенстве. Его жену убили, а ребенка похитили. Он обещает, что сделает все что угодно, чтобы помочь героям, убить демона и вернуть дочь живой и невредимой.

- Нам нужно «зелье вечности», для меня – сообщает ему Люсиана.
- Превращение эльфа в этернала может быть опасным. Впрочем, не важно, ты наверняка знаешь о рисках. Я сделаю все, что в моих силах.



Акт 3 Эликсир бессмертия

Сцена 1

Алес спрашивает у Люсианы, сколько времени у них есть, прежде чем Тень убьет ребенка, и эльфийка посоветовавшись с Мелефитой, говорит, что большую силу ритуал даст, если будет проведен в полнолуние.

- У нас, что всего лишь один день??? – Алес схватится за голову, а в его глазах будет читаться паника – так... хорошо, нужно успокоиться и все обдумать. Так, вам нужно зелье вечности, правильно? Я бы мог приготовить его, мне нужно около двух часов на приготовление. В деревне была лавка торговца из Анфана, он торговал разной экзотической дрянью. Но у него была вполне годная лаборатория. Все что нам осталось, это добыть рецептуру и нужные реагенты. Вот демон! Все это осталось в замке... Мне нужен кто-то из вас, что бы проникнуть в подвал и забрать книги, а вы тем временем проберитесь на третий этаж и в моей комнате, в тумбочке есть походная сумка, со всеми необходимыми ингредиентами. Мою комнату легко узнать. Там стальная пластина на замке, чтобы его нельзя было вскрыть. Но думаю, у вас хватит сил выбить дверь.

Героям предстоит пройти через деревню (они могут заметить, что церковь пуста, в ней копошатся монстры, которые пожирают трупы убитых, но Рафаэль (если он был спасен героями) и остальные ушли). Видимо надежда, что их спасут инквизиторы – иссякла, и они беженцы решили искать спасения своими силами. Герои минуют лес, и подходят к замку (мастер может добавить бой с монстрами по пути к замку).

Сцена 2

У героев есть выбор, либо пройти через холл, и позже разойтись по разным этажам (одни пойдут вверх, другие спустятся в подвал), либо часть героев может по упавшему дереву, пробраться сразу на второй этаж.

Путь через холл:

После долгого и нелегкого пути, герои попадают в замок. Перелеты и пол верхних этажей покрыты трещинами, а часть конструкции и вовсе обрушилась. Герои, войдя через парадные двери замка, окажутся в холле. Пол мраморный, как и колонны (всего в холле 8 колон). Все они покрыто трещинами, и легко бьются.

Если вы толкнули или сбили с ног врага, он получает дополнительный урон 10, так как острые куски крошащегося мрамора врезаются в его тело. Тоже происходит и с героями.

QTE – всем монстрам находящимся в холле добавляется следующий QTE:

Смертельный урон (немедленное прерывание когда впервые ранен; раз в битву)

Мастер и игрок бросают д20, побеждает тот, у кого выпало большее число на кубике.

Если побеждает мастер, монстр наносит персонажу дополнительную неблокируемую стандартную (любую) атаку, и цель сбивается с ног.

Если побеждает игрок, то его персонаж разбивает голову монстра о колонну и монстр умирает.

В холле героев подстерегают двое Изувеченных и четверо зомби (статы зомби можно найти в «Бестиарии»).

Путь по дереву:

Когда герои доберутся примерно до середины, из окна покажется несколько зомби, которые будут пытаться спуститься по дереву и настигнуть героев. Они не смогут нанести урона героям, но заставят тех отбиваться, из-за чего дерево начнет довольно сильно шататься и удержаться на нем будет трудно. А зомби начнут падать с него не в силах удержаться.

Когда герои закончат проверку навыков и доберутся до окна, в комнате появится Изувеченная, которая с помощью магии огня – подожжет дерево!!!

QTE – игроки, чьи герои лезут по дереву, кидают d20, если выпало больше 5, то они успешно забираются в окно комнаты. Если выпало меньше пяти, получают д6 урона огнем и дополнительный урон 12, так как они срываются и падают на землю.

После того как все сделали проверку, горящее дерево проламывается и с громким треском, развалится пополам, сделав невозможным, повторную попытку забраться по нему.

Первый игрок, выбросивший при проверке 15 или больше – буквально влетает в окно, сбивая с ног Изувеченную и пригвождая ее к полу оружием. Монстр считается умирающим.

Если никто не выбросил 15 и более, то им предстоит бой с Изувеченной, и пути к отступлению будут отрезаны.

Путь по дереву

Герои сноровисто, но осторожно взбираются по дереву, цепляясь за кору и ветки, и стараясь не упасть, а так же вовремя укорачиваются от атак плотоядных зомби.

Обстановка: герои лезут по дереву, стараясь на нем удержаться и параллельно отбиваются от атак зомби.

Уровень: равен уровню партии

Сложность: 2 (6 успехов до 3 промахов)

Основные навыки: акробатика, атлетика.

Акробатика (Средняя Сл) – отвечает за уклонение от ударов, за то что бы уклонится или перепрыгнуть с одного участка дерева на другой.

Атлетика (Средняя Сл) – отвечает за то, что бы герой не срывался с дерева, а если и срывался, то мог зацепиться, удержаться и подтянуться.

Успех: герои добираются до окна и попадают внутрь замка.

Провал: герой срывается с дерева и падает на землю, получая 12 единиц урона.

Алес и идущие с ним герои, должны добраться до комнаты Гибернции (Алексис откроет дверь, и убьет находящуюся внутри женщину-зомби в окровавленном платье. Со словами «прости, я был должен это сделать», он срежет локоны ее волос, и положит их в походную сумку. После чего соберет нужные книги со стола.

Героям наверху, нужно будет пройти до третьего этажа, и найти нужную дверь, забрав находящуюся внутри сумку с алхимическими реагентами.

Примечание: лестница по желанию мастера, может обвалиться, и героям предстоит как-то альтернативным путем попасть на верхние этажи. Вербка, паркур, магия левитации и т.д, сойдет что угодно, лишь бы игроки начали думать.

Хотя на пути героев будут попадаться Изувеченные и зомби, не стоит заваливать героев легионом нежити, через который они будут просто не в состоянии пройти.

Некоторые изувеченные прикованы к стенам и не могут выйти из своих камер – а значит, их можно

просто обойти. Некоторые зомби могут не обратить на героев никакого внимания, занимаясь своими делами (например: разрывая на куски чей-либо труп или обгладывая собственную ногу, мало ли). В комнатах можно найти магические предметы, различные зелья, оружие и прочие полезные предметы.

Герои выходят из замка и глава завершается.

Изувеченные

Описание – Изувеченные – это темные души, которые жаждут мести за свою смерть или пережитые страдания. Они возглавляют отряды обычных мертвецов или монстров, а злоба таящаяся в их душах – буквально сжигает их!

Внешне они похожи на себя же при жизни. Только их тела, часто бывают «украшены» жуткими ранами, а кожа в некоторых местах покрыта ожогами или вовсе обуглена.

Их души не могут покинуть свое тело, пока те не будут уничтожены, а всех вокруг Изувеченные считают врагами. Как правило, Изувеченные в каждом видят образ своего убийцы. Их глаза горят алым, а от тела исходит пар.

Тактика – они возглавляют отряды зомби, гулей и прочих тварей, являясь их лидерами. Изувеченные – это воины ближнего боя, активно использующие в бою стихию огня.

Знания о монстре:

10 – Изувеченный, не понимает что мертв. Во время смерти, душа убитого не покидает мир живых, а навечно застревает в теле, становясь захвачена злом, а в голове крутятся лишь мысли о уничтожении и мести.

15 – Изувеченные не всегда невинные жертвы захваченные тьмой. Иногда после смерти, злодей может стать Изувеченным, если было то, что очень сильно заставляло его оставаться в мире живых.

20 – большая часть Изувеченных, обретает способность управлять огнем, но встречаются и такие что могут использовать кислоту, электричество и даже холод. Все зависит от географических особенностей и расы, а так-же обстоятельств смерти. На Севере чаще всего встречаются Изувеченные владеющие магией холода.

Изувеченные солдат (лидер) 17 уровень

Средний оживленный гуманоид (нежить) Опыт 1600

Инициатива +13 **Чувства** Внимательность +12;

Хиты 170; **Ранен** 85

КД ; **Стойкость** , **Реакция** , **Воля**

Скорость 5

Иммунитет: огонь, яд, болезни

Слабость: холод

Сопrotивляемость: 30 некротическая энергия

[Стандартное рукопашное] **Огненные руки** (стандартное; неограниченное) ♦ **Огонь**

+20 против КД, урон 2дб и дополнительный урон огнем д8.

[Стандартное дальнoбoйное] **Струя огня** (стандартное; неограниченное) ♦ **Огонь**

+22 против Реакции, урон 2дб и дополнительный урон огнем д8.

Раскаленная кожа (малое; перезарядка 4 5 6) ♦ **Огонь**

При захвате кожа Изувеченного раскаляется, нанося урон огнем равный 10 и отбрасывая удерживающего его персонажа на 3 клетки назад.

[Зональное] **Волна жара** (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ **Огонь**

Ближняя вспышка 10, урон 3дб и дополнительный урон д8 огнем. При критическом попадании цели ослеплены.

[Зональное] **Взрыв** (автоматическое прерывание, когда жизни опускаются до 0) ♦ **Огонь**

Ближняя вспышка 6, урон 4дб огнем.

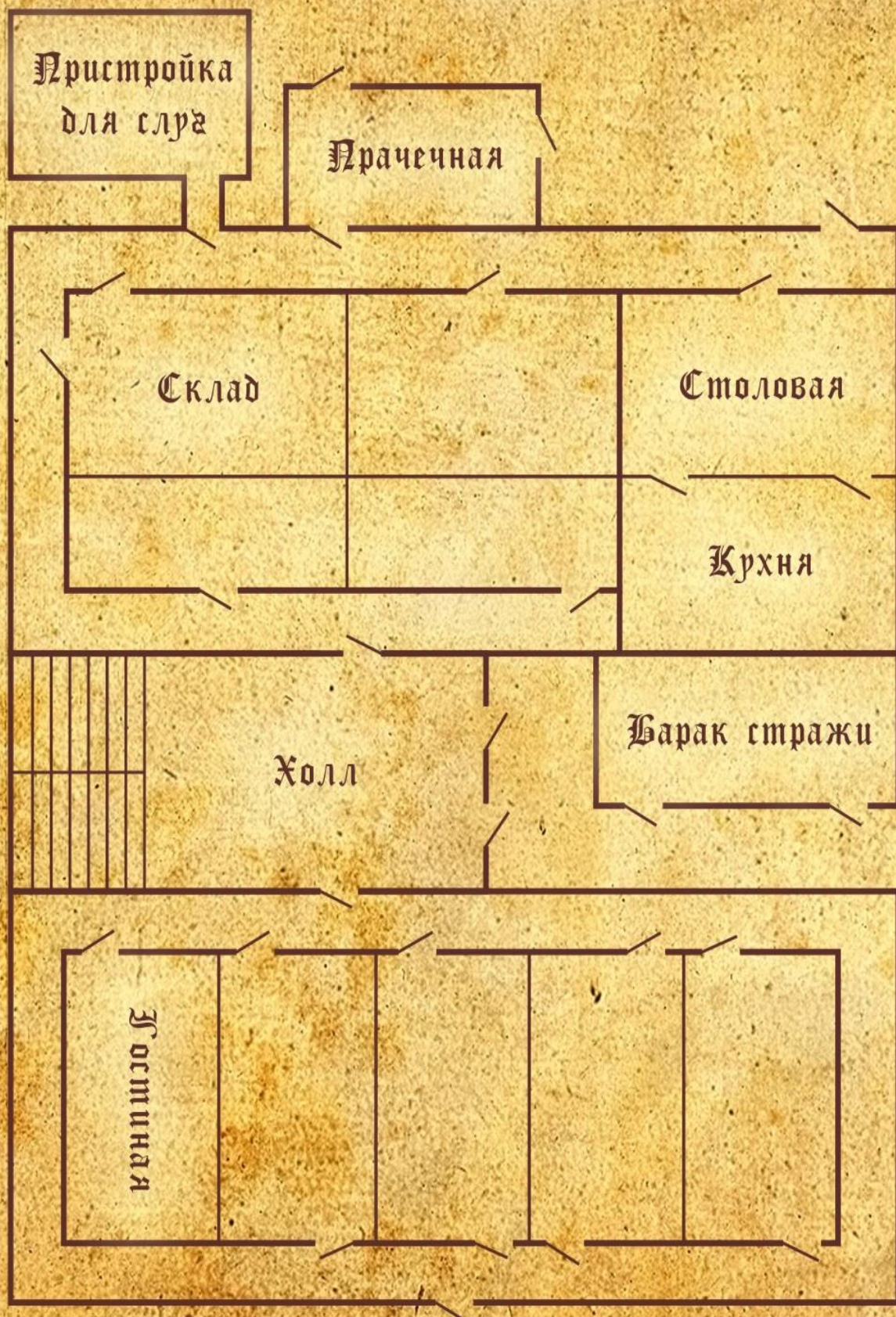
Мировоззрение зло **Языки** те, что знал при жизни

Сил 21 (+13) **Лов** 17 (+11) **Мдр** 18 (+12)

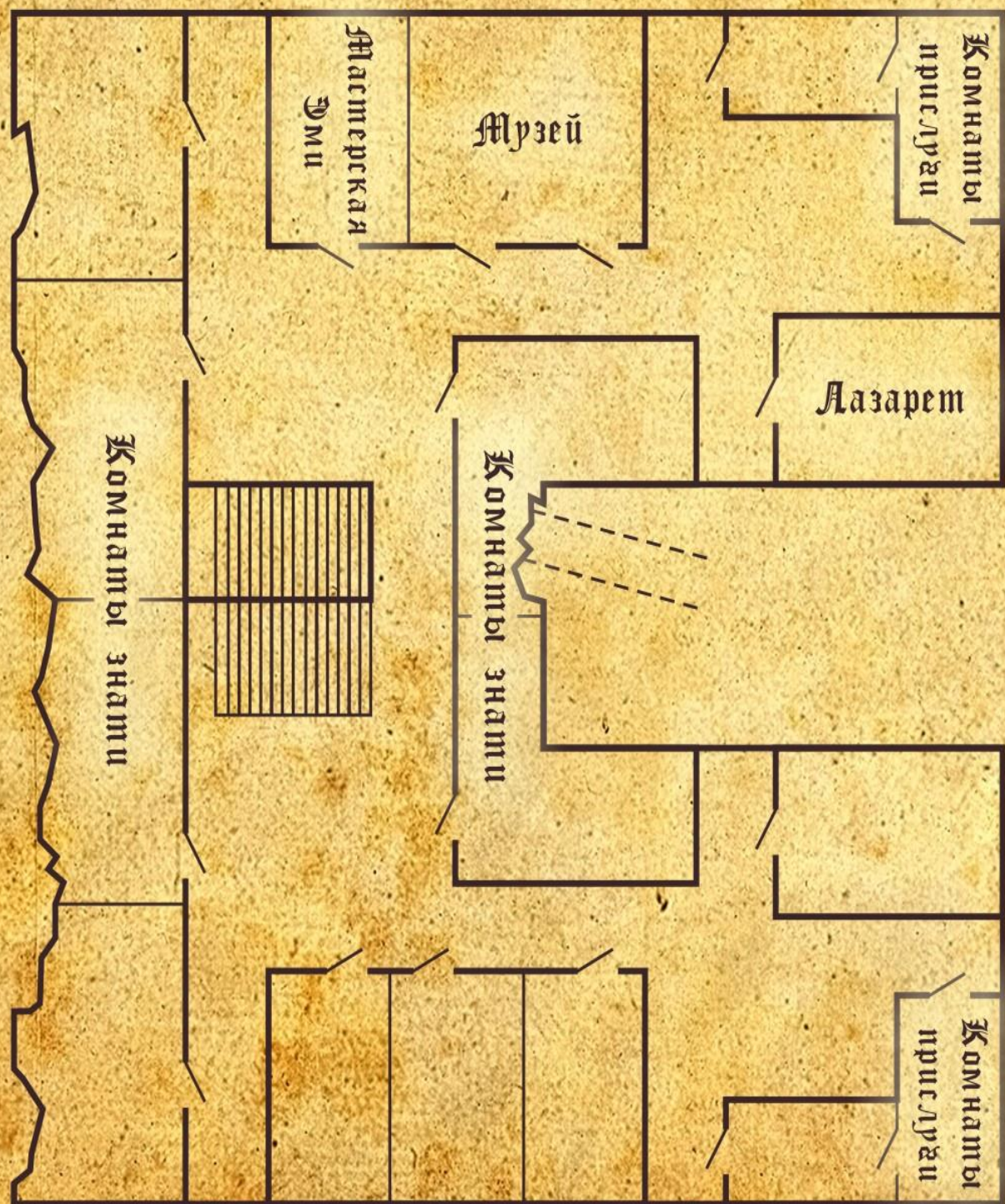
Тел 21 (+13) **Инт** 11 (+8) **Хар** 16 (+11)



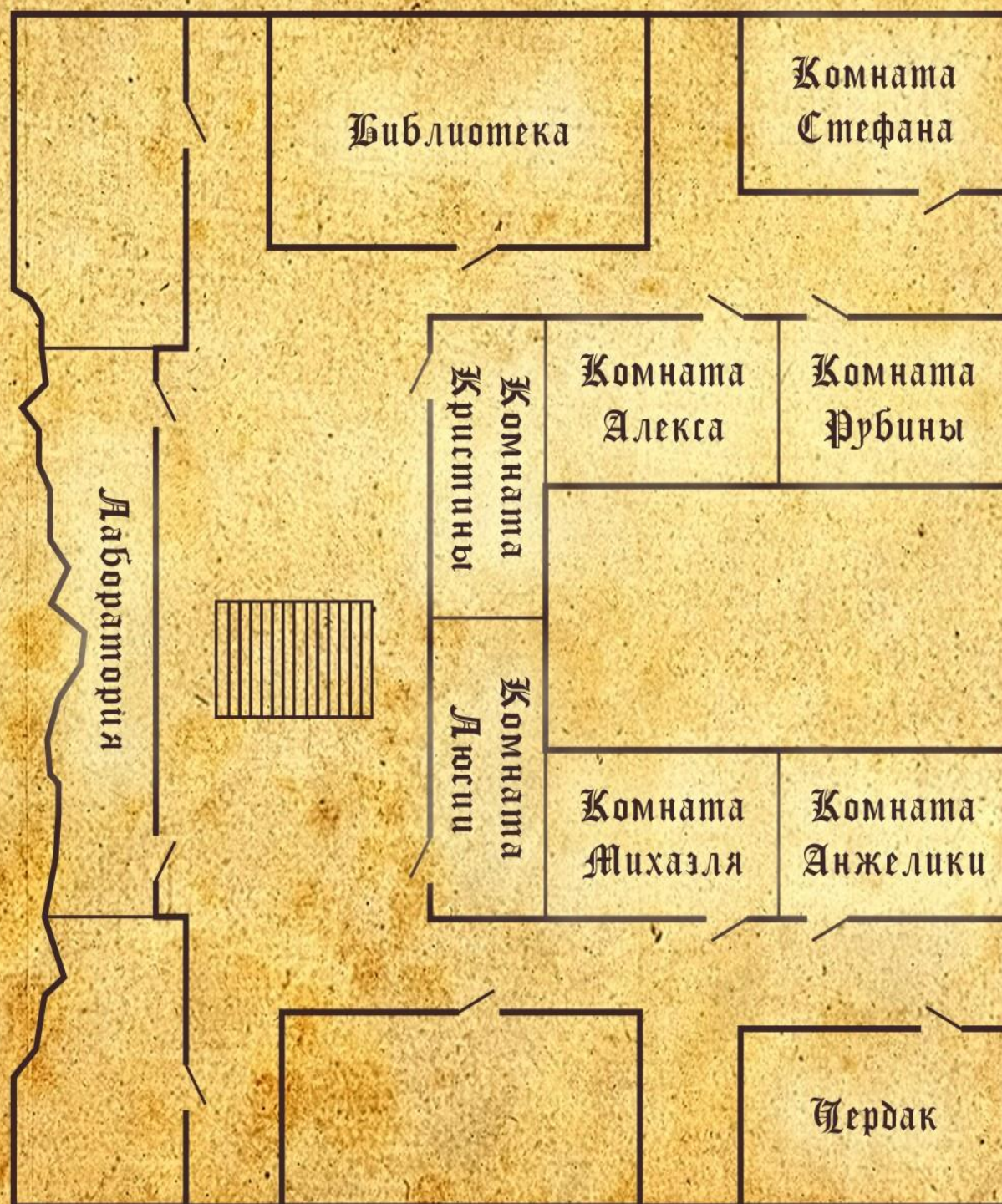
1 этаж



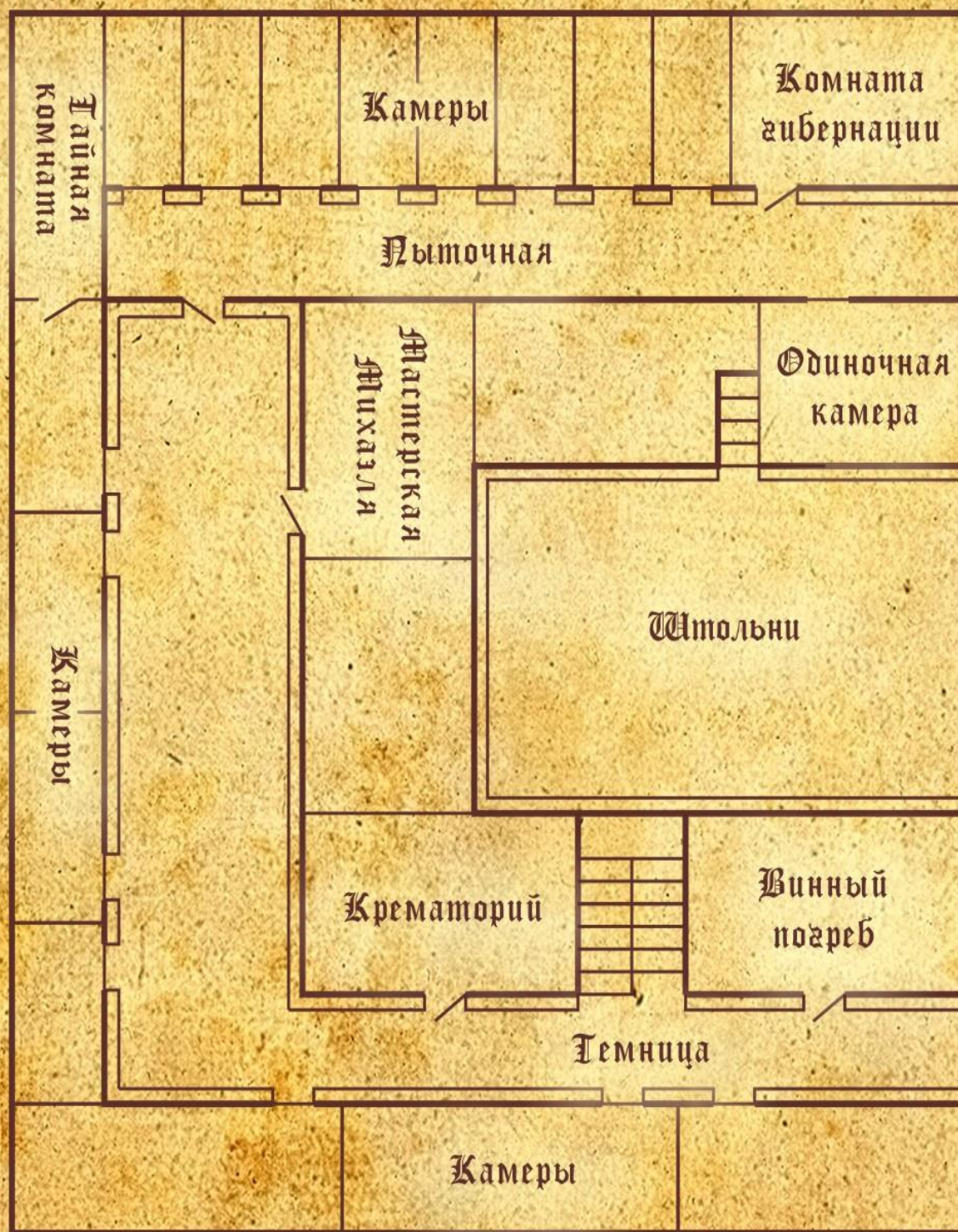
2 этаж



3 этаж



Подвал



Подвал замка:

Комната гибернации – место выглядит зловеще, хотя здесь жизнь дают, а не отнимают. У самых дверей находятся колбы высотой метра в два, заполненные красноватой жидкостью. В этой жидкости трупы сохраняются, не начиная гнить. Всего таких колб 12, и за редким исключением они всегда заполнены плавающими внутри телами. В самом центре находится стол, на нем всегда свежие и чистые простыни, под столом скомкано грязное белье, которое служанки кипятят ежедневно. Еще два стола заполнены склянками, реактивами и рабочими тетрадями исписанные размашистым почерком. Небольшая стопка очень старых книг по алхимии, которыми граф весьма дорожит. У одной из стен находится огромная ванна из зачарованного стекла, которая полна, синей слизи, так называемого - раствора гибернации. Именно в нем создается новое тело очередного гомункула. На краю, заранее лежат несколько чистых полотенец.

Так-же есть два стола для вскрытий – один вполне обычный, а второй в виде креста подвешен на цепях. Кровь с них редко убирают, потому они выглядят весьма жутко. На полу кровотоотводы. Эта комната закрыта на замок, а внутри беснуется зомби, дверь стальная и была специально укреплена, потому взломать ее снаружи очень трудно.

Пыточная – очень страшное и шокирующее место. Внутри находятся 8 небольших камер, решетки покрыты пылью, и ржавчиной, по стенам тянутся массивные цепи, а с потолков свисают крюки. Рядом с входом находится «подготовительная комната» - камера в центре которой поставлена чугунная ванна, покрытая красно-желтыми разводами. Многие уверены, что это ржавчина.

На одной из стен расположены стойки с различными стеками, хлыстами и прочими пыточными инструментами различного назначения. На большей части из них видна засохшая кровь. На полу камер неглубокие желобки, по которым жидкости стекаются к центру зала, откуда через решетку попадают в подземную реку, а позже по течению попадают в озеро. Трупы сбрасывают либо, открыв решетку канализации, либо скидывают в штольни, где как многие считают, живет монстр, который питается мертвецами. Правда, после создания крематория – тела в основном сжигают. По ночам в этих помещениях слышаться крики, стоны и мольбы, тихий плач.

Попасть в данное помещение не хочет ни одна служанка. Если девушка недостаточно расторопно выполняет свою работу, одно упоминание этих комнат способно мгновенно ускорить ее работоспособность. Впрочем, многие аристократы привыкли наказывать девушек не только за ошибки, но и для развлечения. К счастью не все подобные забавы заканчиваются смертью или увечьями. Освещается (очень скудно) несколькими факелами, закрепленными на стенах.

Камеры:

- Эта камера пуста, но видно, что стену разбирали – камни были сложены не ровно, а раствор сохся и кое-где обвалился. В стену замурован Ричард Кнайт - ученик графа Стефана, предавший его. Беглец был возвращен, подвергнут пыткам и замурован в стену.
- В этой камере находится беременная женщина воскресшая как «изувеченная». Стальной ошейник цепь, от которого вдавлена в стену, не дает ей выйти из камеры. Однако она вполне успешно может обстреливать героев электрическими разрядами и находясь в камере.

- Служанка-зомби прикована к стене. От одежды остались лохмотья, на теле множество следов от плети.
- В этой камере не держат пленников, она ведет в «тайную комнату».
- В углу, сжавшись от ужаса, сидит изувеченная, в стальной маске. Вокруг нее воздух горит, но она, похоже еще сама не поняла кем стала.
- В пол камеры вмонтирована дыба. К ней прикована зомби-служанка. Ее глаза завязаны, а во рту кляп. Суставы неестественно вывернуты.
- Камера пуста, на полу свежие следы крови.
- В прошлом, странствующая искательница приключений – бард. Подвешена за ноги к потолку. На теле множество порезов. Весь пол в крови. Кровь медленно льется из множества ран, а также из ушей, глаз и рта несчастной. Девушка на пороге смерти.
Она еще не зомби, а если прервать ее мучения метким ударом по шее или голове – то и не станет им.
Однако герои могут освободить ее, подлечить и отпустить на волю, и **возможно** она сумеет выбраться живой из замка.

Темница – место в котором содержат провинившихся служанок и пленных странствующих приключенцев, если им не везет, то они переходят в соседнюю комнату, т.е в пыточную.

Темница очень темное место, из освещения лишь небольшие отверстия под самым потолком. Запах гнили и сырости витает в этом помещении.

Всего в темнице 8 камер, и еще несколько клеток свисают с потолка, впрочем, врядли в данные клетки поместиться что-то больше животного или птицы.

Сами камеры весьма просторны. В них, как правило, находится целая группа пленников.

Занятые камеры:

- В камере лишь останки тел.
- В камере пять зомби-детей. Они тянут руки сквозь решетку, пытаются выбраться, но не могут.
- В камере лишь останки тел.

Так-же в коридоре перед темницей, целая галерея из зомби прикованных к стенам.

Мастерская Михаэля – несколько камер в темнице были переделаны под мастерскую безумного изобретателя. Здесь он изобретает свои механизмы и ловушки. Испытывает их на пленниках. В комнате есть несколько конструкторов – человеческих тел объединенных с механизмами. Михаэль зовет их «Машины Плоти». Они причиняют ужасные страдания человеку внутри них, а когда он умрет, управляют его телом. **Проклятое место** – вошедший в комнату, становится изумленным (спасение оканчивается).

Примечание: Машины Плоти ныне неактивны. Без Михаэля, никто не может ими управлять.



Крематорий (т.е бойлерная) – комната полная труб, котлов и струй кипятка хлещущих из трещин в трубах. Их ремонтируют, но все время появляются новые протечки. По воздуху постоянно летает пепел, а в комнате настолько жарко, что многие теряют сознание едва войдя. Пока сердечных приступов чудом удастся избежать. В самом центре огромная печь, которая и нагревает воду, и дает замку тепло. В ней четыре отделения, постоянно поддерживается огонь лишь в одном, что позволяет прогреть подвал и первый этаж. Только зимой горит огонь, во всех отделениях, подогревая до приемлемой температуры весь замок. Печь используется не только для разогревания воздуха, но и для кремации тел. Рядом с вязанками дров находятся стальные листы, на которых отчетливо видны следы пепла и осколки костей намертво вплавившихся в сталь.

Тайная комната – комната, попасть в которую можно через одну из камер. Дверь открыта. Внутри находится лаборатория и шкаф с записями различных экспериментов проводимых лордом. Где-то среди этих рукописей и дневников находиться «формула бессмертия», благодаря которой человек может стать неуязвимым для оружия и времени, и оставаться вечно здоровым и молодым. Все важные данные зашифрованы и написаны с применением различных уловок вроде «зеркального письма», потому найти нужную формулу не так уж просто...

Так-же в комнате находиться несколько гробов сделанных из материала напоминающего стекло, но значительно прочнее. Эти гробы запечатаны и в них нет доступа кислорода. Гробы предназначены для хранения тел, тех людей, чья смерть не может оставить лорда равнодушным, тех, что он планирует однажды вернуть к жизни. Таких людей не слишком много, пока лишь три гроба заняты. На серебряной табличке приваренной к крышке можно проесть имена «Беатриче», «Амелия» и «Мартина».

- **«Беатриче»** - тело молодой девушки, ей 16 лет на вид, длинные рыжие локоны закрывают большую часть юного личика. Беатриче – приемная дочь Стефана, погибшая от «серой лихорадки». В ее смерти была повинна колдунья Эржбет Гантэ. Именно после смерти дочери, Стефан начал войну со своей соратницей, и в итоге уничтожил колдунью.
- **«Амелия»** - гроб пустует, крышка с огромными дырами в ней, оторвана и валяется рядом.
- **«Мартина»** - совсем еще юная девушка, погибшая при родах. Была женой графа и матерью Анжелики. Стефан винил себя в смерти Мартины. Она одета в красивое черное платье, на лице спокойствие.

Винный погреб – погреб, в котором хранятся продукты, и бочки с вином. В нем достаточно холодно, так что продукты отлично сохраняются. Под грудой еды, спрятана казна - несколько сундуков набитых золотыми монетами и драгоценными камнями.

Одиночная камера – место, которое является местной «обителью зла», комната очень тесная, взрослый человек в такой камере не может даже присесть. Стены и пол к тому-же усеяны иглами и шипами, они слишком малы, чтобы причинить серьезный вред, но достаточны, чтобы порезать кожу или вырвать кусок плоти. Засохшая темно-красная корка крови, лоскуты одежды, куски кожи и локоны волос – «украшения» этого оружия пытки. Но хуже всего, что души погибших здесь, навсегда заперты в стальных стенах. Никто снаружи не слышит их голосов и криков, но узник прекрасно их понимает и ощущает прикосновения. Везучих ждет смерть от разрыва сердца через несколько часов пребывания в этой комнате, остальные же сходят с ума или кончают жизнь самоубийством, лишь малая часть

сохраняет разум и переживает заключение. По понятным причинам эта комната служит в основном средством устрашения.

Проклятое место – герой получает продолжительный урон 3, который нельзя прервать пока цель находится в комнате.

Если герои откроют Одиночную камеру, на них выскочит служанка-зомби с переломанными ногами, которая ползала по комнате с шипами так долго, что на ее животе, груди и лице почти все мясо было содрано.

QTE: игрок управляющий ближайшим к двери Одиночки героем, бросает д20, если выпадает больше или равно 5, то герой хватает зомби за глотку и швыряет внутрь, насаживая на шипы. Если 4 и меньше, то героям предстоит бой с зомби (он не может ходить, только ползает, наносит половинные повреждения, имеет скорость 3 и половинный запас HP).

Руины замка

Некогда величественное здание, построенное в готическом стиле. Три этажа, более полусотни комнат и два уровня подземелий.

Здесь жили купающиеся в роскоши аристократы и их многочисленная безвольная прислуга. Ныне замок потерял свое величие, и стал оплотом для многочисленных зомби.

Подвал – место вызывает лишь страх, безумие и отвращение. Трудно поверить, что разумные существа делали столь ужасные вещи с себе подобными...

Штольни – темные коридоры, узкие проходы, слизь на потолке, засохшая кровь и человеческие останки, валяющиеся по всему подземелью. Да и не оставляет навязчивое ощущение, что кто-то крадется за спиной.

1 этаж и двор замка

Барак для стражи – раньше здесь был барак для всякого хлама, а еще раньше конюшня. Однако постройка была отремонтирована и ныне здесь находится комната отдыха стражи. Замок охраняют около 10 ополченцев. Внутри два широких стола, немного мебели, кровати.

Барак пустует. Едва началось нападение монстры на замок, как охрана предпочла ретироваться. Внутри мебель перевернута, но нет следов боя. Все ушли еще до того, как монстры ворвались внутрь.

Пристройка для слуг – небольшое деревянное здание, ни внешне, ни внутренне не содержит лишних деталей и украшений. На первом этаже находятся хозяйственные помещения, где можно выстирать одежду, есть своя кухня, где готовят еду и есть печи, которые отапливают здание. В пристройке всегда тепло и тихо, на одной из печей изображен знак Мелефиты, рядом с которым проходят все молитвы. Прислуга живет здесь, так как считает нужным. Второй этаж полностью отведен под спальню, здесь более полусотни кроватей, на которых служанки отдыхают после долгого рабочего дня. Когда в замке мало работы, прислуга живет в этой пристройке, чтобы не мешаться под ногами знати (вернее не попадаться им на глаза).

Если первый этаж практически не пострадал, то второй стал местом жуткой резни. Большая часть служанок была застигнута врасплох и многие были убиты во сне. Кровати, стены и пол забрызганы кровью.

Холл – возможно, самое красивое место в замке. Огромные парадные двери, отделанные золотом и серебром, ведут в мир роскоши и великолепия. Все от пола до потолка сияет богатством и красотой. Массивные мраморные колонны, украшенные витиеватыми рисунками и узорами, придают

помещению некую помпезность и величие. Натертые до блеска мраморные полы устланы великолепными красными коврами. Стены украшены разного рода картинами, старинными зеркалами в золотых и серебряных рамах. С потолка свисают бесчисленные бронзовые люстры с сотнями свечей, которые освещают зал и днем и ночью. Огромные окна занавешены тяжелыми шторами с бахромой и кистями золотистого цвета. Тут и там расставлены маленькие пухлые диванчики с позолоченными ножками в форме львиных лап. Во всем этом великолепии хватает места и различным цветам и растениям. Они стоят как на широких подоконниках, так и на полу. Растения делают огромное помещение более уютным. Практически в любое время суток около цветов можно увидеть слуг, суетливо ухаживающих за ними. Холл – очень просторное помещение, способное с легкостью вместить в себя достаточно большое количество людей. К тому же через него можно попасть в коридоры, ведущие в разные части замка.

Люстры рухнули, что вызвало пожар в одном из крыльев здания. Колонны потрескались, после взрыва. С трудом они выдерживают вес верхних этажей. Мраморный пол покрыт сетью трещин. В холле витает запах гари, а видимость затруднена из-за дыма.

Гостиная – гостевая комната очень уютна и гости чувствуют себя в ней действительно как дома, в углу, чуть левее от двери находится камин, в нем всегда, так что комната хорошо прогревается. На стенах висят портреты и живописные картины, на круглом столике, стоящем посреди комнаты, располагается ваза с фруктами. Вместительный диван, застеленный белоснежной простыней и три мягких кресла с кожаными чехлами. Большая часть окна, подоконник и часть стены закрыта разнообразными цветами. На стене висит книжная полка, книг там мало и все они весьма «зачитаны» и растрепаны. Напольные часы показывают точное время и сверкают серебряными шестеренками. В этой комнате живут (или вынуждены в ней жить) новоприбывшие в замок, ожидая, что постоянные жильцы решат насчет их будущего.

Комната сгорела, сейчас в ней остался лишь пепел, и не до конца сгоревшие предметы (вроде дивана, обгоревшего лишь с одной стороны, или книг, с частью уцелевших страниц). Комната сильно задымлена. У вошедшего начнут слезиться глаза, и видимость в комнате будет ограничена для всех существ, что полагаются на глаза, как основной орган чувств (не приносит штрафов тем, кто слеп, обладает чувством вибрации и т.д).

Столовая - представляет собой большую залу, вытянутую в длину, что позволяет разместить длинный ряд деревянных массивных столов. Все выполнено в красноватых и коричневых тонах, с редкими вкраплениями желтого. Даже цветы в центр стола стараются ставить желтыми, чтобы подчеркнуть красные скатерти, цвет которых созвучен с кисловатым вином в бокалах. Стулья столь же массивные, что и столы.

Свет поступает из больших окон с тяжелыми шторами. Если ткань задернуть, то вся столовая погрузится в полумрак. Еще четыре стола - меньше, чем центральные, стоят по углам комнаты для людей, которые жаждут отойти от шумного пиршества и побыть в своей, небольшой компании. Вся столовая освещается огромными люстрами, покрытыми пылью.

В столовой так же имеются большие напольные часы, возвещающие о начале и окончании обеда громким боем. Стекло, защищающее циферблат, заработало за свою долгую жизнь тонкую трещинку прямо по центру.

Пол выполнен в тех же темных тонах, с узором в виде причудливо переплетающихся квадратов и ромбов.

Комната очень сильно пострадала от пожара. Помимо сгоревшей мебели, здесь хватает обложенных трупов. По комнате разносится тошнотворный запах горящей плоти. Комната сильно задымлена. У

вошедшего начнут слезиться глаза, и видимость в комнате будет ограничена для всех существ, что полагаются на глаза, как основной орган чувств (не приносит штрафов тем, кто слеп, обладает чувством вибрации и т.д).

Кухня - практически противоположность столовой. Здесь все более светло, мило, навеивает мысли о домашнем уюте. Одна стена украшена мелкой плиткой с изображением различных сцен из крестьянской жизни, вторую занимают массивные печи и духовки. Окна задернуты тонкими шторками с мелким цветочным рисунком по краю. Вся кухонная утварь стоит точно на своих местах, нет и следа беспорядка. Ложки, поварешки, кастрюли, тарелки - все то, что необходимо для готовки еды и сервировки стола, находиться в шкафах. В кухне всегда душно от пара, поднимающегося от готовившихся блюд, но запах приятный - специи, овощи и различные травы создают неповторимую атмосферу. Так же на кухне стоит несколько простых столов, за которыми принимают пищу слуги. Комната частично обгорела. Пожар удалось потушить до того, как комната была полностью захвачена огнем.

Прачечная - небольшая плохо освещенная комната. Окон нет, поэтому помещение освещается многочисленными свечами. Стены потемнели от сырости и обросли паутиной. Деревянные полы рассохлись и ужасно скрипят при малейшем движении. Практически всю комнату занимают котлы и чаны разных размеров, в них прачки стирают одежду. Примерно в середине расположен, самый большой чан.

Раньше в нем «жил» призрак прачки, которую Дориан утопил в кипятке. Но когда и он погиб, призрак «испарился»... Кроме чанов в прачечной повсюду лежат корзины с грязным бельем, ведра, тряпки, куски мыла. В комнате пахнет горячим паром, плесенью, сыростью и гнилью.

На **втором** и **третьем** этаже, герои могут угодить в опасную зону с хрупким полом.

Хрупкий пол
Опасность

Препятствие 3 уровня
Опыт 150

После взрыва пол в замке был поврежден, так что, пройдя по нему, можно провалиться вниз.

Опасность: несколько случайных клеток на поле (комнаты, коридоры, лестницы), которое покрыты сетью трещин. Если цель тянут, толкают и сбивают ног на такой клетке, то пол проваливается и цель падает на нижний этаж.

Внимательность:

Обычно такие клетки видны сразу, и не требуется проверки, что бы их обнаружить, однако нужно пройти проверку со сложностью 25, что бы обнаружить, что такая клетка находится, например, под ковром, который расстелен по полу и не позволяет ее сразу заметить.

Триггер:

Если цель наступит на такую клетку, то ничего не произойдет. Цели нужно упасть на нее, подпрыгнуть или сделать иное движение, что проломит доски, которые все еще удерживают участок пола, после чего эта клетка проваливается на нижний этаж.

Примечание: однако, клетка провалится, если цель носит тяжелые доспехи и\или оружие.

Атака:

20 урона и цель обездвижена (спасение оканчивает).

Примечание: если монстр провалится сквозь пол, то он считается умирающим.

Противодействие:

Сл 22 на Акробатику – что бы откатиться\отпрыгнуть, от клетки с рухнувшим полом.

Сл 22 на Атлетику, что бы схватится при падении за край и подтянуться.

Ситуационный бонус +5 если цель несет в руках шест\копье, которое может поставить поперек дыры, что бы остановить падение.

2 этаж

Комнаты знати – десять просторных, хорошо освещаемых комнат - с кроватью, платяным шкафом, тумбочкой. Вся мебель новая и пахнет свежим лаком. В шкафу висят изысканные наряды, под фигуру, размер и пол жильца комнаты. Белье всегда свежее и чистое. Постепенно эти комнаты заполняются личными вещами новых владельцев. Эти комнаты «не именные», они не закреплены под определенным жильцом. Когда старый жилец покидает замок, его комнату может занять любой другой желающий. Однако изредка комната запечатывается – со всеми вещами ушедшего, которые тот оставил. Но подобное совершают лишь для очень важных гостей!

Комнаты что находились с правой стороны (пять штук) – были уничтожены, после того, как взрыв обрушил часть полотка. Эти комнаты засыпаны камнями, среди руин можно заметить несколько тел погибших аристократов, и возможно отыскать уцелевшие вещи.

В оставшихся пяти комнатах встречаются следы недавно прошедшей битвы, брызги крови, а иногда и несколько зомби, что решили там похозяйничать.

В одной из уцелевших комнат находится *Красная полумаска* – свадебный подарок Мартине Рихтер, от супруга – графа Стефана Рихтера.

В окно одной из комнат угодил ствол дерева, намертво застряв в стене, и выбив стекло. Что дало возможность попасть на второй этаж альтернативным путем.

В комнатах знати можно найти дорогие вещи, оружие, деньги, возможно эликсиры и волшебные предметы.

Красная полумаска - фарфоровая полумаска, красного цвета, раскрашенная изящными черными линиями - святающимися в темноте. Обладает способностью противостоять ментальным атакам, вроде иллюзии, психическую энергию и псионику. Маска весьма хрупка, если ее разбить частицы превратятся в пыль и исчезнут, за 2дб дней маска полностью восстановится и окажется в одной из комнат замка.

Красная полумаска (Уровень 5+)

Красивый предмет, помогающая отличить правду от лжи.

Ур 5 +1 1000 зм

Ур 8 +2 3400 зм

Ур 12 +3 13000 зм

Ячейка предмета: Голова

Свойство: штраф на вражескую попытку Запугивания 4 (на Ур 8 – 5; на Ур 12 – 6).

штраф на вражескую попытку Обмана 4 (на Ур 8 – 5; на Ур 12 – 6).

Талант (На сцену/Психическая энергия)

Ур 5 сопротивляемость психической энергии 5

Ур 8 сопротивляемость психической энергии 10

Ур 12 сопротивляемость психической энергии 15

Комнаты прислуги – пять небольшие комнатухи, в которых слуги живут по трое.

В этих комнатах спят и отдыхают служанки, которые ухаживают и следят за порядком в замке.

Интерьер комнат весьма прост – три кровати расставленные буквой П (к спинкам кроватей крепятся кандалы, «старшие сестры» защелкивают их на запястьях девушек, что-бы те ночью не сбежали), тумбочка с личными вещами рядом с каждой кроватью и общий шкаф для одежды. Тумбочки и шкаф регулярно проверяются «старшими сестрами» и они же наказывают девушек, если найдут там, что-то запрещенное. Обычно маленький коллектив слуг объединяется, чтобы помогать и поддерживать друг-

друга. Но такое происходит, если по счастливой случайности в комнату не поселяется одна из «старших сестер», иначе девушек начинают третировать не только хозяева, но и сожительницы. Эти комнаты, единственное место, где слуги могут отдохнуть. Если они будут плохо выполнять свои обязанности, то могут лишиться и этих удобств.

Комнаты кишат зомби. Большая их часть нежити-служанок, еще пристегнута кандалами к кровати, но некоторые умертвия отгрызли себе руку, что бы иметь возможность выйти из комнаты, и поживится плотью.

Лазарет – место, в котором живет и работает одна из самых добрых женщин в мире, это место очень уютное и в нем пациенты чувствуют себя защищенными. Здесь постоянно пахнет лекарствами, а рабочий стол завален бумагами, инструментами и различными емкостями. Кушетка, окруженная ширмой, цветы на зарешеченном окне, стеклянный шкаф с различными инструментами, бинтами и лекарствами.

В лазарете хранится запас лекарства от «серой лихорадки», потому дверь всегда держат закрытой. В этой комнате Мэд выдает лекарства, ухаживает за больными и проводит плановый осмотр всех жителей замка. Она никому и никогда не откажет в помощи. Помощь пациенту для нее первоочередная задача, а личные отношения уже вторичны.

Дверь выбита, вещи разбросаны по полу, а мебель перевернута. Разорванный на куски труп Медикэт, валяется на полу, но некоторые части находятся в коридоре. Зомби сильно передрались за самые лакомые кусочки медсестры.

В комнате есть лекарства, зелья и медицинские инструменты.

Музей - картинная галерея была уничтожена еще 20 лет назад. Большая часть картин была уничтожена. Сохранилось менее десяти картин и несколько портретов. Когда комнату отреставрировали, Анжелика решила построить в этой комнате небольшой музей. Здесь хранят редкие вещи принадлежащие (или принадлежавшие) гостям, а также трофеи убитых приключенцев. Здесь есть как мощные артефакты, так и просто красивые побрякушки.

После взрыва стеллажи попадали и разбились вдребезги, однако хранившиеся в них вещи почти не пострадали. Здесь герои могут отыскать оружие, броню и различные предметы, в том числе и магические.

Мастерская Эми – комната закрыта на увесистый замок, и заколочена досками. В комнате несколько (ныне погашенных) масляных светильников (это единственные источники света, ибо окна заколочены). Здесь витает запах смерти и разложения. В углу стол с различными банками и колбами - формалин, спирта, различных кислот и т.п. Особое место уделено огромного чану, в котором Эми заливает тела несчастных воском. Психически здоровый человек не может долгое время находиться в этой комнате. По стенам развешаны фрагменты человеческих тел, они же в банках с формалином на полках, есть и тела, полностью покрытые воском. Необычный «предмет» данной комнаты - тело девушки похожей внешне на Амелию, разве что с более сложной прической и более темной униформой. Тело девушки проткнуто длинным куском стекла, видно, что она успела поднять голову и разглядеть летящий на нее осколок, но увернуться уже не успела. Стекло вошло ей в горло и прорезало его от трахеи до диафрагмы. Оно пробило ее насквозь, и острый конец вошел в пол, уйдя на несколько сантиметров. Обильно брызжущая кровь застыла, превратившись в твердое вещество

насыщенного алого цвета, руки служанки сжимают острые края. Однако, не смотря на ужас этой ситуации на лице девушки видна улыбка, будто она получила смерть, которой очень долго жаждала. Ее тело застыло, и хотя этому трупу уже лет 50, время не действует на него. Не видно ни единого следа старения. Эми не стала трогать тело, чтобы не нарушить красоту смерти которое создает эта экспозиция, а построила свою мастерскую вокруг него. Анжелика так же не тронула это жуткое изваяние, но на всякий случай заколотила двери.

В комнате есть алхимические реагенты, драгоценные камни, порочные символы\инструменты, А также целый сундук, полный вещей, которые уже не понадобятся своим хозяевам.

Проклятое место - любой вид лечения, восстанавливает лишь ½ хитов, которые должен восстановить.

3 этаж

Лаборатория – не навеивает того страха как лаборатории многих истинных и лже-алхимиков. Ежели последние стараются нагнать как можно больше атмосферы мистики и таинственности, то данная комната оборудована, прежде всего, для работы.

Была полностью уничтожена взрывом. Комната «провалилась» на нижние этажи, подмяв под собой крыло второго этажа, и уничтожив несколько комнат знати. В стене и потолке зияет огромная дыра.

Комната Алеса – Здесь трудно найти что-то необычное, или таинственное. Шкаф набитый различной одеждой, от весьма дорогой, до стоящей всего пару медяков. Рабочий стол, заваленный бумагами и книгами. На столе большое пятно от чернил, которое слуги не смогли оттереть, как ни старались. В углу стоит книжный шкаф. Верхняя часть шкафа заполнена ровными рядами книг – это те книги, что граф уже прочел и решил сохранить. Внизу же книги валяются ровными стопками – это те издания, с которыми он еще не сумел ознакомиться. Кровать всегда ровно заправлена, но на ней часто валяются книги и одежда. В ящиках стола можно увидеть рабочие книги и тетради с записями экспериментов. Они лежат точно по датам.

У кровати лежит походная сумка, полная **алхимических реагентов**.

Комната Кристины – комната утопает в алых тонах, как в переносном, так и в прямом смысле. Комната окрашена ярко-алыми и бардовыми цветами, но пол и стены не только выкрашены краской но и залепаны кровью, где-то это кровоподтеки видно отчетливо, где-то их не найти если не искать специально. Впрочем, это объясняется не столько кровожадностью самой Кристины (или Эмилины Дарк, что жила в этой комнате раньше), сколько действиями первой хозяйки комнаты – Либертины, чьи кровавые и жестокие преступления прогремели на весь домен. Кровать застелена красными шелковыми простынями, а на окне несколько ваз со свежими цветами. У окна находится большое зеркало и столик, в котором храниться большое количество денег и драгоценностей. Шкаф у стены – едва закрывается, настолько много дорогой одежды внутри него.

Проклятое место – цель получает продолжительный урон 5 некротической энергией, пока находится в комнате.

Комната Люсии – комната, в которой более двадцати лет жила гипнотизерша. За этот немалый срок, тут почти ничего не поменялось. Огромная двуместная кровать усеяна мягкими игрушками – плюшевыми медведями и кроликами. В центре небольшой столик, на резных ножках и три стула. На подоконнике много фарфоровых кукол, которые лежат рядом, а зачастую и в самих горшках с

цветами. Цветов здесь много, они являются второй вещью радующей свою госпожу, после кукол. В ее комнате есть огромный платяной шкаф. В нем находятся роскошные платья, ленты для волос, туфли, перчатки и чулки различных цветов и размеров. Единственные вещи, что добавили годы – несколько ящиков спиртного под кроватью, да пустые бутылки, валяющиеся по всей комнате.

Комната Михаэля – небольшая комната, доверху набитая чертежами, книгами, деталями механизмов. Планы и чертежи висят на стенах, окнах и даже потолке! Большой шкаф полностью забит деталями и инструментами. В комнате есть небольшая кровать со специально сделанной рамой, помогающей Михаэлю подняться, а также небольшой сундук, в котором лежит несколько комплектов с одеждой.

Комната Стефана – комната весьма темная, занавески завернуты, свечи потушены, лишь слабые лучи солнца проникают через задернутые шторы, позволяя хоть немного разглядеть убранство. Шкаф с одеждой, кровать, рабочий стол на котором аккуратно разложены дневники с ходом экспериментов и пишущие принадлежности. Так-же из комнаты можно выйти на небольшой балкончик, единственный во всем замке. Над кроватью находится старинный портрет – он так стар, что краска поблекла и почти исчезла, но столетие назад можно было разглядеть, что на холсте изображена молодая девушка с белоснежными волосами, загадочной улыбкой и выразительными темными глазами, а на ее шее висит амулет – черный камень с вырезанной четырехгранной звездой. На портрете есть ее имя «Naamí», но кто она такая неизвестно *(сделав проверку на знание религии, герои могут вспомнить, что так звали богиню темной любви)*.

Под картиной находится сейф (при взломе - Сл на Воровство 30), в нем 5 000 золотом, несколько алхимических зелий (какие решать мастеру) и пистоль.

Комната Рубины – в первую очередь в глаза бросается огромная коллекция оружия – ножи, кинжалы, мушкеты, пистолы, рапиры и щиты. Все это оружие – трофеи добытые Дорианом в бою и отнятые у предыдущих, ныне мертвых владельцев. Рубине все эти вещи достались вместе с комнатой. И она решила сохранить трофеи. А вот зеркала были сняты и выброшены. Над кроватью, Рубина вешает свой мушкет, с которым почти никогда не расстается. Кроме того в этой комнате есть мягкий диван кремового цвета, ящик с одеждой и ковер пошитый из шкур нолингов (гуманоидных кошек).

Комната Анжелики - просторная комната с большими окнами, открывающими вид на озеро. Огромная двуспальная постель обернута, в шелковые простони и подушки. Кровать забрызгана кровью. В этой комнате есть большой шкаф с разнообразной одеждой, полки с книгами и письменный стол. На стене висит гравюра, изображающая танцующую пару. Эта пара – Стефан и Мартина Рихтер, родители Анжелики. У стены, напротив кровати, стоит небольшой кожаный диванчик, к стене за спинкой которого, приварена тонкая (но прочная) цепь с ошейником. Окна выбиты, пол усыпан битым стеклом. Холод и гул ветра наполняют эту комнату.

Библиотека – за дубовыми дверьми скрывается темный мрачный коридор с закопченными потолками от использования канделябров и свечей, что находятся по обеим сторонам стен. Библиотека представляет собой несколько рядов огромных стеллажей, забитых книгами. И пару небольших столиков и стульев, на которых читатель может отдохнуть, или почитать книги в тихой обстановке. Книг здесь несколько сотен, и прочитать их не под силу многим существам за всю жизнь. Ранее эта библиотека находилась в лаборатории некроманта Лускана, которого храбрые герои обезглавили. После, она неким мистическим образом перенеслась в замок. Поговаривают, что некромант

развлекался, помещая души разных существ в книги, и таким образом собирал коллекцию. На эти биографические произведения о жизненных путях героев и злодеев, трудно наткнуться, если не бывать в библиотеке достаточно долго. После прочтения такой книги – существо, затертое внутри – освобождается и вновь становится живым. Ходят слухи, что где то на стеллажах, есть книга с душой самого Лускана.

Крыша – чердак не представляет интереса. Там много пыли и старых, сломанных вещей и обломков мебели. Раньше, тут частенько прятались служанки, желая найти спокойное место, где они смогут избежать внимания знати, а потому чердак закрыли на крепкий замок. Двери ведущей на крышу нет – просто круглое отверстие около метра высотой. Приходится нагнуться, что бы пройти. Крыша по большей части плоская, но чем ближе края – тем круче скат. Плоская часть – огорожена перилами, на которых закреплены штыри. А по бокам присутствует несколько горгулий.

Акт 4 Крепость Эмерод

Сцена 1

Собрав все необходимое и вернувшись в деревню, герои нанимают один из уцелевших двухэтажных домов, двери которого герои предусмотрительно заперли за засов. Хозяева дома давно сбежали, и ценных вещей в нем нет. Но герои могут найти различную утварь, немного еды, одежду, столовые приборы (посеребренные), а так же некоторое количество денег и пару лечебных эликсиров. Судя по всему, в этом доме жили мелкие торговцы или весьма зажиточные крестьяне.

Алексис согласился изготовить необходимое зелье, заранее предупредив что:

- Есть шанс, что оно тебя просто убьет и все. Риск очень велик.
- Я понимаю – ответила девушка – другого шанса на победу нет. Мне нужна эта сила, чтобы победить демона.
- Хорошо, я сделаю его так быстро, как смогу. Мне нужно время. Часа два должно хватить.
- Конечно, просто помни - и наше, и твое время – ограничено.
- Дьявол! Эльф, мне и так тошно, не дави на меня!

После того, как Алексис изготовил, и зелье и напоило эльфийку, та сильно побледнела и он помог ей лечь на кровать, так как девушка практически сразу лишилась сил.

- Скоро ее сердцебиение совсем замедлится и будет казаться, что она умерла. Но это не совсем так. Ее сердце будет биться, просто очень медленно. Постепенно замедляясь все сильнее. Если через несколько минут она не очнется – значит, зелье ее все-таки убило, и нам придется придумывать новый план.

За окном тем временем стемнело. Ночь внезапно нахлынула на руины, догорающего пепелища, в которое обратилась почти вся деревня, и оставшимся огнем догорающих строений, немного разгоняла тьму.

Завыли волки, оглушительно сильно зашумел ветер.

А после огромная когтистая лапа влезла в окно, попытавшись схватить одного из героев! Благо тот вовремя среагировал и смог рубануть по ней мечом. Тварь заверещала от боли и скрылась во тьме, а после монстры единым скопом стали ломиться в двери и окна:

- Защищайте эльфа! Не стойте как истуканы! Если монстры доберутся до ее тела, пока не будет

окончена трансформация, все пойдет прахом!

Слова Алексиса заглушил треск дверного засова, которой был нещадно проломлен тушей кровожадной твари.

Нападение монстров можно условно разделить на три волны, между которыми герои могут передохнуть, выпить целебные эликсиры и перезарядить оружие:

1 – монстры (Бритвы) лезут в окна первого этажа, и несколько тварей проникли в дом, через распахнутую настежь дверь, с сорванным дверным косяком.

Монстров нужно уничтожить, а дверь забаррикадировать ящиками и мебелью, закрыв тварям проход..

2 – монстры (Бритвы) лезут по стенам дома, и проникают в дом через окна второго этажа, а также окна первого этажа. Героям предстоит разделится – часть будет сражаться с тварями на первом этаже, а части предстоит подняться на верх и принять бой.

3 – Колосс начинает ломится в стену рядом с дверью, намереваясь проделать брешь. Его удары так сильны, что стены трещат, а сам дом качается словно корабль, во время сильного шторма. После одного из таких ударов, потолочная балка, падает, прошибая пол второго этажа, и обрушивается прямоком на эльфийку, разmozжив ей голову и разворотив грудную клетку:

- Проклятье! – алхимик кинулся к ней, стараясь вытащить тело из под тяжелой балки – живи сука! Не смей умирать!

По его щекам бежали слезы, а горевший до этого огонек надежды, начал угасать.

Кто-то из героев схватил его, и они выбежали через дыру в стене, за несколько мгновений до того, как дом сложился по бревнышкам. Две стены все еще остались стоять, но крыша, провалившись, превратила второй и первый этажи в руины. В мешанину из древесины.

Героям, едва выбравшимся из этой западни, которая считанные часы назад, была надежным укрытием, предстоит сразиться с Колоссом.



Черные хищники

Эти монстры силой вырванные Тенью, из родных миров, получили от него огромную дозу негативной энергии, сделавшую их безумными и жаждущими крови чудовищами. Их шкура подгнивает, а плоть слезает с костей, хотя они все еще живы. Их тела отравлены злом и яростью.

Их главное, внешнее отличие от иных, не менее опасных сородичей, вроде Нуритюрского падальщика и Нуритюрского громилы – их шкура иссинь-черного цвета.

Черный хищник – Бритва

Описание – это существо выглядит как гигантская помесь жабы и ящерицы.

Передвигается на чуть согнутых лапах, в любой момент - готовое бросится и сбить противника с

Broken souls 3 Revelation (c) Grand-grimuaire 2012

ног. Когти загнуты как у хищных птиц и бритвенно-острые, а пасть усеяна маленьким, но острыми как игла зубами. Язык состоит из костей, и словно нож разделяет мясо на куски.

Тактика – они нападают стремительно, стараясь, заставь жертву врасплох и сбить с ног, после чего набрасываются всей стаей.

Черный хищник Бритва налетчик 19 уровень

Средний природный зверь Опыт 2000

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +16; темное зрение

Хиты 180; **Ранен** 90

КД 35; **Стойкость** 33, **Реакция** 31, **Воля** 29

Иммунитет – болезни, яд, некротическая энергия

Скорость 8

Особенности:

Трупный яд (малое; перезарядка 5 6) ♦ **Яд**

При атаке когтями, если выпадет 20, то цель получает продолжительный урон 5 от яда (спасение оканчивает).

[Стандартное рукопашное] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+23 против КД, урон 2д6+8

[Дальнобойное] **Кислота** (действие; перезарядка) ♦ **Кислота**

Дальность 10, +21 против Реакции, урон д6+10 и дополнительный урон кислотой 7.

Пан или пропал (немедленное прерывание; когда впервые становится ранен)

Мастер и игрок, чей персонаж находится ближе всех к монстру, бросают кубики. Если побеждает мастер, Падальщик дважды атакует данного персонажа когтями в следующий ход, а тот не может защититься или уклониться от ударов. Если же побеждает игрок, то его герой – уничтожает монстра.

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** _

Навыки Акробатика +23, Скрытность +23

Сил 18 (+12) **Лов** 28 (+18) **Мдр** 16 (+11)

Тел 16 (+11) **Инт** 12 (+9) **Хар** 18 (+12)

Черный хищник Бритва миньон 19 уровень

Средний природный зверь Опыт 500

Инициатива +16 **Чувства** Внимательность +16; темное зрение

Хиты 1, промахнувшаяся атака никогда не наносит урона.

КД 35; **Стойкость** 33, **Реакция** 31, **Воля** 29

Иммунитет – болезни, яд, некротическая энергия

Скорость 8

Особенности:

Трупный яд (малое; перезарядка 5 6) ♦ **Яд**

При атаке когтями, если выпадет 20, то цель получает продолжительный урон 5 от яда (спасение оканчивает).

[Стандартное рукопашное] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+23 против КД, урон 6

[Дальнобойное] **Кислота** (действие; перезарядка) ♦ **Кислота**

Дальность 10, +21 против Реакции, урон кислотой 5

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** _

Навыки Акробатика +23, Скрытность +23

Сил 18 (+12) **Лов** 28 (+18) **Мдр** 16 (+11)

Тел 16 (+11) **Инт** 12 (+9) **Хар** 18 (+12)

Черный хищник – Колосс

Описание – это огромное существо, размером с трехэтажный дом. Однако его кости полые как у птицы, потому, не смотря на свои внушительные размеры, он весит не больше двухсот килограмм. Это позволяет Колоссу, весьма шустро передвигаться. Они слепы, и не имеют глаз. Определяя местоположение пищи по звуковым вибрациям и запаху.

Тактика – они как можно скорее пытаются сократить дистанцию между собой и противником, после чего стараются нанести мощные удары в ближнем бою.

Знание о монстре:

15 (знание подземелий) – у данного монстра есть уязвимое место на запястьях. Именно там проходят основные сосуды, качающие сердца монстра кровью. Если их повредить, тварь быстро умрет от кровопотери и болевого шока.

Черный хищник Колосс Элитный громила уровень 19

Большой природный зверь Опыт 4800

Инициатива +13 Чувства Внимательность +16; чувство вибрации

Хиты 444; Ранен 222, так-же смотри Тиски

КД 34; Стойкость 33, Реакция 28, Воля 26

Скорость 8

Единицы действия 1

[Стандартное рукопашное] **Удар** (стандартное; неограниченное)

Досягаемость 2, +25 против КД, урон д8+12 и цель сбивается с ног.

[Рукопашное] **Сокрушающий удар** (стандартное; перезарядка 5 6)

Досягаемость 2, +25 против КД, урон 3д6+4 и цель становится изумленной, и толкается на д6 клеток в любом направлении по выбору мастера.

Тиски (немедленное прерывание; когда остается 150 и 50 хитов)

Когда у монстра остается 150 хитов, дальнейшие атаки не приносят ему вреда.

При этом он получает новую стандартную рукопашную атаку – Тиски (стандартное, неограниченное)

Досягаемость 2, нет проверки на захват, и возможности уклонится.

Находясь в тисках, игрок бросает д20. Если выпало нечетное число или 20, герой наносит монстру удар в уязвимую точку (читай *знания о монстре*), и тот получает урон в 50 хитов.

После чего бой продолжается, и монстр вновь получает урон от обычных атак.

Если выпало четное число – герой получает 2д10 урона и отбрасывается на 4 клетки назад.

Мировоззрение без мировоззрения **Языки** _

Навыки Атлетика +21, Запугивание +21

Сил 27 (+17) Лов 7 (+6) Мдр 7 (+6)

Тел 24 (+15) Инт 7 (+6) Хар 3 (+4)

Когда герои уничтожат монстра, то они могут заметить, что еще десятки Бритв окружают их, а несколько Колоссов уже готовятся разорвать их на мелкие части.

Внезапно! Гигантская чешуйчатая лапа, с когтями размером со взрослого человека, схватила одного из Колоссов, и сжала так – что его тело лопнуло, а внутренности разлетелись по всей округе!

Лапа поднялась выше, и прихлопнула второго Колосса, словно надоедливую муху. Драконья пасть, высунувшись из рухнувшего дома, полыхнула огнем и превратила третьего гиганта в потрескивающее, румяное и ароматное жаркое:

- Возрадуйся алхимик – твоё зелье сработало – услышали герои в своих головах голос Люсины

– Это я – Мелефита. Мой дух смог соединится с телом Люсианы и позволил ей, принять мой истинный облик. Надеюсь, мой вид – вас не сильно пугает.

Гигантский красный дракон, выбрался из под завала, и выставив свое крыло, будто лестницу, телепатически промолвил:

- Забирайтесь мне на спину и держитесь! Я доставлю вас прямо к крепости Эмерод.

Сцена 2

Крепко держась за выпирающие пластины чешуи, на шкуре исполинского дракона, герои миновали заснеженные горы, заметили на горизонте Ледяной храм, в котором сражались не так давно с ледяными рыцарями и уничтожили один из алтарей, сами невольно поспособствовав возвращению Тени в мир живых. Пролетели рядом с пиком Клык, который не так давно был основательно разрушен землетрясением, и сейчас, на снегу копошатся различные черные как смоль твари.

Миновали плато, на котором среди полей электрических пиков, шел неравный бой наследников руин, и значительно превосходящих их в количестве неведомых тварей, похожих на гуманоидных ящеров с кривыми саблями в мелких, но цепких лапках. На все это путешествие, ушло не более двух часов. Герои изрядно замерзли, а их пальцы, сжавшиеся на неровных кроях чешуи, сильно занемели.

Наконец от крепости, их отделяла лишь каменная гряда скал, на них и совершили нападение! Скалы были испещрены маленькими дырами и трещинами, которые вели в пещеры, где обитали Скальные импы!

Едва дракон пролетел рядом с ними, как целая стая Скальных импов Малявок – облаком кинулась вслед. Дракон, поняв свою ошибку, задал лихой вираж, сбросив значительную часть преследователей (но еще около двадцати тварей намертво повисли за драконом и быстро нагоняли!), а из соседних скал уже вылетело несколько более крупных особей.

- Надеюсь, моя спина будет достаточно широка для сражений. Только не вздумайте попасть мне по крыльям или применять магию, иначе мы рухнем! – телепатически сказал дракон.

Они как раз подлетали к новым скалам, которые Дракон просто окутал пламенем, из своей глотки, словно гигантский огнемет! Скала обуглилась и немного оплавилась, а очистительный огонь прошелся по норам внутри. Из-за резкой смены температуры, на скалах появились новые трещины.

Но радоваться локальной победе было рано! Твари не бросили преследование, и необходимо было вступить с ними в бой!

Дракон представляет собой «поле боя» 5 на 10 клеток. У дракона 500 хитов. Магия порождающая зоны, наносит ему урон, так же как и удары направленные на землю (вроде ударов молота, что превращает землю в труднопроходимую область).

Когда дракон будет ранен (останется 250 хитов), то герои и противники проходят проверку на Акробатику. Раненый дракон сильно дергается, выгибаясь от сильной боли и те кто находился на нем – могут слететь с его спины на землю (падение с подобной высоты будет летальным). Если дракон будет убит – он упадет на землю, и все кто находился на его спине – так же погибнут.

Что-бы победить, героям нужно уничтожить всех монстров или продержатся 10 ходов, после которых монстры, поняв, что эта добыча слишком сложна в поимку, улетят в поисках более слабой закуски.

Скальные импы

Описание – жуткие, покрытые хитином летающие рептилии. Они живут огромными стаями в трещинах и пещерах скал рядом с крепостью Эмерод. Охотятся на птиц и животных. Так же не раз нападали на людей, а однажды уничтожили лагерь Наследников руин, которые по своей глупости построили его рядом с норами Скальных импов.

Они безрассудны, им незнаком страх, так что они могут броситься в бой с существом в десятки раз

сильнее и больше их.

Тактика – просто налетают стайей на жертву, и нападают со всех сторон.

Скальный имп Малявка миньон уровень 20

Крошечный магический зверь (рептилия) Опыт 0

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +14;

Хиты 1, промахнувшаяся атака никогда не наносит урона.

КД 30; Стойкость 30, Реакция 33, Воля 30

Скорость 6 летая

[Стандартная рукопашная] **Укус** (стандартная; неограниченное)

+25 против КД, урон 1

Мировоззрение злое **Языки** _

Сил 24 (+17) **Лов** 18 (+14) **Мдр** 13 (+11)

Тел 23 (+16) **Инт** 11 (+10) **Хар** 17 (+13)

Скальный имп Загонщик налетчик уровень 20

Маленький магический зверь (рептилия) Опыт 2800

Инициатива +10 **Чувства** Внимательность +14;

Хиты 190; **Ранен** 95

КД 32; Стойкость 33, Реакция 30, Воля 29

Скорость 6 летая

[Стандартная рукопашная] **Удар** (стандартное; неограниченное)

+25 против КД, урон 2д8+7

[Дальнобойное] **Ослабление** (стандартное; перезарядка 5 б) ♦ **Психическая энергия**

Дальность 10, +23 против Воли, урон 3дб психической энергией и цель становится, обездвижена (спасение оканчивает).

Проваленный спасбросок – цель теряет исцеление.

[Дальнобойная] **Маяк** (стандартная; раз за сцену)

Дальность 15, +23 против Реакции. Урон 2д10+4 и цель окружается облаком энергии до конца боя.

Цель окруженная данным облаком, получает дополнительные дб урона от атак Скальных импов.

Мировоззрение злое **Языки** _

Сил 24 (+17) **Лов** 18 (+14) **Мдр** 13 (+11)

Тел 23 (+16) **Инт** 11 (+10) **Хар** 17 (+13)

Скальный имп Истребитель солдат уровень 20

Средний гуманоидный магический зверь (рептилия) Опыт 2800

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +13;

Хиты 200; **Ранен** 100

КД 36; Стойкость 33, Реакция 31, Воля 29

Скорость летая 8

[Стандартная рукопашная] **Рассечение** (стандартное; неограниченное) ♦ **Оружие**

+27 против КД, урон 3дб+4

[Стандартная дальнобойная] **Айсболл** (стандартное; неограниченное) ♦ **Холод**

Дальность 10\20, +25 против Реакции, урон холодом 2дб и цель становится замедленной (спасение оканчивает)

[Рукопашная] **Быстрый выпад** (стандартное; перезарядка 6) ♦ **оружие, Холод**

+26 против КД, урон 2д10 и дополнительный урон 15 холодом.

Мировоззрение злое **Языки** _

Сил 24 (+17) **Лов** 18 (+14) **Мдр** 13 (+11)

Тел 23 (+16) **Инт** 11 (+10) **Хар** 17 (+13)

Снаряжение деревянный щит, обсидиановый меч



Сцена 3

Преодолев все преград на пути, дракон делает резкий вираж, что заставляет вас из всех сил вцепится в его чешую, в попытке удержаться (СЛ 15 на Атлетику, при провале – героя срывает ветром, но к счастью его напарники успевают его схватить и втащить обратно на спину дракона).

Уже виднеется шпиль крепости. Древние стены величественной постройки, испещренные трещинами, и покрыты какой-то вязкой темной слизью, которая будто бы скрепляет руины, не давая им разделиться. Все окна и отверстия покрыты этой слизью, и полностью закрывают обзор.

Когда дракон оказался в сотне метров от башни и уже готовился на «посадку», то разрезав каменную многотонную стену, словно нож – масло, вырвалась серповидная лента, состоящая из чистой энергии. Она вошла в шею дракона, и захлестнута по бокам. Отчего тот, заревев от дикой боли, и разбрызгивая кровь, камнем рухнул на землю, сломав крыло.

Герои сидевшие на его шкуре, должны благодарить судьбу, что дракон упал на бок. Люсиана стонала от боли (хотя этот звук, больше напоминал рев горна), а вокруг ее тела расплзалась ярко-алая пузырящаяся и горячая, словно кипяток кровь.

Сами герои сильно пострадали. При ударе они отлетели на несколько метров, и их проволокло по земле, прежде чем они остановились (урон 2д20, цель сбивается с ног и становится ошеломленной (спасение оканчивает)).

Тут же из-под земли вылезли каменные колонны, изображающие очень мерзкие картины каменных, скрепленных наспех человеческих тел, которые выглядели, будто безумный некромант, решил сшить множество тел, собирая уродливую нежить.

Их глаза загорелись, а кристаллы в лапах начали светиться, не предвещая ничего хорошего. Из последних сил, собрав остаток энергии – дракониха выплюнула поток огня, который вмиг обратил колонны в уголь, а в бронзовой двери закрывавшей вход в крепость – проплавил огромную дыру. - Бегите! Не думайте обо мне! – этот голос услышали герои в своей голове. И прежде, чем они смогли принять решение, из земли показались новые столбы Джигсау (3-4 штуки).

Пыточные столбы Джигсау

Описание – когда Джигсау кратковременно был мертв, его душа отправилась в Бездну и попала в «руки» пыточных столбов - жуткого инструмента, которым истязали души грешников. Джигсау был так впечатлен этим устройством, что после возвращения в мир живых создал его аналог.

Тактика – Поскольку данный противник неподвижен (и в чем-то даже напоминает больше ловушку, чем монстра), он лишь стреляет энергией камней издали. При этом дальность выстрела, позволяет ему без труда простреливать всю комнату, в которой эти Столбы расположены.

Знания о монстре:

10 – в руках статуи настоящие драгоценные камни, которые заряжены энергией и используются как оружие.

15 – в основе статуи мертвые тела. Которые были скреплены стальной проволокой, а после покрыты алхимическим воском, созданным Эмилиной Дарк, который высох и стал напоминать своим белым цветом – гипс.

Пыточные столбы Джигсау Артиллерия 18 уровень

Гигантский созданный (механизм) Опыт

Инициатива +14 **Чувства** Внимательность +13;

Хиты 150; **Ранен** 75

КД 30 (34 против дальнобойных атак); **Реакция** 0

Скорость 0

Иммунитет – яд, проклятия, болезни и т.п. Так-же не может быть сбит с ног, оглушен и т.д.

[Рукопашная стандартная] **Захват** (малое; неограниченное)

Досыгаемость 2, +25 против Реакции, урон 2д6+4 и цель толкается на 5 клеток назад и сбивается с ног. (руки статуй хватают жертву, наносят ей повреждения и отбрасывают назад).

[Стандартная дальнобойная] **Луч** (малое; перезарядка 5 б)

Дальность 20, +22 против Реакции. Статуя выстреливает потоком энергии из одного из камней.

Урон 2д8+вторичный удар и цель сбивается с ног.

Камни и вторичный урон:

Рубин +8 урона огнем

Аметист +10 урона психической энергией

Сапфир +8 урона кислотой

Бриллиант +10 урона холодом

[Зональная] **Гниющая плоть** (немедленное прерывание; когда впервые становится ранен)

Дальность 10 клеток. +20 против Стойкости, урон страхом 2д6+4

Мировоззрение _ **Языки** _

Снаряжение драгоценные камни (стоимость определяется мастером)

Герои могут либо бросить Люсиану и сбежать, или попробовать защитить ее, уничтожив монстров.

Если героям удастся уничтожить монстров, то Люсиана взлетит и вскоре скроется в небе:

- Я вернусь, как только восстановлю силы. Постарайтесь до этого момента не помереть.

Если же герои бросают дракониху, то вбегая в дыру, зияющую вместо двери крепости, слышат странный треск, будто от искрящейся молнии, рев дракона и внезапную, оглушающую тишину.



Столбы Джигсау уходят под землю, и все что будет напоминать о недавнем сражении – дымящееся обожженное тело эльфийки, с отсеченной головой, лежащее в обугленной воронке.

- Этот демон способен убить этернала? Это невероятно! – с восхищением и ужасом прокомментирует Алексис.

Если герои принялись защищать дракониху, но не сумели уничтожить монстров за 15 ходов, то они видят, как новый энергетический луч вылетает из крепости, проделав дыру в стене и опутав шею Люсианы – отсекает ей голову.

После чего ее мертвое драконье тело, подвергается метаморфозе и вновь становится телом эльфа.

После битвы, герои входят в крепость, и готовятся к решающей битве.

Сцена 4

Итак герои входят внутрь крепости, оказавшись на первом этаже. Им нужно пройти до самого верха, что бы в итоге сразится с демоном и спасти мир.

Первый этаж:

В крепости Эмерод три этажа. В холле каждого из них - винтовая лестница ведущая наверх. Что бы попасть к холлу, нужно пройти длинный коридор.

Герои оказываются в коридоре первого этажа, ведущего к холлу. На первом этаже почти нет источников света. Окна закрыты черной пленкой болотного клея, свет практически не проникает сквозь них. На первом этаже нет ни факелов, ни свечей, ни камней люцеферита, в общем, никаких источников света! Герои оказываются в кромешной темноте!

Примечание – при попытке проткнуть пленку болотного клея, герою нужно пройти проверку на Атлетику, что бы вырвать оружие, из него прежде, чем оно намертво приклеится.

Хуже всего, что они слышат лязг, каких то механизмов, раздающийся из этой темноты. Чувствуют жуткий запах разложившейся плоти и машинного масла.

Небольшая «гирлянда» из святающихся кристаллов люцеферета опутывает винтовую лестницу. Герои замечают ее, подходя к концу коридора. Но сам холл тонет во мраке.

Если герои владеют темным зрением, тепловым зрением или чувством вибраций, они понимают, что кроме них в холле находятся еще как минимум несколько существ. Если у героев нет источников света, и возможности видеть в темноте, они получают штраф (-5) на все действия (но выпавшая 20, все еще автоматический успех).

Те невидимые источники шума - Машины плоти Джигсау, которые нападают на героев по приказу своего хозяина, едва приключенцы войдут в холл и направятся к лестнице.

Машина плоти Джигсау

Жуткие изобретения созданные Джигсау. Они совмещают в себе алхимию, магию и механику. Это стальные остовы, «украшенные» шипами, лезвиями и различными колюще-режущими частями.

Остовы густо исписаны магическими знаками. Эти механизмы тупые и выступают, как правило в роли охранников. Убивая или захватывая нарушителей. Эти механизмы подчиняются лишь своему хозяину – Михаэлю Джигсау.

Чтобы иметь возможность сражаться полноценно, им необходим свежий труп, дабы они могли вытягивать из него душу и перерабатывать плоть.

Джигсау так же разрабатывает более долговечные механизмы. Используя в качестве источника энергии боль живых существ. Они помещаются в эти жуткие механизмы, где подвергаются изуверским пыткам механизмами машины. Пока создана лишь одна такая машина, и если ее уничтожить, то человека внутри нее еще можно спасти.

Тактика монстра: они слишком тупы, чтобы действовать хитроумно, они просто нападают и уничтожают врагов всеми доступными способностями.

Знания о монстре:

15 (знание магии) – Машина агонии Джигсау может использовать заключенного в ней человека, чтобы общается с хозяином или врагами. Этот человек своим голосом, говорит то, что ему приказывает машина. Если этот человек не знает языка хозяина или врагов, то в беседе потребуются участие переводчика.

20 (знание магии) – Машины Джигсау, видят мир через зрение находящегося в ней тела. Если оно обладает какими-либо особыми чувствами (тенивое зрение, например), то машина так же получает эти чувства.

Машина Джигсау миньон 19 уровень

Средний природный оживленный (механизм) Опыт 600

Инициатива +15 **Чувства** Внимательность +12; чувство вибраций

Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон.

КД 35; Стойкость 35, Реакция 32, Воля 31

Иммунитет болезни, яд.

Спротивляемость 30 некротическая энергия

Скорость 8

Особенности:

Захватить тело

Машина Джигсау может захватить свежий труп среднего гуманоида (не нежить), погибшего не более двух раундов назад. Захватив тело, она становится **Машиной плоти Джигсау**.

Примечание: если Машина Джигсау убивает врага (средний гуманоид (не нежить)), то автоматически захватывает его тело, свободным действием.

[Стандартная рукопашное] **Шип** (стандартное; неограниченное)

+25 против КД, урон 10

[Рукопашная] **Двойная атака** (стандартная; перезарядка 5 б)

+25 против КД, урон 15

Мировоззрение Злое **Языки** _

Навыки Скрытность +20

Сил 24 (+16) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 16 (+12)

Тел 25 (+16) **Инт** 14 (+11) **Хар** 15 (+11)

Машина плоти Джигсау солдат 19 уровень

Средний природный оживленный (механизм) Опыт 2400

Инициатива +18 **Чувства** Внимательность +12; чувство вибрации

Хиты 180; **Ранен** 90

КД 35; Стойкость 35, Реакция 32, Воля 31

Иммунитет болезни, яд.

Спротивляемость 30 некротическая энергия

Скорость 8

[Стандартное рукопашное] **Шип** (стандартное; неограниченное)

+25 против КД, урон 2д8+8 (если критический то 2д8+16)

Переработать труп (немедленное прерывание; когда хиты достигают 0; на день) ♦ **Исцеление**

Машина плоти перерабатывает тело находящееся внутри нее, и получает 40 хитов.

[Рукопашное] **Хватка мертвеца** (стандартное; перезарядка 4 5 б) ♦ **Некротическая энергия**

Досыгаемость 2, +22 против Реакции, цель становится захваченной (спасение оканчивает). Пока цель в захвате,

она получает продолжительный урон 8 и Машина плоти может малым действием атаковать захваченного **Шипом**.

[Рукопашное] **Двойной удар** (стандартное; перезарядка 5 6)

+25 против КД, урон 2д8+16 и цель становится ошеломленной (спасение оканчивает).

Мировоззрение Злое **Языки** _

Навыки Скрытность +20

Сил 24 (+16) **Лов** 18 (+13) **Мдр** 16 (+12)

Тел 25 (+16) **Инт** 14 (+11) **Хар** 15 (+11)

Машина агонии Джигсау Элитный контроллер 19 уровень

Средний природный оживленный (механизм) Опыт 4800

Инициатива +8 **Чувства** Внимательность +13, *так-же см. знания о монстре.*

Хиты 364; **Ранен** 182

КД 35; **Стойкость** 35, **Реакция** 29, **Воля** 33

Иммунитет болезни, яд.

Спротивляемость 30 некротическая энергия

Скорость 8

Единицы действия 1

[Стандартное рукопашное] **Лезвие** (стандартное; неограниченное)

Досыгаемость 2, +24 против КД, урон 3дб+4

[Стандартное рукопашное] **Шипы** (стандартное; неограниченное)

+25 против КД, урон 3д8+6

[Рукопашное] **Тиски** (стандартное; перезарядка 5 6)

Досыгаемость 2, +22 против Реакции, цель становится захваченной (спасение оканчивает). Пока цель в захвате, она получает продолжительный урон 10 и Машина агонии может малым действием атаковать захваченного **Шипом**.

[Зона] **Расчленение** (стандартное, когда становится ранен; перезарядка 5 6) ♦ **Исцеление, Некротическая энергия**

Зональная вспышка 1 в пределах 10.

В первый раз - +22 против Стойкости, урон 2дб некротической энергией, и Машина агонии восстанавливает 30 хитов.

Во второй раз - +22 против Стойкости, урон 3дб некротической энергией и цель становится изумленной (спасение оканчивает), и Машина агонии восстанавливает 40 хитов.

В третий раз - +22 против Стойкости, урон 3дб+4 и цель становится изумленной и ошеломленной (спасение оканчивает и то и другое), и Машина агонии восстанавливает 50 хитов.

Примечание – после третьего использования человек внутри машины становится умирающим.

При промахе – половина урона и цель не становится изумленной/ошеломленной.

QTE [Зональное] Вопли боли (немедленный ответ; когда получает критический удар) ♦ **Исцеление, Звук**

Когда Машина плоти Джигсау получает критический удар, она падает на землю (сбивается с ног), и герой замечает замок на спине механизма, скрепляющий машину и человека внутри нее.

Герой сбивший Машину плоти бросает д20. Если выпало 15 и больше, он наносит удар по замку, и машина перестает работать, а человек внутри нее, остается жив.

Если бросок получился неудачным (выпало 14 и меньше), то Машина плоти использует немедленный ответ – Вопли боли.

Ближняя вспышка 1, +22 против Стойкости, урон 2дб+5, дополнительный урон звуком 2дб, и цель становится изумленной и оглушенной (спасение оканчивает и то и другое).

Мировоззрение Злое **Языки** Инф, Общий

Навыки Скрытность +18; Запугивание +18

Сил 24 (+16) **Лов** 12 (+10) **Мдр** 14 (+11)

Тел 21 (+14) **Инт** 12 (+10) **Хар** 21 (+14)

Героям предстоит с боями прорываться к лестнице и подыматься на следующий этаж. На площадке второго этажа есть каменная плита, которой они могут перекрыть проход. Если двое и более героев будут двигать эту плиту, проверка не делается и успех считается автоматическим. Для одного героя, это проверка *Средней сложности*.

Второй этаж:

В коридоре героев уже поджидают несколько Машин плоти, решивших напасть на них в тесном коридоре, когда герои разберутся с ними, то им будет открыт путь по коридору второго этажа, к холлу, в котором их уже поджидает сам Михаэль Джигсау. Они прекрасно его видят, так как холл, в котором он стоит - освещен множеством сфер люцеферита, вмонтированного в стены.

По пути герои могут попасть в ловушку. Каменные пластины выедут с обеих сторон коридора, преграждая путь к бегству.

Опасные стены

Охранник 18 уровень

Ловушка

Опыт 2000

Герои спокойно идут по помещению, вдруг из стен, в них летят десятки острых дротиков!

Опасность: когда герой оказывается в этой ловушке, им приходится уклоняться, от острых дротиков, а двери закрываются.

Герою нужно сломать ловушку и выбраться из западни! Через 5-6 залпов, ловушка становится неактивна и ее можно «сломать» Она неактивна в течении 2 ходов, а после снова начинает обстрел. Через три таких цикла, дротики заканчиваются, ловушка перестает работать, а двери открываются.

Внимательность:

Сл 25 – герой может подметить небольшие отверстия в стенах.

Сл 30 – герой замечает, что материал, из которого построены стены этом в коридоре, отличаются от материала стен, на первом этаже. К тому-же сам коридор немного уже. Будто кто-то добавил панель поверх стен, а после попытался это замаскировать.

Триггер:

Срабатывает автоматически, как только герои войдут в нужный участок коридора.

Атака:

Дальнобойная

Цель: существа в зоне действия ловушки.

Атака: +22 против Реакции

Попадание: урон 2дб+5, и продолжительный урон ядом 3 (спасение оканчивает).

Промаш: не наносит урона.

Примечание: что бы сделать ловушку сложнее и «веселее», в нее можно добавить 3-4 Машин плоти (которых герои могут использовать как «живые» щиты), и героям придется сражаться с ними, помимо того как они уклоняются от летящих дротиков.

Отключение ловушки (проверка навыков)

Уровень – равен уровню партии

Сложность: 1 (1 успех, до 3 провалов)

Навыки:

Внимательность (Средняя СЛ) – герой пытается заметить механизм приводящий ловушку в действие. Дает +2\–2 к проверке воровства следующего героя.

Воровство (Средняя СЛ) – герой использует свои знания в воровстве, что бы сломать механизм и обезвредить ловушку.

Когда герои проходят «опасный коридор», то попадают в холл. Их встречает Джигсау, облаченный в механические доспехи, от которых идет пар, с лязгом приближается к ним. Его движения быстры, но очень дерганые. Видно, что эти доспехи не созданы для быстрого маневрирования, но вот пробить

их будет очень трудно. Лицо Михаэля спрятано за стальной маской, а его голос неестественный, синтетический:

- Вы прошли все мои испытания – говорит он с усмешкой. И вы достойны стать теми, кого я сокрушу своей новой силой.

Алексис начнет беседу с Михаэлем. Он попросит дать ему пройти, скажет, что Михаэль его должник:

- Я спас тебя тогда в Алхемиле. Ты бы помер в грязной подворотне, если бы я прошел мимо. И сейчас мне нужен этот долг! Проклятье, Михаэль - это же моя дочь! Уйди с пути!

Михаэль пропустит героев:

- Мне ведь не интересны все эти битвы за мир, я лишь хочу заниматься и дальше своей работой. Это единственное, что для меня важно.

- Я понимаю – ответит Алексис

- Демон уничтожит меня, если останется жив. Постарайтесь отправить его на тот свет. И я больше, ничего тебе не должен Алес! Запомни.

Громя по каменному коридору стальными «сапогами», Михаэль скроется во тьме. При этом все Машины плоти, которых он контролировал – отключаться и повалятся на пол, словно старый металлолом, не мешая героям пройти.



Третий этаж

Герои восстанавливают силы, и поднимаются по лестнице на третий этаж. Потолки там намного выше, чем на нижних уровнях, видимо тень убрал перегородку между третьим этажом и башней.

Сам демон Тень, во вполне материальной форме, в виде гуманоида чье лицо и тело закрыто черной непроницаемой мантией - восседает на жутком троне (созданном из человеческих костей, скрепленных визжащими от боли душами) подпирая подбородок одной рукой, а второй поглаживает Косу Жнеца, словно ребенок, глядящий котенка.

Его руки: длинные, скрюченные, худые, с пальцами, оканчивающимися загнутыми «орлиными» когтями. Они излучают синеватое свечение, будто он призрак.

Справа, рядом с ним, у спинки трона находится Коса Жнеца. Массивный инструмент умерщвления, с лезвием которое кажется невероятно острым даже на вид! Она абсолютно черная, включая лезвие, и не известно из какого материала ее создали. Лезвие поблескивает, переливаясь странным свечением. Слева же в деревянной кровати, лежит Наами Рихтер. Девочка совсем не испуганная и не плачет, наоборот она с интересом играет с душами, которые пытаются вырваться из конструкции трона. Она протягивает к ним свои ручки и те, коснувшись ее, перестают визжать и становятся совершенно спокойными.

- Не знаю, что пообещали вам, чем запугали, но лучше вам побоятся меня. Отступите, и даю слово, не трону вас – сказал он, его голос вроде бы тихий и хриловатый, но словно горное эхо раскатился по холлу.

- Ублюдок! Верни моего ребенка! – крикнет Алес, доставая из походной сумки алхимическую гранату.

- Герои, а знаете ли кто этот ребенок? Это Дитя Тьмы, которое уничтожит этот мир, когда вырастет.

Даже если вы победите меня, и не дадите мне это сделать, то когда девчонка вырастет – этот мир все равно будет уничтожен! Сколько вы не пытайтесь – история уже predetermined, и назад пути не будет! Переходите на мою сторону, и получите силу, о которой не могли и мечтать! И сохраните свои жизни! Меньше часа осталось до полуночи, как только полная луна осветит небосклон, я принесу это дитя в жертву и стану новым Богом!

Герои могут согласиться с его предложением и перейти на его сторону, или же отказаться и вступить в бой.

Окончательная смерть:

Если Алес будет ранен Косой Жнеца, то не сможет регенерировать хиты до конца битвы, если он будет убит – то не сможет воскреснуть. Коса Жнеца может убить даже этернала.

Пламенный помощник:

Если герои помогли Люсиане, и та смогла улететь, то во время битвы, когда Тень в своей первой форме будет ранен, дракон подлетит к дыре в стене башни и будет выдыхать пламя, которое отнимет у Тени остаток хитов, после чего он примет вторую форму – Тень Предтеч.

После обращения он попытается вновь сбить драконицу, но та вовремя увернется и скроется в небе.

Если герои спросят о ребенке:

- Хотите знать, зачем я прикладываю столько сил, что бы убить этого никчемного младенца? Хорошо, я расскажу вам, но лишь потому, что я действительно горд проделанной работой.

Этот ребенок мое творение! Я веками скрещивал подходящих потомков Шариданы ле Фаню и Стефана Рихтера. Этих ничтожеств, что получили силу Имфеора. Их потомки, воплощения, и все те шкуры, что они сменяли. Я использовал их, манипулировал обстановкой вокруг них, создавал чувства

между ними, пока не появились те двое, что содержали в себе больше всего изначальной силы – Алексис и Анжелика Рихтер! Их ребенок – новорожденное божество! Убив такого правильным оружием, можно поглотить его душу и получить силы бога! Я все равно заберу его душу, я все равно захвачу этот мир. Вам не победить в этой битве.

Тень, не намерен отступать, или расставаться с косой. Если герои не примут его предложение уйти с дороги и не мешаться, он поднимется с кресла, схватится косу и бросится в бой!

Тень вступает в битву изначально более слабым, чем их противники, однако после первого поражения, его Коса Жнеца начнет излучать темную энергию, а сам демон трансформируется в более сильного и могучего монстра!

Когда герои победят его, он рухнет на колени, а его коса откатится в сторону. Один из героев (тот, что находится ближе всего к монстру) – схватит косу, и со всего размаха, разрубит монстра пополам! Его располовиненное тело упадет на землю, и начнет шипеть, исходя черным паром. Через несколько секунд, от него останется лишь лужа черной слизи.

После чего, героям нужно решить, что им делать с ребенком. Они могут вернуть его отцу (если Алес еще жив; убить Наами, что бы она повзрослев, не воплотила в жизнь пророчества о Дите Тьмы; или передать его на воспитание в церковь Мелефиты (если Люсиана жива, она может забрать его и самостоятельно доставить, в один из таких храмов).

Возможные финалы:

1 – Возрождение Мелефиты – герои убивают Наами Рихтер, косой Жнеца, что бы Дитя Тьмы не смогло вырасти и уничтожить мир. После чего светлая богиня поглощает душу убитого ребенка и возрождается. Если Алексис Рихтер к этому моменту жив, то он нападет на героев, что бы помешать. Его придется так-же убить и род Рихтеров прервется.

2 – Милосердное решение – герои не хотят убивать ни в чем неповинное дитя. Они дают Алесу уйти с ребенком (этот финал возможен если Алексис переживет бой с Тенью).

3 – Паства – Мелефита просит героев, не убивать ребенка и те не тронут девочку. Мелефита просит отдать ребенка на воспитание в храм, где та сможет вырасти и стать позже жрицей и аватаром богини.

4 – Милосердие по заслугам – герои нападают на Алексиса Рихтера, если тот еще жив, убивают его, но не хотят причинять вред ни в чем неповинному ребенку, и соглашаются отдать ее на воспитание в храм.

5 – Могила неизвестного героя – герои погибают в финальной битве от рук Тени или после, в бою с Рихтером. Они мертвы, а зло продолжает свое существование. Кто бы в итоге не победил – они проиграли.

6 – Смена хозяина – герои принимают предложение Тени, и становятся его слугами. Он уничтожает Алексиса, убивает его дочь, и начинает воплощать свой план, по уничтожению мира. Он не трогает героев, более того - наделяет их частью своей силы, обратив в Теневых вассалов. Слабеющий дух Мелефиты – обречен. Она погибает от рук Тени, и больше в этом мире не остается достаточно сильных добрых существ, способных ему противостоять.



PS.:

Нет ни одной истории со счастливым концом...



Шрамы прошлого

Обычная комната для прислуги. Скучный желтоватый свет свечи, плохо освещает комнатушку, в которой находятся две девушки, служанки. Восьмая, все как ее звали – кроткая, тихоня, которая всегда была в стороне, от происходивших в замке событий, помогала одеться другой девушке, совсем недавно попавшей в замок.

- Будь трижды прокалят этот корсет! – поделилась своим мнением новенькая - Они хотят что бы мы всегда выглядели стройно, и хоть бы спросили, хотим ли мы этого.

- Угу... - тихонько согласилась Восьмая, помогая со шнуровкой на спине. А когда с ним было покончено, то помогла девушке с макияжем, подкрасив губы ярко-алым и нанеся белила на лицо.

Восьмая была личным секретарем Стефана Рихтера, которого и слуги и аристократы - боялись, ненавидели и конечно-же завидовали. Он держал власть в своих руках, и без жалости расправлялся с теми, кто не оправдывал его ожиданий. Но даже ему был нужен помощник, которым и стала эта девушка, чьего настоящего имени, уже никто не помнил.

Новенькая все говорила и говорила, а Восьмая лишь учтиво слушала, пока в образовавшейся паузе, не смогла вставить интересовавший ее вопрос:

- Я вчера видела, как ты выходила из кабинета Мэд, что случилось?

- Ничего... все в полном порядке.

- Рада слышать, значит, ребенок родится здоровым?

- Откуда ты... ай! – новенькая рванулась с места, и расческа, которой Восьмая расчесывала ей локоны – вырвала клочок волос.

- Просто расспросила Мэд. Не стоило это делать?

- Это ребенок графа, не хочу, чтобы кто-то и особенно он про него узнал. По крайней мере, сейчас.

- Теперь ясно, почему он каждый вечер тебя к себе вызывает – улыбнулась женщина.

Их дальнейший разговор, прервал настойчивый стук в дверь, не дожидаясь ответа, в комнату вошла Амелия, как обычно, ее лицо не выражало никаких эмоций, только глаза светились от бушевавшей внутри ярости:

- Джина, граф ждет тебя.

- Но она еще не готова – сказала Восьмая.

Если бы взгляд мог убивать, то это убийство было очень жестоким. Амелия с таким гневом глянула на Восьмую, что та нерешительно отступила.

- Давай, граф не будет ждать – старшая служанка схватила Джинну за руку и практически вытолкнула из комнаты.

Когда звук быстрых и удаляющихся шагов стих, Восьмая, утратив всю притворную робость, приблизилась к Амелии:

- Я ведь сказала что нам еще нужно несколько минут, разве это было плохо понятно? Может тебе стоит подучить инф?

- Но граф... он велел... он.

- Значит - это граф виноват?

- Нет... я думала...

По комнате прокатился звук хлесткой пощечины. Амелия зажав кровоточащий нос ладонью, покорно опустила глаза, понимая, что ей не выиграть в споре с хозяйкой.

- В следующий раз постарайся не злить меня, или последствия будут значительно хуже... - она почти вышла из комнаты, но вдруг, ее будто осенило, она решила еще и морально поиздеваться над несчастным гомункулом. Восьмая вернулась к столику, взяла с него платок и протянула Старшей Сестре:

– Как ты там говоришь, в подобных ситуациях? Ах, да - вытрись, кровь тебя не красит.

Уже поздно ночью, когда Восьмая как обычно сидела в кабинете графа, разбирая его записи и объединяя их со старыми документами и описаниями экспериментов, она, наконец, решила поговорить с ним:

- Зачатие прошло успешно?

- Да – Стефан оторвался от своих дел, и обернулся к ней – все по плану, очень скоро у тебя будет основа для ритуала.

- Девчонка на грани срыва, боюсь, она может натворить что-то глупое. Нужно сменить обстановку.

- Ну, сбежит она или повеситься, заведем новую.

- А время? О нем ты не подумал? Мое тело разваливается на части, магические нити лишь с трудом его сдерживают.

- Нужно было...

- Да, да, да, я знаю! Нужно менять тело регулярно, а не тянуть до последнего, я знаю! Не читай мне мораль. Мы с тобой не один век вместе и я прекрасно знаю, что и как делать. Но иногда, все по плану просто не выходит.

- Хорошо – Стефан решил завершить конфликт, пока тот не разгорелся со всей силой – что ты хочешь?

- Дай ей денег, дом в деревне, скажи, что любишь ее и хочешь заботиться о ребенке. Соври ей, такие дурочки не распознают ложь. Пусть поживет в деревне, со всеми удобствами и богатством, а как ребенок родится – проведем ритуал и я получу свое новое тело.

- Вот так все и было – прошептал Тень, на ухо Клариссе. Девушка как обычно притворялась спящей, подслушивая разговор своих «хозяев». Это был не трудно, ведь она лежала прямо между ними. Спать ей все равно не хотелось, да и трудно настроится на отдых, когда твои руки связаны, а чужие руки то и дело хватают за выступающие части тела.

- Т.е они меняли тела, вселяясь в своих детей, так? – задала свой мысленный вопрос Кларисса.

- Примерно так. Не все дети подходили, и иногда ритуал просто не получался. Или правильное время было потеряно. В новорожденную Марту от Шариданы, попала лишь часть силы, потому девчонка росла, не понимая своей силы. Она обладала великой силой, великим даром к некромантии, но просто не знала, куда его применить. Ее память о прошлых жизнях была потеряна. Стефану пришлось соблазнять ее и постепенно вести к воспоминаниям, и когда та узнала правду, то не смогла принять ее. Для нее это был шок. Однако Стефан не мог отпустить Мартину на свободу, потому, что они всегда должны быть вместе. Стефан и Шаридана – две части силы, два воплощения одного божества, два аватара разделивших силу Имфеора.

- Я не совсем понимаю.

- Поймешь, однажды. Итак, от одного из романов, на стороне родился Алексис. Стефан не будь дураком, заранее готовил свои воплощения, свои тела к новой жизни. Он учил их, давал им силу и делал их своими копиями, еще до того как занимал их тела. Благодаря этому, не было никаких отторжений или неудач. Должен был настать черед Алеса стать новым воплощением Стефана, а судьба дочери Марты – стать новым воплощением Шариданы. Но... тут то я и вмешался. Я отправил

бедолагу Алеса, погулять очень далеко от родного «дома». Дал ему десятилетия скитаний. Что касается Шариданы – она заняла собой тело Анжелики, убив при этом свою оболочку. Мартина умерла при родах, и Стефан, по глупости своей и незнанию, решил, что Шаридана покинула его навеки.

- Т.е она внутри той белобрысой стервы?

- Конечно, а что по-твоему проявило ее стервозность и жестокость? Немного помощи с моей стороны и вуаля! Позже я избавился и от Стефана. Запер его навеки в Бездне. Теперь смотри, что мы имеем - обе части силы собрались здесь, очень близко от тебя. И когда у них будет ребенок, сила перейдет к нему, от двух источников сразу! Это будет истинный этернал, обладающий силой бога. Именно он мне и нужен. Пожру его душу, и стану новым правителем этого мира.

- А что будет со мной?

- Ты не будешь забыта.

- Нет, что будет со мной, что с моей мстью? – она слышала, как эти чудовища делились радостью, о грядущем приплоде. Как же тошнотворно сейчас было на душе Клариссы.

- Твоя месть будет утолена, я поддержу тебя, и помогу. Ты убьешь обоих, собственными руками. Главное слушай меня и выполняй мои приказы.

- Не нужно ничего делать, договорились? У нас все будет хорошо. Ты мне веришь? – сказал Алес.

- Да – согласилась Анж.

- Отлично. Давай оставим обсуждения до утра.

- Хорошо. Спокойной ночи Алес.

- Спокойной ночи любимая.

Анж приблизилась к Клэр и прошептала:

- В следующий раз, если захочешь подслушать, то притворяйся спящей лучше. Спокойной ночи Клэр, утром тебе скучать не придется.



Дневник Клэр – Новая судьба

Нет ни одной истории, со счастливым концом... или все же есть?

Заведение «Серая рука» являло собой небольшой трактир, у границ Шантье. Рядом был один из блокпостов «Черного легиона», потому бандиты, и монстры - посетителям не докучали. Правда много проблем доставляли сами легионеры, что бывало первую половину ночи, пропивали свое жалованье, а вторую: дебоширили, ломали мебель, лапали официанток и вытрясали из трактирщика деньги.

Клэр в отличие, от многих иных официанток, старались не трогать. Да-же не так, ее старались обойти стороной. Один раз, какой-то молодой и излишне разгоряченный от выпитого солдат, схватил ее за волосы и потащил в кладовку, не взирая на нелепые попытки отбиться, но едва он сорвал с нее одежду, и увидел шрамы, как его тут же - вывернуло наизнанку.

Над бедолагой потом смеялись все сослуживцы, и никто ее больше не трогал. Кто хочет увидеть лишние ужасы, по своей воле?

Потому ее избегали. Только раз, к ней подошел один их воинов в черных латах и поинтересовался:

- Откуда взялись эти шрамы.

- Вампиры – без раздумий соврала Кларисса, и солдат лишь понимающе кивнул и не тревожил ее новыми расспросами.

В эту ночь солдат в таверне не было. Только несколько случайных посетителей, которые решили переждать тут ночь, и правильно решили! Гулять по ночным дорогам Шантье, стало в последнее время слишком рискованно.

Клэр подошла к женщине, сидевшей к ней спиной, что бы узнать, что ей принести. Она обошла стол, взглянула в лицо гостьи, и застыла, не в силах пошевелиться. На нее смотрела Анжелика Рихтер! Живая! Немного постаревшая, но черты ее лица все еще можно было узнать!

- «Нет! Этого не может быть, я убила ее, я наверняка обозналась, она просто не может быть жива!»

- Вы... чт.. чтот.. – голос от внезапного испуга, дрожал, и она не могла произнести и слова. Клэр до боли сжала кулаки (она так постоянно делала, когда нужно было, успокоится), и с невероятным для себя усилием, произнесла достаточно четко – вы что-то хотите?

- Эля пожалуйста... а ты с годами все красивее.

Она узнала голос, что уже многие годы преследует ее в кошмарах. Ошибки не было! Эта женщина - именно Анжелика Рихтер, та кто убила ее родителей и издевалась над ней, пока Клэр не убила ее. Вернее думала что убила.

- Сейчас принесу – она с трудом выдавила улыбку, стараясь не паниковать скрылась на кухне, и сорвав фартук - бросилась к черному ходу!

Отперев дверь она выскочила в темную подворотню, и почти сразу ее кто-то схватил, зажал платком рот, от которого исходил горьковатый аромат трав. Девушка без особых успехов билась несколько секунд, а после ее тело ослабело.

Она очнулась в алхимической лаборатории. Ее руки и ноги были привязаны ремнями к массивному деревянному стулу. С потолка капала вода, что-то булькало в колбах. Атмосфера не вызывала приятных чувств.

Клэр увидела Анжелику и Алексиса, которые ждали ее, сидя напротив. Ждали, пока она проснется.



Бросила взгляд на многочисленные режущие инструменты, что лежали на столе. Оба монстра были живы, хотя она лично вонзила кинжал им в сердце.

Ее тело забилося в истерике. Она уже знала, что случится дальше, перед глазами мгновенно предстало изображение ее изувеченного трупа, а страх, который постепенно покидал ее душу, все эти годы, вернулся с новой силой!

Она пыталась кричать, но во рту был кляп. Пыталась, вырывается – но это было бесполезно.

Все что ей оставалось это дрожать и плакать.

Горькие соленые слезы стекали по лицу, и вскоре кляп, стал влажным от слюны и соленых слез.

Алес подошел к ней и с издевательской улыбкой спросил:

- Давай договорится, ты не будешь сильно шуметь, и я вытащу кляп. Хорошо?

Она послушно кивнула, и едва кляп был вытасчен, со всей возможной силой заорала:

- ПОМОГТГГХХХ – ее крик быстро оборвали, вернув кляп на место.

Алес отвесил ей оплеуху:

- Замолкни!

Из разбитых губ потекла кровь.

Она была этому даже рада. Все равно, никто бы не услышал ее крик. А так ей хотя-бы не придется говорить. Она вообще ничего не собиралась говорить. Все мольбы и просьбы были бы все равно бесполезны. Любые слова были глупы в подобной ситуации. Все что ей оставалось лишь ждать смерти.

- Милый, не нужно жестокости.

Анжелика обошла кресло и облокотившись на спинку, провела рукой по волосам девушки, коснулась шеи, а после ее рука нырнула в вырез платья. Она начала осторожно гладить ее грудь, и будто случайно набрела пальцами на сосок и с силой сжала. Клэр снова закричала от резкой боли.

- Нам ведь так хорошо было – сказала Анж печально, запуская вторую руку ей под юбку – зачем ты все испортила? Зачем? Убила нас, похитила нашу дочь. Ты была очень плохой девочкой и тебя стоит наказать. Анж вынула кляп, нежно поцеловала разбитые губы девушки.

- Простите меня – Клэр совсем забыла, что не собиралась просить злодеев о милосердии – пожалуйста простите, это все Тень! Он не оставил мне выбора, он заставил меня!

- Я прощаю тебя – женщина убрала руку от ее груди, также медленно начала поднимать, а после резко повела рукой, расцарапав до крови шею жертвы, своими длинными ногтями.

- Ну что Алес? Покончим с этим?

- Да... Ты была права. Мне пора выбрать сторону.

Мужчина схватил склянку с синей жидкостью и насильно влил содержимое в горло Клэр.

Сердцебиение Клариссы замедлилось, и она потеряла сознание.

- А ты? Ты не передумаешь? – спросил он супругу – это ведь немалая ответственность.

- Не знаю. Когда у меня вновь появилась душа, я испытываю и угрызения совести. Я не хочу быть, как моя мачеха. Я хочу быть любящей и заботливой матерью, что бы Наами и Арди жилось не так, как мне в детстве. Как нам обоим. А для этого, нужно исправить прошлые ошибки.

Когда девушка впала в кому, они развязали ее, раздели и поместили в ванну с зельем гибернации. Ее тело постепенно восстанавливалось, а все переломы, шрамы и ожоги. Все то что изуродовало ее тело, постепенно исчезало. За несколько суток, пока ее тело восстанавливалось, Алес провел нужный магический ритуал, соткавший для Клариссы новые воспоминания. Он лишь чуть-чуть их подправил.

После окончания ритуала, ее начисто вытерли, переодели в скромное, но красивое платье, и усадили обратно в кресло.

- Кларисса. Милая, открой глаза – ласково попросила Анж, и девушка непонимающе огляделась.

- Где я? – она удивленно озиралась по сторонам.

- Ты в лаборатории, помнишь? Ты решила помочь нам с уборкой и случайно задела склянку.

Помнишь? Произошел врыв, и ты потеряла сознание. Мы так за тебя испугались, хорошо, что с тобой все в порядке. Будь в следующий раз осторожней.

К Клэр начала приходить ясность, она теперь прекрасно понимала, кто она и где находится. Ну, конечно она в гостях у Анжелики и Алексиса. Те по доброте своей приютили девушку, когда разбойники убили ее родителей, и девушка даже стала считать их своими приемными родителями.

Вспыли неприятные ей воспоминания, связанные со смертью родителей, и девушка поспешила прогнать их.

- Извините, от меня не было проблем? Я ничего не сломала?

- Нет, все хорошо, не переживай. Главное, что ты не пострадало и это главное. – Анжелика заботливо помогла ей встать.

Когда Клэр вышла из комнаты, Алес подошел к супруге и обнял ее.

- Мы сделали все верно?

- Конечно – сказала та – я знаю по себе, какие муки могут нести дурные воспоминания. Мы дали ей новую жизнь, взамен старой. Может теперь мне станет лучше? Эти кошмары уже совсем извели меня.

Надеюсь, я не становлюсь слишком добренькой?

- Ну, может совсем чуть-чуть...

- Душа – это слишком большее бремя для меня.



*"Grand
Grimuare"*

Хронология:

1	Broken Souls: Sorrow
2	Broken Souls 2: Renesans
3	Broken Souls 3: Revelation

Канон:

Учитывая, что в истории очень большая вариативность действий и выборов, необходимо наличие некоего канона, который определяет «правильное» построение сюжетной линии. Правильно написано не зря в кавычках, по сути, в данном каноне описаны решения героев так, как я их задумал. Если ваши игроки делают иные решения, вам придется что-то менять в истории, однако в если вы начинаете игру не с начала, а например, сразу с третьей книги, то эта памятка, возможно, будет вам полезна.

BS1 Sorrow – в первой книге не было заранее придуманных приключений, лишь общее описание мира и героев. По сути у героев был выбор лишь стороны конфликта. Они могли сражаться либо за Замок либо за секту «Белых мантий». Герои по канону выбрали своей стороной – Замок.

BS2 Renesans: во второй книге было прописано 7 ситуаций, в которых герои могли помочь кому-то или же навредить (как вариант - просто пройти мимо), за это начислялись очки безразличия и очки милосердия, определяющие финал.

Набрав больше очков безразличия, чем милосердия, герои сделали свой темный выбор и стали слугами богини Гротеск.

Модуль	Задача	Очко безразличия	Очко милосердия
1	Спасение приговоренных злодеев	+	-
2	Судьба Виктории	+	-
2	Судьба Деатблейд	-	+
3	Спасение похищенных женщин	-	+
3	Джудит	+	-
4	Младенец в телеге	+	-
4	Елена Шард	-	+
Итого:		4	3

BS3 Revelation: итак, как же поступили герои в третьей, заключительной истории?

Акт 1 – заинтересовавшись стрельбой в лесу, герои пошли посмотреть, кто это палит, и наткнулись на Рубину, которая присоединилась к их отряду.

Акт 2 – герои потратили время на спасение нескольких крестьян, которые отбивались в своем доме от монстров. Видя это, Рафаэль более охотно рассказал им нужную информацию. После чего, герои так же спасли церковь от нападения монстров, а Рафаэль и те несчастные, что укрылись в ней, остались живы. Герои не стали убивать Клэр, предпочтя лишь оглушить ее.

Акт 3 – герои позволили Амелии присоединиться к их отряду.

Герои освободили душу Анжелики из пыточного механизма, и та так же присоединилась к их отряду. Войдя в «зазеркалье», они уничтожили зеркальных двойников, получили силу Имфеора и освободили душу Анжелики. А когда покинули «зазеркалье», то, как и обещали графу – разбили зеркало. Граф Стефан Рихтер и Амелия были уничтожены.

Когда они вернулись в замок, то предпочли не убивать Рубину, а просто связали и забрали ее вещи (правда позже она все равно была убита Сильвией).

Акт 4 – герои договорились с Ариусом, и смогли беспрепятственно пройти к крепости Эмерод. Там они спасли своих двойников, уничтожили Джигсау и Тень.

Акт 5 – в финале они позволили Рихтерам уйти и уничтожили аватар Гротеск.

Broken // Ghouls *Renescans*

