

Долина цветов.

Модуль с пятью приключениями.



Долина цветов.

Маленький квестик для персонажей 2 – 4 уровня. Пойдет и меньшим персонажам. Ведь в этом квесте я хочу дать красивую игру с хитрым сюжетом и, конечно, драками. Многими драками, кровожадными драками.

Итак, начнем.

Первое на что хочу обратить внимание, - это предыстория персонажа. Если таковой еще нет, то дайте возможность (заранее) ее придумать сумому игроку. Или, если хотите, подгоните ее под сценарий. Вообще, хорошо придуманная предыстория это уже поле для создания злоключений игроков.

Важно!

Надеюсь, среди ваших игроков есть мужчины? Я имею в виду тех, кому за 30. Не в плане их личного возраста, а возраста их персонажей. Тогда этот персонаж станет главным виновником всего случившегося. Он будет у нас графом, слегка позабывшим об этом.

Если есть героиня, тоже хорошо, она может когда-то любила одного из вторичных персонажей игры или может влюбиться потом.

Для Мастера и не только.

Долина цветов, - это горная долина (другой долина может быть с трудом). Это, - цветущий край с горными реками и залитыми травой да солнцем лугами. Тут на покатых склонах гор мирно пасутся овечки.

В самой долине расположены несколько деревень, а также городок «Холмистый», поместье графа Ивенталь, бывшие серебряные рудники, ветхая сторожевая башня, пара других строений и деревушка «Болотина».

Народ тут живет мирный и в общей массе тихий. Есть разбойники, но их не много. Есть и недовольные правлением графа. Собственно это благословенный край, усыпанный прекрасными цветами.

Где все хорошо там нечего делать коварным приключенцам. Но обратимся к истории появления ваших игроков на свет. А нет ли среди них кого с неопианным местом рождения? Он то нам и нужен!

Не стоит грубо подгонять описание игроков под сценарий. Надо отнестись с пониманием к злоключенцам, тем более, если историю они придумали сами. Подробности всплывут потом в ходе игры.

Завязка.

Возвращаясь по дороге (откуда возвращаясь?) (и по какой дороге?) злоключенцы встречают хорошо одетого человека, накидывающего петлю на дерево. Он просит помочь ему завязать петлю и пододвинуть пустой бочонок к дереву. Он очень печален и расстроен.

На вопрос, зачем ему это надо или что он делает он ответит, что собирается повеситься. - для кого эта петля Сударь? - Для меня! – ох не спрашивайте мое сердце обливается кровью!

- меня зовут Эмильман, я по своему несчастью родился в знатном роде Хоринфорнов, что живут по соседству с родом Ивенталья. И жил я себе прекрасно пока однажды на охоте не встретил прекрасную серну: Изабеллу Ивенталь. Более прекрасную девушку я не встречал в своей жизни. Мы любили друг друга, как могут любить герои древних саг. Только старый отец Дир Ивенталь не желал нам счастья. Узнав о любви своей дочери ко мне, он решил выдать ее замуж за другого. И еще злой Дир сказал если что случится с женихом, то Изабелла некогда не узнает радостей замужества.

Да и сам жених Биорн, капитан императорского гарнизона на севере долины, вполне может постоять за себя и уничтожить любого конкурента. И я не знаю, найдутся ли люди способные изменить течения злого рока. Не думаю, что это кому-то по силам. Теперь же оставьте меня, боюсь, вы не сможете мне помочь. Ну, если после такого вызова, герои пройдут мимо или помогут несчастному залезть в петлю, гоните их в шею! Такие герои нам не нужны! Новых наберем!

Князь Хоринфорнов.

Его владения, которые входят в состав империи, нельзя назвать большими. Собственно они равны по площади «Долине Цветов». Даже меньше. Князь не сильно богат, но в его владениях есть два городка. Так как владения предгорные или горные, то основной его достаток дается очень известным во всей империи сыром с плесенью (уверен вы и сами его ели) который доставляется ко двору его императорского величества. Тут так же изготавливается хорошее вино, но назвать замечательным его нельзя.

Его наследник - **Апрон**, а второй сын, без права наследства (при жизни первого), - **Эмильман**.

Юноша двадцати лет весьма образован и галантен. Очень хорош собой, но благородно воспитан, просто цвет нации. Многие девушки желали (часто из корысти) оказаться в его объятьях.

Волосы Эмильмана темные, длинные. Рост чуть выше среднего. Хорошо сложен, имеет властные черты лица, глаза светло зеленые.

Юноша весьма страстно влюблен, что понятно из его рассказа. Теперь обратимся к тому, как герои (читай злоключенцы) могут помочь несчастному влюбленному.

Сие несчастье исправимо но вот есть препятствие. Свадьба уже назначена и осталось всего месяц (20 дней до приказа...) когда сие злодейство и свершится. Помочь в поисках средств, которые могут расстроить свадьбу, Эмильман не может.

Ну, только если вызвать на поединок Биорна, что равносильно для юноши самоубийству.

Главный враг - время, но союзник - хитрость и ум. Героям следует отправиться в долину и разузнать всё самим (см алгоритм).

Честно, я люблю, когда герои оказываются с заданием при полной неизвестности того, как данное задание выполнить.

Единственную ниточку даст Эмильман: следует на месте во всем разобраться. И все разузнать у **Юрд**, **Изабелл** и **Дира** (о них ниже).

Это модуль состоит из нескольких частей. И имеет на первый взгляд пару отстраненных заданий, но это не так, уж поверьте моему извращенному уму. Идея простая: один игрок - законный наследник, обманутый своим братом. Есть влюбленная пара, которой мешает этот злой брат. Есть капитан императорского гарнизона, на котором и хочет женить несчастную девушку злой брат (не ее, а вашего игрока). Капитан тоже не простой. И злой брат - решение всей задачи. Ну, почти всей.

Основной сюжет.

Он может меняться, все зависит от действий игроков. Это, я думаю, понятно любому ведущему. По этому я постараюсь дать несколько следствий, которые могут произойти в тех или иных случаях. Прекрасно понимаю, что это не сильно возможно, поэтому сперва дам общую картину моих обрывочных мыслей.

Примечание Атрилла: автор излагает всё несколько запутанно. Вряд ли следующий раздел можно понять с первого прочтения, поэтому не напрягайтесь сильно, - потом всё станет на свои места. Я составил небольшую сводку действующих лиц:

Граф Жорде Ивенталь — отец героя.

Дир Ивенталь — брат героя. Он убил Жорде. В данный момент - владетель графства. Отец Изабеллы.

Юбин — правая рука Дира. Делает всю грязную работу за него.

Изабелла Ивенталь — девушка, которую насильно отдают замуж за Биорна. На самом деле она влюблена в Эмильмана.

Юрд — няня Изабеллы.

Биорн — капитан императорского гарнизона, жених Изабеллы Ивенталь.

Эмильман Хорифорн — юноша, влюблённый в Изабеллу, но, в виду отсутствия собственного богатства, не способный добиться благословения её отца.

Апрон Хорифорн — брат Эмильмана, законный наследник княжества.

Князь Хорифорнов — отец Эмильмана.

Пиктр — алхимик, проживающий в лесу. Он может создать зелье, переносящее героев в прошлое.

Что да как.

У старого графа Жордэ было два сына: Дир и ваш герой. Когда ваш герой уехал ну, предположим, учиться в военной академии, второй брат, зная что все наследство достанется герою, отравил своего папеньку. Официально отец подвергся нападению разбойников и умер от разрыва сердца. Дир написал письмо, где во всем обвинил вашего героя, что его не было рядом и вообще он после этого ему не брат и пусть учится дальше. Именно тогда ваш герой и стал героем.

Прошло уже немало лет и мало кто помнит, как выглядел второй брат графа.

Причем тут свадьба?

Это ключ к началу всего модуля.

А свадьба собственно и ни причем. Просто это способ избавить вашего героя от лишнего дохода, если мастер так считает. Ведь оба молодожена не имеют наследства и наверняка щедрый герой (при подсказке мастера – «пусть они управляют пока вашим именем и графством» – шепнул советник) отдаст им графство. Ладно, найдем себе другое.

А может это база для дворцового модуля?

Свадьба лишь способ укрепить положения Дира. Биорн, жених, тоже обманут графом, но не поверит героям см. ниже.

Свадьбы не будет!

Появление, а тем более безбашенное появление, героев не останется в тени. Граф - хитрый мужик: пока он не узнал своего брата, все будет не так плохо. Он просто поручит Юбину, своей правой руке, со своими псами разобраться с гостями. Нет, он не станет на них (героев) посылать свою стражу. Просто распространит слух, что, партия заражена чумой или СПИДом.

На них могут постоянно нападать как днем так и ночью подкупленные Юбином разбойники. Или донесут Биорну, что герои, - те самые злодеи, разыскиваемые за убийство дракона в прошлой сессии. Тогда весь гарнизон станет охотиться за ними.

Если же герои расстроят свадьбу, но Дира еще не победят, тогда тот просто их сожрет.

- Попробует подкупить воинов имперского полка для нападения на игроков.
- Пошлет слуг для того, чтобы отравить еду героям.
- Заставит партию выставлять дополнительную охрану ночью.
- Заставит героев проверять всю еду и припасы на предмет яда.
- Даже возможно применит изматывающий режим – мелкие постоянные стычки и нападения слабых подкупленных крестьян и бандитов днем и ночью.

Но не думайте что Юбин такой идиот, он подстроит вымышленное нападения для того, что бы втереться в доверие к вашим игрокам, и потом хлопнуть их вместе с графом.

Как же расстроить свадьбу?

Сами пусть думают! Вариантов тут масса. Я предположил что злопыхатели поедут к Биорну поговорить. По этому тут есть один вариант. Потом можно помочь удрать Изабелл. Можно, наконец, передать любовное письмо Изабеллы к Эмельману самому Биорну.

Потом задумайтесь, что будет, когда девушка сбежит?

Еще она попросит героев для прикрытия стать ее телохранителями. Тут тоже граф может обозлиться или придумать что-то нехорошее.

Не забудьте про интригу с Юбином (см. ниже), это будет интересно.

Главное.

Это встреча с Изабеллой и ее мамашей Юрд. Потом Пиктр. Его можно просто встретить на дороге, а можно получить его адрес как у Юрд так и у самой девушки. Пиктр просит принести ему разную дребедень, чтобы создать зелье переноса в прошлое. Зелье работает короткое время (3 - 6 часов) и может искусственно прекращено. Машина времени, в сущности. Посредством этого заклинания они (герои) попадут в родовой замок Инвенталев, где разворачивается трагедия. Окруженной верной стражей Дир подсыпает отраву отцу и тот, выпив ее, умирает. В комнате никого нет и Жордэ прячет завещание в рамку с картой Долины цветов. **Она висит в замке Дира, на самом виду, герои могут даже полюбоваться в начале игры ею.** Герои появляются в тайной комнате, как раз когда граф прячет завещание. И в эту минуту входит Дир. Видя героев, он резко кричит и убегает. Вламывается стража. Если героя (во время драки) убьют или тяжело ранят, они снова появляются в доме Пиктра. Правда, тут пусто и одиноко. Потом появляется хозяин, с ужасом сообщая, что свадьба будет через три часа. И Эмельман с друзьями приехал тайно в замок Инвенталь. Дальнейшие события ваша фантазия. Но представить, что будет можно. Ух. Нет У -УХ.

Как доказать что ваш герой тоже граф, а не полиграф?

Придумайте сами. Это может быть книга имен. Или татуировка как в дешевых фильмах. Или у всех глаза раскроются. – «А я то думал, на кого он похож?» Только бороды не хватает. Как насчет старого портрета семьи, который завалился у Юрд? Потом это может быть родовой шрам на заднице, вот его то и надо предъявить Биорну как представителя императора. Причем во время остановленной церемонии свадьбы в присутствии всех вельмож. РЕКОМЕНДУЮ!!!
Потом Пиктр, - лучший свидетель!

Теперь, каким боком тут Шахтеры, маги и лаги?

Это дополнение, которое можно использовать и в будущем. Я прекрасно помню, что нельзя давать закоренелый сюжет с четким сценарием. Просто представьте себе: герои идут в поисках Пиктора через поселок горняков, и тут на них выливает воду Баба Нора. Естественно она просит ее извинить и готова посушить их одежду и угостить грибным бульоном.

Маг, встреченный героями, поможет им в приключении 5. при условии, что они помогут ему. Он говорит о том, что специализируется на зашифровке посланий и так же расшифровке.

Это все дано на всякий случай для любителей браков. Ведь вообще данный модуль можно пройти, просто убив графа в лесу.

Еще.

Я убежден, что для полной сюжетной линии встреча с Диром просто необходима, причем в присутствии Юбина.

Это некоторые действия, которые могут спровоцировать игроки своими действиями.

Алгоритм.

Эмильман направит героев – к **Диру, Изабелл и Юрд.**

Дир – отнесется холодно, смотри ниже, начнет устраивать пакости. Будет подсылать убийц.

Изабелл – попросит помощи, направит к Юрд и Юбину, (она его считает другом).

Юрд – вспомнит о некоем помощнике графа Жордэ который живет возле серебряных шахт.

Юбин – решит избавиться от всех одним махом и подошлет **пьяницу**, попутно стравив графа и героев на кладбище + их станут искать за осквернение могил. Произойдет встреча с магом **Орд.** Пошлет героев к **Биорну.**

Биорн – отнесется холодно, но героям поможет сотник. После этого, возможно (скорей всего), он и откажется от руки Изабелл. Тогда граф Дир просто возненавидит героев.

Пиктр – сначала предложит поговорить с благородным Биорном. При этом признает в вашем игроке графа, но сначала пусть поговорят с капитаном имперского полка и Юбином. Потом только попросит о выполнении его задания.

Это вовсе не значит, что именно так все и будет происходить!!!! Я просто даю направления кто к кому направит.

Некоторые строения, Описание.

Город Холмистый.

Довольно небольшой город. Его не окружает стена или частокол: это своего рода большая деревня. На строительство стены Дир жаждал денег. У него есть богатый замок и большое поместье. Замок расположен в конце города у живописного предгорья. От него и растекается городок. Улицы идут полукругом, разрезанным большими дорогами к центральным воротам замка. Таких улиц пять. Есть большая площадь, где всегда много торговцев и крестьян с марквой и репой.

Сами понимаете, лавки оружейника тут нет (кому он доспехи будет продавать). Нет тут лавки мага-извращенца с посохами – пулеметами. Конечно, есть кузнец и не один (латы он не сделает по определению), есть знахарь и доктор.

Охрану и правопорядок поддерживают воины Диры.

Замок Диры.

Это большое строение с огромным внутренним двором, где могут разместиться горожане. Тут два ряда стен. Видимо, он играл когда – то боевую функцию. Скорей всего, еще до создания империи. Сам замок не так огромен, как кажется с виду. Герои попадут в большую залу, где и сидит сам граф. Внутри колоннада и множество гобеленов. Всё же сама зала не очень богата и плохо освещена. На возвещении граф решает политические вопросы среди приходящих к нему.

Если злключенцы попадут сюда в момент свадьбы, то, конечно, тут будет все красиво и великолепно.

Деревня Болотина.

Деревня стоит на полпути от города к сторожевой башне, направо от неё - поворот на поместье. Главное достопримечательность этой деревни – трактир «Теплый дом». Там ошиваются все, начиная от разбойников до имперских воинов. В нём всегда есть свободные комнаты. Тут не много домов, но они все каменные, что обусловлено горами неподалёку.

Поместье.

Большой дом, служивший в старые времена фортом или замком на пути к городу, но после сильного разрушения переделанный в усадьбу.

Тут четыре этажа. На первом: приемная и трапезная с кухней. На втором живут гости. На третьем: Изабелла и Юрд. На четвертом слуги.

Убранство богатое: стены обшиты деревом, много подсвечников и гобеленов. Есть даже большая картина «Мужик с палкой».

При усадьбе есть парк, плавно переходящий в лес. Он не сильно зарос, и за ним ухаживает садовник, живущий рядом.

Заброшенный замок.

Это такое же строение как и поместье. Во всяком случае, его строили для тех же целей. Но судьба сложилась так, что близость болота привела к его запустению. Этому помогла еще и война за империю. Теперь там живут лишь разбойники.

Напомню, что здание двухэтажное, разрушенное и, кстати, его купил городской маг по имени Орд.

Сторожевая башня.

Тут располагается полк имперского батальона во главе с капитаном (полковником по-нашему) Биорном. Это: большая башня и стена, создающая просторный двор, где живут войны в казармах. Есть также пара складов, и конюшня. Башня была построена для контроля за «Снежной Долиной» принадлежащей некогда магам воды. Зачем это сделано объяснять думаю не надо. Служит тут 300 человек.

Есть халыва. Служит тут один бессовестный сотник, готовый продать героям оружие по своим ценам, не в самой башне, а в леску рядом.

Дом Пиктра.

Герои найдут дом, где живет рассеянный человек, у которого все вечно теряется и пропадает. Дом стоит в лесу, деревянный, весьма пошарпанный. Внутри бардак и неразбериха. Он одноэтажный, но большой. Тут есть лаборатория, плавно перетекающая в спальню, кухню и прихожую.

Пиктр — алхимик, он исследует свойства местных грибов, доказывая их целебные свойства.

Бараки Шахтеров.

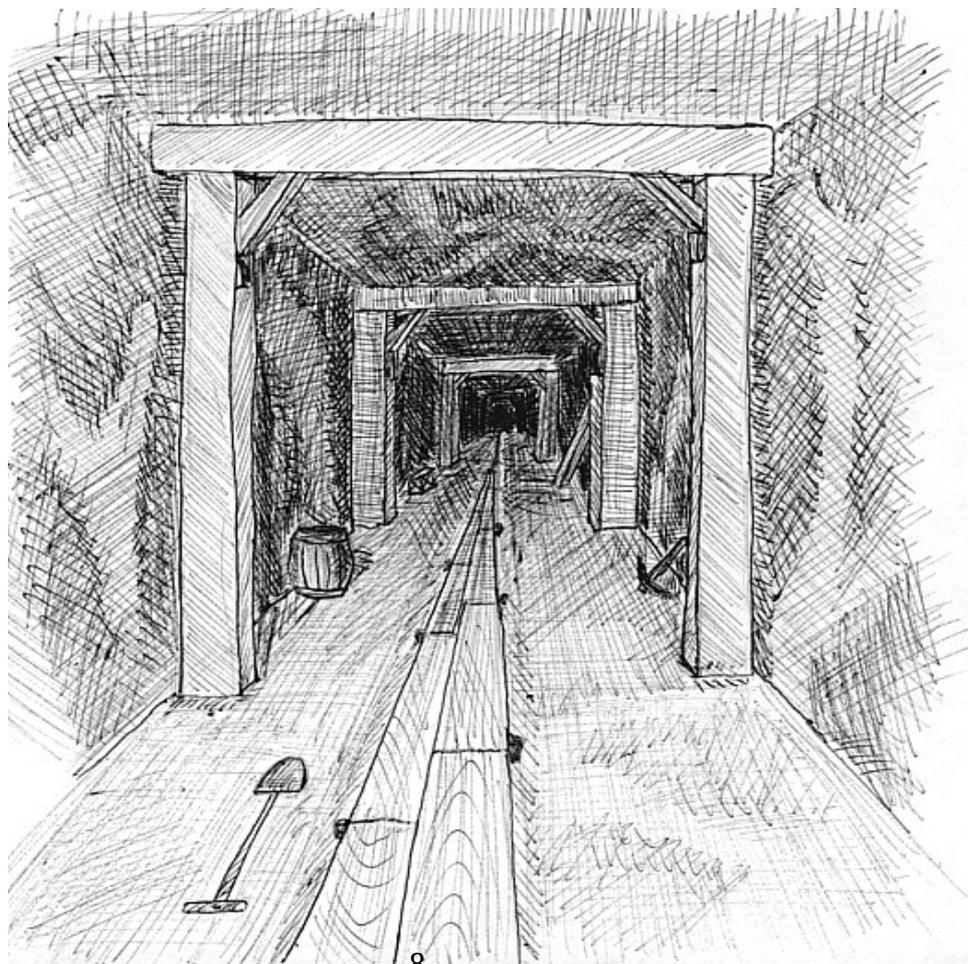
Это - бараки очень бедных шахтеров, зарабатывающих на свою жизнь тем, что собирают в шахтах грибы. Именно грибы. Когда – то тут добывали серебро, но потом ресурсы иссякли. Зато остались огромные километры туннелей и проходов. Там в сырости стали расти грибы. Они растут на стенах и потолке. Их используют в пищу и продают. В них много белка и они также помогают при лихорадке.

Самих же барачников, где живут люди, всего пятнадцать. Они похожи на деревянные коробки или курятники.

История шахт очень проста и банальна. Ее может рассказать любой шахтер или житель долины. Давным-давно один пастух заметил маленький серебряный осколок в предгорье и с тех самых пор жадность, овладевшая людьми, заставила их вырыть множество туннелей и шахт в поисках куска металла.

Немало крови пролилось за обладаниями шахтами и этими землями, немало людей погибло от жадности владельцев, заставлявших работать даже детей и стариков сутками на пролет. Но в один прекрасный день вся руда кончилась, ушла в глубь недр так, что люди больше не находили металла. Они еще долго рыли и крушили скалы и землю пока не бросили это дело в полном отчаянии.

Но земля милостива к человеческому племени. В сырых и заброшенных шахтах появились грибы. Впитывая пыль и воду, они росли, размножались, давая пищу и самим шахтерам оставшимся не у дел и подземным жителям.



Описание некоторых жителей.

ГРАФ Дир Ивенталь.

Граф Дир, - старший потомок Ивенталев. У него есть приемная дочь от своей сестры, которая стала ему родной. Сам он вдовец и детей не имеет, хотя есть близкий помощник – Юбин который стал ему почти как сын. Он занимается ведением его финансовых дел.

Характер холодный, неприветливый, гордый. Это уже седой мужчина, хотя и молод (49). Он очень расчетлив и недоверчив. Живет в самом городе Холмистый в большом замке, который постепенно утрачивает свое оборонительное значение.

Имеет поместье к юго-востоку от города. Там живет его «дочь» и он сам часто приезжает погостить.

Дир Ивенталь:

Седой мужчина, достаточно сильный, любит хорошо поесть, и одет со вкусом. Лицо вытянутое, морщинистое, глаза темные. Малоразговорчив.

Герои приезжают в замок – поинтересуется их целью прибытия. Потом попросит удалиться, но прикажет следить за ними Юбина. Тот сразу встретится с героями (см ниже описание Юбина.). Подошлет, и наемных убийц на всякий случай.

Когда герои встретятся с Изабелл – она просит их (героев) стать ее охраной.

Приезжает граф Дир. Он очень недоволен решением дочери и приказывает героям удалиться. Причем приезжает с большой компанией воинов. Приказывает объявить о том, что если кто в городе примет героев или им что продаст, то тот будет ему врагом.

Если Изабелл сбежит – объявит ее во всесоюзный розыск, причем подключив воинов Биорна.

Если героям удастся уговорить Биорна отказаться от руки Изабелл - объявит героев зараженными болезнью. Об этом было выше. Применит все доступную ему военную машину для устранения героев.

Юбин:

Этот человек очень предан своему господину, ведь он взрастил его как сына. Характер скрытный, целеустремленный, хитрый. Это вполне молодой человек в возрасте 26 лет. Очень исполнительен и аккуратен. Одновременно выполняет роль телохранителя при надобности. У него есть пара преданных друзей, которых называют ПСАМИ. Поговаривают, что наследство графа перейдет к нему, или что он сам возьмет его (поняли, что я имею в виду).

Темные волосы, круглое лицо, большие брови, слегка суховат и вытянут. Имеет вредную привычку вставлять в разговор слово «ТАК».

Когда Юбина попросит граф разобраться с героями или они приедут к Изабелле - Внимательно их выслушает и пообещает им помочь. Главное что бы они держали его в курсе событий. Даст понять, что он их друг. Ему жаль невинное дитя, угнетаемое тираном. Он попытается стравить графа и его злопыхателей и, воспользовавшись моментом, избавит себя от всех проблем. Посоветует героям отправиться к Биорну – это хороший ход подстегнуть графа на вражду с героями. Заплатит за героев в деревенской таверне на неделю вперед и будет часто их навещать и якобы помогать.

Когда произойдет встреча с Пиктром и станет известно о графском происхождении вашего героя – подошлет пьяницу и мага Орд. Потом стравив героев на кладбище с графом, его люди убьют графа во время кровавой резни с героями. Он не станет пока преследовать героев, но подделав завещание станет графом! И тогда лучше героям не рождаться на свет!

Когда Изабелл сбежит – спрячет девушку, а когда герои уедут куда-нибудь, отдаст, разыграв целый спектакль для графа с ее освобождением.

Биорн откажется от ее руки – эти события особо его не касаются. Зато это даст Юбину возможность сдавать своих же убийц мол, они то подосланные графом. И станет, распространят идею о том, что граф то не граф.

Важно: в вашем герое Юбин узнал наследника!!!!!!!

Изабелла:

Утонченная девушка 22 лет от роду. Черные длинные волосы, глаза серого цвета. Красавица. Вечерами, когда ей одиноко, играет на арфе. Живет в поместье графа с няней и слугами. Влюблена в Эмильмана.

При встрече:

Расскажет о своей любви. Попросит о том, чтобы герои ей помогли. Надо поговорить с Юрд. Попросит их стать ее охраной. Но, правда, когда придет граф, он попросит героев удалиться, сославшись, что «свою дочь» он защитит сам. Не забудьте: Юбин не прочь от нее избавиться и когда герои рядом, это лучший игровой момент послать убийц.

Пишет письма любимому и попросит героев их передать если есть такая возможность. – это простой ход доказать всё Биорну!

Просит о помощи в побеге – когда героев с позором прогонят. Изабелл пришлет служанку с письмом, где попросит об организации побега. И Юбин обещал ее спрятать. В сущности, это еще одно приключение!

Когда все это провалиться или Биорн откажется от руки девушки – Дир запрет Изабелл в замке.

Когда графом станет Юбин – тот решит жениться на Изабелле, дабы вопрос с наследством больше не возникал.

Мамаша Юрд:

Няня Изабеллы. Женщина внушительная во всех отношениях, очень строгая и может хорошо врезать. Считает, что раз Дир сказал идти замуж надо повиноваться! Но в душе желает счастья бедной Изабелле. В ее распоряжение три служанки. Отношение холодное.

При встрече:

Отнесется к героям с недоверием, если оные не смогут убедить ее в обратном. Может дать подсказку о старом друге покойного графа и как его найти. Якобы он может знать как помочь влюбленным. «Его зовут Пиктр, жил он рядом с заброшенными шахтами. Там и спросите».

Когда герои встретятся с Пиктром - расскажет о втором сыне графа, мол, рос, жил, потом юношей уехал, а на отца напали бандиты и убили его. Правда второго сына она не сильно помнит.

Пиктр:

Старый друг и помощник покойного графа. Он уже очень стар и твердит про несправедливость. Живет он отдельно от всех в глухом лесу, в старом заброшенном доме недалеко от шахт.

Видом он весьма древней старикашка с большой седой бородой и белыми волосами. На манер сумасшедшего профессора, носит очки.

Что он может рассказать?

- Старый граф был ему другом и соратником. Дир же очень завидовал своему младшему брату, и когда тот уехал, отец заболел и умер. Дир в отчаянии написал письмо брату, что именно его отъезд и убил папеньку поэтому лучше бы ему не возвращаться. И вы поверили этому олухи!!! Да нет, его отравили, я убежден.

Он-то, собственно, и признает в вашем герое законного наследника долины. Но как доказать это? Ведь есть завещание, где все получил Дир. Но Пиктр сам слышал и не раз что наследство достанется вашему герою.

— Расстроить свадьбу? Поговорите с Юбином, а лучше с самим Биорном он человек благородный и не раз мне помогал!

Сильно задумавшись, Пиктр, попросит достать ему кое, какой ингредиент. «С его помощью, возможно, станет известно больше».

Вначале – признает в герое графа, потом попросит принести ингредиенты.

Изготовление зелья займет три – пять дней и дабы время не терять, пусть герои поговорят с Биорном.

Пиктру нужен корень болотного мха (это красивый цветок) и грибная матка (не путать!!!) слепого гриба. Корень растет у середины болота, а матка - в одной из заброшенных шахт. (постепенно сужающаяся долина с лодкообразным входом в шахту, над которым вздымается бурная поросль кустов.) – это шутка-описание для игроков.

См. приключение 2.

Баба Нора.

Очень дружелюбная и общительная женщина. В своих размерах соперничает с Юрд. Большая женщина, всегда ходит в платке, вдова, 9 сыновей – все шахтеры, лицо круглое доброе.

Живет у заброшенных шахт в поселке шахтеров. Знает все сплетни и байки.

— Укажет куда идти за маткой слепого гриба.

— Если не было встречи с Пиктром, подскажет, где он живет.

— Попросит помочь шахтерам, добывающим грибы избавиться от ужаса туннелей. **См приключение 1.**

— Накормит, напоит и обогреет путников. О старом графе расскажет, что на него напали разбойники, и он умер от разрыва сердца.

Старый Торг.

Старый шахтер, весь седой, с выпавшими зубами. Вечно чем- то чавкает. Живет в доме Норы. Всегда сидит в углу и бормочет.

Он бормочет про старый ледяной туннель в пещерах. Про снежных стражей и магов воды. **Подсказка к приключению 3.**

Трактирщик.

Его описание оставляю на волю мастера.

Он расскажет только то, что ВСЕ знают о Дире. Если злоключенцов интересуют другие лица, пусть сами с ними и поговорят. Он может только сказать кто и где живет или жил. Он, кстати, один из немногих кто станет помогать героям совершенно безкорыстно ибо сам не любит графа. Даже станет прятать героев от стражников и убийц

Биорн.

Героев к нему сразу не пустят. Их встретит старый сотник Бей. Очень сердитый и грубый.

Когда они все же попадут к Биорну, то увидят:

Мужчина 28-ми лет, черноволосый, хорошо сложен, умен, с выразительными глазами. Ему нравится Изабелла. И он не прочь на ней жениться, тем более, как говорит Дир, она влюблена в него сама. И почему он должен верить героям, что она любит другого? Откажется от руки Изабеллы когда будут доказательства ее любви к Эмельману. Тогда и станет доверять героям.

По доносу Дира или Юбина его люди могут начать преследовать героев по поддельному обвинению. Но больше на руку Изабелл он претендовать не станет.

Сотник Бей.

Старый мужчина, по виду бывалый воин. Сначала отнесется к героям с подозрением, но после первого разговора с Биорном поможет им.

Уже давно на этот пограничный форт нападают снежные стражи. И если герои узнают что стало причиной их нападений или ее устранят, тогда сотник, зная как повлиять на Биорна, поможет втереться в доверие к капитану.

См. Приключение 3.

Старый Маг Орд.

Просто старый маг. Может ждать партию где угодно. Он попросит героев помочь ему. Недавно купил заброшенный замок, но там поселились местные разбойники. Он должен отослать письмо о состоянии замка и необходимых работах. Но попасть в сам замок весьма затруднительно и он уже слишком стар для выжигания логова бандитов.

Приключение 4.

Он может помочь со старым свитком завещания, когда герои выполняют его просьбу, а может и помочь просто так. Главный упор его слов на том, что он расшифровывает и разгадывает тайные послания и завещания.

Как вы можете долгаться, к основному сценарию этот субъект отношения не имеет и создан просто для отвода глаз приключенцам и создания у них иллюзии полной ясности всех событий.

Пьяный мужик.

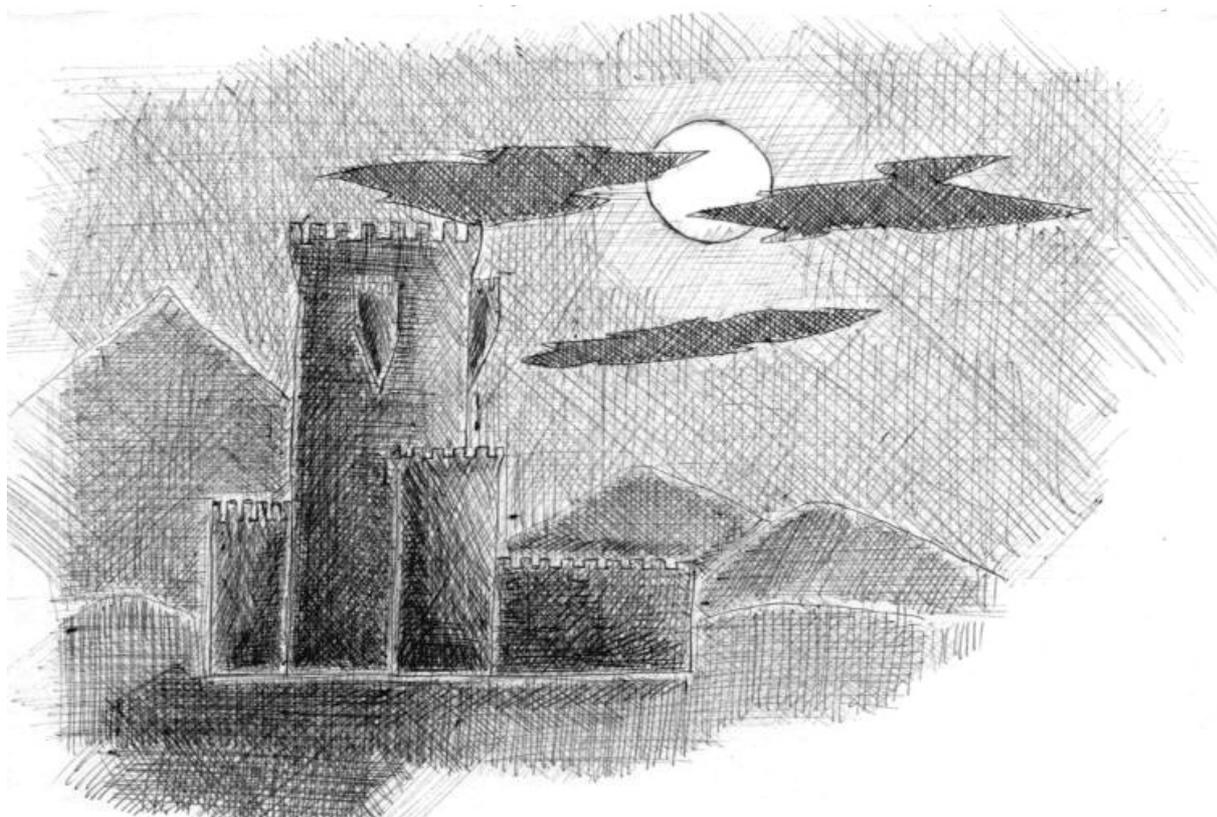
Это вполне случайное, но очень необходимое событие. Это еще один вариант развития сюжета. Простой пьянчуга, который одет в лохмотья и сильно воняет.

Он орет о несправедливости.

- Поганое нынче вино наливают в тавернах. Нет, но сами поглядите, разбавляют водой,... а помню на похоронах графа Жордэ, было вино...
- Я смотрю, а граф то с бумагой, какой, то за пазухой лежит. Ну, я то тогда еще от страха коньяка поддал...

Это хитрый ход Юбина дабы обвинить героев в осквернении могил. Так или иначе, это последнее **приключение 5**.

При сильных расспросах пьяница попросит денег. Расскажет, что видел первые буквы: «ЗАВЕ.....»



Приключение 1.

Шахты.

Как я уже говорил, в этих шахтах добывают грибы. Шахтеры, или правильнее грибники, продают их в городе.

Ужас туннелей - это то, что пугает шахтеров, не даёт им собирать свои грибы. Они никогда его не видели, но видели его тень или глаз в темноте. Пара шахтеров пошла разобраться и не вернулась. Теперь все боятся туда ходить.

Ужас туннелей – существа наподобие ящериц. Они питаются грибами и разными крысами. Ну, и теми, кто забрел не туда.

Высотой около овчарки, сильно боятся света, очень любят мясо, ночью иногда выходят на поверхность. Редко, конечно, но метко.

Главная их достопримечательность это то, что означенные твари передвигаются по потолку и стенам. Это дает им шанс упасть (в прямом смысле) на головы злоключенцам. Потом задумайтесь что любой промах означает удар оружия о стену, что просто не может не привести к его порче.

Есть еще один житель, шанс встретить которого очень велик. Все видели замечательную рыбу со светящимся шариком возле рта. Теперь представьте такое же животное с ногами.

Закопыч – это большое животное водится на болотах и в темных пещерах. Его приманка - святающийся шарик, который пахнет очень вкусно и приятно. Так и хочется его потрогать, но сие действие наврядли понравится большому рту, готовому схватить любого, кто докоснется до приманки. Это своего рода большая жаба, только очень зубастая и голодная. Вся покрыта бугорками и бородавками. Имеет окраску в зависимости от местности от серого до зелено коричневого. Закапывается и становится незаметным.

Суть.

Все выше описанное отнесится больше к мастеру, нежели к игрокам. Теперь перейдем к самой сути задания.

Все просто и тупо. Надо замочить всех. Хотя, постойте.

Спустившись в пещеры, злопыхатели попадают в темное царство сумрака и звуков капель, падающих с потолка. Тут есть старые рельсы (деревянные) и много разной старой утвари, оставленной прежними рабочими.

Есть даже целые поселки в пещерах. Это заброшенные деревянные строения: маленькие домики смотрителей и старые склады. Вокруг серо и уныло. Освещения почти нет. Есть, конечно, остатки серебряной пыли, отражающие свет из разных трещин и вентиляционных шахт. Но, сами понимаете, без освещения тут видно разве что свой нос.

Встретившись в первый раз с несколькими ужасами туннелей, герои находят маленький домик в котором горит свет. Он стоит в глубине естественной пещеры. В доме живет сумасшедший старик Прон. Это старый шахтер, которому уже лет сто. Он слегка чудаковат. К нему уже давно ни кто не заходил. Старик накормит грибным супом героев и поведаст им о истории шахты. Когда герои расскажут о том, что они тут забыли, Прон ответит:

- О, вы даже не знаете, как победить то ради чего пришли! Но старый Прон поможет, да, да. Он проведет вас к грибной матке (приключение 2), где есть прародитель ужаса туннелей. Победив ее, вы избавите пещеры от присутствия ужаса.

Потом он скажет, что ужасы туннелей похожи на муравьев: у них есть своя матка, которая несет и высиживает новых ужасов.

Он также предложит отдохнуть и перевязет раны чудесным отваром из грибов – коем и заживятся раны наших злоключенцов.

Пройдя вентиляционным туннелем, они увидят прямо перед собой матку слепого гриба и большую толстую матку ужаса туннелей рядом. Это вполне понятно: матке ужаса далеко ползать не надо: грибная матка рядом, а значит рядом и еда. Ее окружает свора охраны.

Грибная матка это большой светящийся гриб, от которого в разные стороны расходятся светлые нити. На нитях в обилии растут грибы. Гриб тускло освещает пещеру.

Матка ужаса похожа на большого полупрозрачного червя с маленькими ножками и ртом. Она не может нападать, зато способна придавить героя, если мастер сочтет нужным.

Ужасы туннелей очень слабые, но могут взять просто партию числом. Я сделаю им слабый урон, но ты, мастер, посмотри, чтобы он был выше брони злопыхателей иначе не интересно. Нанося по одному – двум хитам вреда, ужасы могут пребывать в таком количестве, а описание являться таким кровавым, что мачники захлебнутся от удовольствия.

Ужас туннелей

Восприятие	5	Зубы (нож)	
Ловкость	5	Атака	12
Пд	7	ПД Атаки	3
Защита	2	Урон	к/4+1
Броня	0	Дальность	1
Хиты	5	ШКП	0
Кр Хиты	4	ШКУ	0
Опыт	60		

Закопч.

Восприятие	7	Зубы (клин)	
Ловкость	6	Атака	12
Пд	7	ПД Атаки	3
Защита	4	Урон	к8
Броня	3	Дальность	1
Хиты	15	ШКП	0
Кр Хиты	12	ШКУ	4
Опыт	10		
	0		

Ужас туннелей воин.

Восприятие	6	Зубы (нож)	
Ловкость	5	Атака	14
Пд	7	ПД Атаки	3
Защита	3	Урон	к/4+2
Броня	0	Дальность	1
Хиты	5	ШКП	0
Кр Хиты	6	ШКУ	1
Опыт	80		

Их главный козырь – укусив, повиснуть на руках и ногах человека, лишая его ПД.

Когда герои законопатят матку ужасов (классное словосочетание), появится один ужас который сопрет яйцо (самое большое) и унесется в темноту. Пусть видят, что природа сильнее мечей и магии.

Не забудьте про обледенелый туннель в шахтах. Может, они выйдут сразу к приключению № 3.

Приключение 2.

Разобравшись и добыв матку слепого гриба, осталось принести корень болотного мха. Болото налево от города.

Намочив ноги в болоте и весьма продрогнув, наши герои видят странную картину. На раскидистом дереве сидит маленький зеленый лохматый старикан. Он весело напевает и болтает ножками. А под деревом бесится от бессилия пара-тройка закопычей.

Увидев издали партию, он начинает истошно орать:

- люди добрые! Помогите, злых животных отгоните!

Получив свободу (хотя он и сам мог уйти, ведь тварь-то волшебная), старикан представится: «Болотник родственник Лешего».

Он очень игрив и, хотя по виду ему лет 300, постоянно оббегает героев или появляется с разных сторон от них, расспрашивая зачем они пришли на его болота и не хотят ли они утонуть. Если нет, то он расстроено вздохнет и станет рассказывать про теплую воду и мягкий мох, в котором так хорошо спать.

Он очень любопытен и жалуется, что поговорить не с кем, все люди при его виде уносятся прочь.

«Вам нужен корень болотного мха? Да, пожалуйста, хоть воз увозите. Вам направо. Нет, по стойте, налево. Хотя, какая разница, тут везде топи.»

Пройдя кое-какое время в столь надоедливой компании, злоключенцы окажутся на краю залитого водой куска болота. Болотник, ловко прыгая по одиноким деревьям, закричит:

«А вот и ваши цветы!»

Впереди перед ними откроются прекрасные на вид цветы, растущие прямо из кочки мха. Этих цветов масса, они очень красивы и хорошо пахнут.

«Нет, вам нужны красные, самые большие. Точнее вам нужен их корень»

Эти цветы растут на середине болота. Воды здесь выше колена, а значит передвигаться займет больше ПД чем обычно. Болотник сидит над цветами на засохшем дереве и, затаившись, наблюдает.

Восприятие или внимательность позволит заметить, что в болоте герои не одни. Как только герои дотронутся до цветка, появятся новые бестия.

Болотожаб. Большая плотоядная, мерзко квакающая, жаба. Две передние лапы хорошо развиты, у неё большой рот и злобные человечесьи глаза. Главное ее оружие - это плевок тугим упругим шариком, который надо еще оторвать, особенно если он попал в лицо. При сильной опасности Болотожаб просто ныряет и появляется в другом месте. Сами прикиньте какое количество жаб вам надо для того, что бы партия получила истинное удовольствие.

Но эта битва - не самое главное. В любом случае, герои либо победят, либо нет. Но жабы, выныривая, могут просто сбивать с ног героев в мерзкую воду или же просто ударяя их по ногам. А Болотник сидит и все комментирует:

«Ату его ату!»

«Тебя кто топором учил махать? Ты им как тряпкой машешь!»

«Прямо в глаз, синяк будет девушка!»

«Эй, ты железный, плавать в доспехах не учили?»

«Что булькаешь, смотри, утонишь!»

«Один ноль в пользу людей давай, давай, работай!»

«Слева жабе, слева!»

При этом он будет хохотать и ржать во все горло.

«Ой, уморили ой, молодцы всех жаб раскидали. Такого удовольствия я не видал со времен, когда здесь за цветами народ шлялся. Ладно, будет вам корень, погодите. Ой, не могу, но топором то машет... ха - ха - ха.»

Ловко спрыгнув с дерева, старикан отрывает толстый корень у маленького цветочка среди больших красивых цветов. Потом он скажет, что из него можно зелье силы сделать. Даст им три корня на всякий случай. Трогательно прощается!

Приключение 3.

Сам уже не рад, что столько приключений придумал...

Итак. Получив задание от сотника. герои, конечно, станут всех расспрашивать, хотя могут и напротив, взвалить топоры на плечи и двинуться в путь.

Информация:

- сразу за башней начинается долина магов воды. Ее называют долиной вечного снега. Оттуда регулярно приходят пара огромных снежных великанов в порывах холодного ветра и море бесчисленных снежинок. Когда в долине идет снег, то значит жди великанов. Такого раньше не было. Конечно, в совет водяных магов направлена жалоба, да только гонец уехал три дня назад, а все решится не раньше чем через месяц. Пока маги приедут, пока то, пока се. Если вы сможете разобраться что к чему или остановить этих великанов, то я (Бей) уговорю капитана вам поверить. Можете на меня положиться. Просто уже семь моих людей либо погибли, либо получили увечья. Направляйтесь в долину!

Тут всегда идет снег, а когда он не идет (а идет он всегда) светит солнце и поднимается мороз. Мастер, тут холодно. Как оделись твои герои? Ага, в шерстяных трусах и лифчике... понятно... Путь до места назначения укажут следы на снегу в виде примятого снега, словно волочили огромную ель.

Потом, у меня не американское фэнтези и снег не начнется сразу за башней. Башня стоит в гористой местности. И снег тоже появится постепенно как он начинается в горах. С начала поземка, потом пару оврагов и т.д..

Пройдя почти весь день, уставшие путники (сами по снегу пошляйтесь, тоже устанете) увидят странное строение.

Перед ними, опустив головы, стоят два снежных великана.

Снежные Великаны (СВ) – огромные существа по форме похожие на человека, только раза в три (4,5 метра в высь) его выше и шире. У них огромные руки ниже колена с большими кулаками, полностью отсутствует шея, также нет глаз и прочих ценностей лица. Голова походит по форме на треугольник.

Сражаются руками. Но как сражаются! Представьте, если вас ударит сугроб килограмм на 30 весом. Есть реальный шанс войнам вылететь из поножей при ударе снеговика. Да и маги не обрадуются, если на них приземлятся воины в доспехах и носках (поножи торчат из снега). Снеговики не слишком умны (мягко говоря) и поэтому их можно одолеть хитростью.

Конечно, когда наносится вред снеговика, от него отваливаются куски снега. Когда снеговик рассыпается, он собирается вновь. Правда, раунда за четыре.

Собственно их можно утюжить до потери пульса. А пульс скоро потеряют ваши герои. Они шли весь день по холоду и снегу, очень устали, и надолго ли им хватит сил махать мечем и бросать заклинания?

Мастер! Сам прикинь через сколько раундов они свалятся от усталости.

От себя могу предложить маленьких снеговиков, которые просто будут рубиться с одного удара, но их будет много. А их главное оружие, - это, сбив героя с ног, похоронить его под собой: засыпав снегом. Он просто задохнется, если не выберется. Возможно это и лишнее, ведь наша задача не убить злоключенцов, а получить удовольствие от игры.

В сущности, каждый мастер САДИСТ!!!!!!

Вот тут и станет видна взаимовыручка и слаженность команды. И их тактические решения!

Как же избавить мир от этого ужаса нового года??

Я уже упомянул про строение за СВ? На хорошем расстоянии от СВ находится круглая каменная площадка (скользящая), а на ней - два каменных треугольных столба, покрытых снегом. Они исписаны разными рунами и наличие навыка «руны» даст понять, что это - водяная магия и некий пограничный барьер. Из него торчат напротив друг друга два кристалла зеленого цвета. Из долины дует снежный ветер, гоня потоки снежинок. Проходя через эти кристаллы, снег преобразуется в маленьких снеговиков. Надо просто попасть по кристаллу оружием и разбить его. Тогда все снеговики развалятся, а кристалл начнет снова собираться, но очень долго (до моего нового сценария). Снег сразу перестанет идти.

Все видели американский футбол? Представьте:

Герои несутся по снегу к кристаллу, а им навстречу бегут снеговики. Вор с разбегу врывается в одного, второго, спотыкается, падает, на него набрасывается один снеговик, вор разрывает его на части, тут второй, третий, четвертый. Засыпанного вора с разбегу перепрыгивает следопыт, взмах меча, но в эту секунду его ударяет в грудь снеговик, следопыт опрокидывается назад, его меч все же достигает цели... Да у меня очень буйная фантазия...

Другой вариант как можно попасть к снеговикам: пройти старым заброшенным туннелем, который весь покрыт снегом и из него дует холодный ветерок. Это та самая подсказка 3. герои выберутся прямо перед снеговиками и см. выше.

Потом учти мастер: если герои не встретились до этого с Биорном то после разборок со снеговиками их встретит сотник и расскажет все как было до этого. И тогда скорей всего капитан поверит героям.

Снеговик (снежный великан)

Восприятие	6	Кулак (Туп)	
Ловкость	5	Атака	15
Пд	8	ПД Атаки	4
Защита	4	Урон	к6+4
Броня	2	Дальность	2
Хиты	20	ШКП	0
Кр Хиты	10	ШКУ	10*
Опыт	100		

Снеговик маленький.

Восприятие	6	Толчок	
Ловкость	9	Атака	14
Пд	9	ПД Атаки	9
Защита	1	Урон	падение
Броня	0	Дальность	1
Хиты	3	ШКП	0
Кр Хиты	2	ШКУ	8**
Опыт	30		

* отбрасывает в сторону на к12 клеток. Снег мягкий ущерб небольшой.

** теряет от удара и толчка 4 ПД до конца раунда.

Когда маленький снеговик атаковал но промахнулся – он разваливается от удара об героя.

Локация слегка скучновата и только обилие опыта может поднять дух героев, и конечно хитрость мастера.

Приключение 4.

Еще два маленьких приключения.

Как уже и говорилось, старый маг попросил наших героев очистить замок от нежелательных элементов общества. Это вроде простое задание, благодаря моему извращенному уму, превратится сейчас в стратегию в реальном времени. Перед игроками предстает прямоугольный дом, где остался целым первый этаж, а роль крыши выполняет второй этаж. В доме одна большая дверь и по два окна с каждой стороны. Внутри почти нет стен. На потолке большая дыра, ведущая на второй этаж. Охрана не стоит в связи с тем, что братия пирует или отмечают получку. Поэтому, если партия не тупа как валенки, то воспользуется окнами для скрытного проникновения. В них можно легко забраться. Там горит костер и, если партия нападет ночью то из-за разницы освещения у героев есть преимущество восприятия и бонус на внезапность.

Разбойник.

Восприятие	4	Дубина	
Ловкость	5	(Туп)	16
Пд	8	Атака	4
Защита	3	ПД Атаки	2кб
Броня	3	Урон	2
Хиты	20	Дальность	2
Кр Хиты	14	ШКП	3
Опыт	100	ШКУ	

Амбал

Восприятие	4	Рук бой	15
Ловкость	5	Атака	16
Сила	10	ПД Атаки	4
Пд	8	Урон	таб
Защита	5	Дальность	1
Броня	0	ШКП	0
Хиты	20	ШКУ	2
Кр Хиты	14	Пользуется приемами из таблиц умения Рук Бой	
Опыт	150		

Главарь Банды.

Восприятие	6	Меч (Клин)		Арбалет (Стр)	
Ловкость	5	Атака	15	Атака	16
Пд	8	ПД Атаки	5	ПД Атаки	5/2
Защита	4	Урон	к12	Урон	к10+2
Броня	4	Дальность	1	Дальность	10
Хиты	22	ШКП	1	ШКП	2
Кр Хиты	14	ШКУ	4	ШКУ	4
Опыт	200			Зарядов	14

Я подумал что это будет слишком просто, и решил добавить еще один фокус. На втором этаже мирно спят очень чутким сном несколько здоровых амбалов. Или, если герои хотят напасть через верх, то наши амбалы пошли недавно пописать. В общем, они находятся вне зоны видимости игроков. Когда злоключенцы радостно кричат над трупами поверженных разбойников появляются амбалы. Они сражаются руками, но набьют морду всем приключенцам...

Запомните – в доспехах можно хорошо упасть и, главное, больно.

Приключение 5.

Итак, поверив пьянице, герои устремляются на кладбище. Тут даже днем стоит легкий туман. Кладбище расположено вдали от города. Оно довольно красивое. Я бы сказал: готическое, - тут много красивых склепов и статуй вперемешку с маленькими часовнями.

Кладбище довольно большое. В основном, тут расположены могилы и усыпальницы, - семейные склепы знатных особ. Кладбище окружено оградой на каменном основании. Достаточно большой чтобы составить трудность героям, ее преодолевающим. Ворота кладбища открыты и любой путник может пройти на него, минуя сторожку. В сторожке никого нет. Хотя и есть следы недавнего пребывания сторожа, но его самого почему – то нет.

Тут очень тихо: даже птицы не шумят. Под ногами шуршит сухая листва, сквозь каменные постаменты проходят языки тумана. Чувствуется могильная сырость, а холодок забирается к самому сердцу.

Склеп графа Жордэ стоит у самой скалы в конце кладбища. Он виден издалика и легко узнаваем, так как это самое большое и богатое строение. Надо отметить, что рядом есть тоже много старых склепов бывших владельцев серебряных шахт, создающих ощущение маленького города мертвых.

По мере приближения к могиле графа, перед героями вырастает большой зиккурат из серого мрачного камня, поросшего местами мхом. Пред железной дверью, ведущей в царство мертвых, стоят две статуи воинов в длинных балахонах.

Дверь, естественно, с ловушкой, какой? Это уже на ваше усмотрение.

Собственно говоря, это не особенно важно. Ведь рядом только и ждут момента, когда герои откроют дверь гробницы, люди графа и он сам. Подлый Юбин уже рассказал, что герои - поганые осквернители могил. И как только двери гробницы будут открыты и герои, совершив злодейство, выйдут наружу, в воротах кладбища под звонкое ржание лошадей и треск горящих факелов появится с десяток людей графа и он сам, окруженный охраной.

Убежать от людей графа не сильно сложно. Можно просто попробовать перелезть через ограду, но при этом возможна погоня. А можно спрятаться в одном из склепов. Мастер, ты можешь наметнуть на большую щель в старинном склепе.

Там перед глазами тех, кто видит в темноте, предстанет шесть каменных гробов и большая статуя в конце комнаты. Над статуей надпись «Прикоснись ко мне и я открою свои тайны». Естественно, за статуей дверь. По открывшемся туннелю герои выйдут далеко (от кладбища) в город. Правда, скорей всего, в туннеле живут с десяток упырей, радостно встречающих путников.

В записке, которую найдут на разложившемся теле графа, будет сказано:

«Завет тем, кто пришел к могиле моего отца.

Вы которые решили осквернить могилу. Бойтесь моего гнева, ибо я не успокоюсь, пока не отомщу.

Граф Дир»

Естественно, после этих событий за головы злоключенцов будет обещана награда. И множество крестьян и разного сброда станут охотиться за героями. Если героев схватят, будет допрос и тюрьма. Правда, оттуда можно сбежать. Как это сделать решит сам Мастер.

Продолжение Приключения 2.

Принеся необходимые компоненты Пикрту, герои узнают, зачем ему это. Он хочет приготовить зелье, которое может перенести героев в прошлое в замок графа. Но зелье действует недолго – 2 часа. И если прольется кровь героев, они вернутся обратно. Правда, с собой нельзя брать доспехов и кожаной брони, иначе возникнут проблемы с возвращением обратно: доспех может стать частью тела.

У него в подвале дома стоят специальные кресла для злоключенцов. Оружие у них будет: оно укладывается рядом.

Усевшись в кресла и приняв зелье, герои оказываются в тайной комнате в замке. Там есть смотровая щель. Герои слегка прозрачны, но живы и через стены не пройдут. Они видят:

Молодой Дир подсыпает своему отцу в кубок отраву и протягивает ему его..

- Спасибо, сынок я так устал.

- отдохни отец, я сейчас вернусь.

Дир выходит, а граф Жордэ говорит про себя:

- не доверяю я тебе, сын. Ох, не доверяю. Спрячу-ка я завещание за карту Долины цветов. Его найдет мой дорогой (имя перса)..

Старый граф начинает кашлять и задыхаться. В это самое время, герои которые наблюдали в тайной комнате за происходящим, вдруг находят потайную дверь. Один из героев нажал на что – то и вывалился в комнату из дверцы шкафа. Граф умирает, когда герои входят в комнату. Открывается дверь и там появляется Дир. Видя героев, он кричит и убегает в глубь замка:

-Воры, стража, стража!

Появляется стража, начинается бой.

Тут главное красочно описать смерть графа, посеяв ненависть к подлому Диру. Особенно это его отец – герой должен чувствовать. Главное дабы герои не схватили карту долины, поэтому пусть она упадет за стол, перед которым сидел граф Жордэ. Вернуться домой можно просто порезав руку самим героем, или когда это сделают стражники.

Дальше см. **Главное.**

Заключение.

Итак, я в целом хотел донести до вас мои мысли. Не знаю как это получилось, моему, не очень хорошо. Но ты - мастер, а мастерство не пропьешь. Потом, тут главное не запутаться в сюжете и вывести его из разных конфузов.

Это в частности касается Дира, Юбина и Изабеллы.

Какие у них взаимоотношения надо тоже показать.

Или если удастся уговорить Биорна то, какое будет отношение графа к героям? Думаю, догадываетесь. И вообще все не предусмотреть, но и нужно подводить историю, хоть и очень аккуратно, под общий сюжет. Может Биорн и не уговорится!

Я попытался дать много разных устойчивых направлений сюжета.

Все имена и приключения вымышленные, не откуда не списаны и автор за схожесть мыслей ответственности не несет. Рисунки от руки автора.

Автор Алексей Б.(злой Брашнар).

Замечания и предложения через форум, если надо дам мыло (и веревку).

Все учту и подумаю!

Болотожаб

Восприятие	4	Плевок (Стр)	
Ловкость	6	Атака	12
Пд	8	ПД Атаки	4
Защита	3	Урон	к6
Броня	1	Дальность	12
Хиты	13	ШКП	2
Кр Хиты	7	ШКУ	2
Опыт	10		
	0		

Воин Империи

Восприятие	6	Дубинка	
Ловкость	5	Атака	15
Пд	8	ПД Атаки	4
Защита	2	Урон	2к6
Броня	5	Дальность	1
Хиты	20	ШКП	1
Кр Хиты	14	ШКУ	3
Опыт	250		

ПСЫ (люди Юбина).

Восприятие	5	Кинжал(нож)	
Ловкость	4	Атака	15
Пд	7	ПД Атаки	3
Защита	3	Урон	к8
Броня	2	Дальность	1
Хиты	18	ШКП	2
Кр Хиты	12	ШКУ	2
Опыт	15		
	0		

Мужик с вилами (крестьянин).

Восприятие	3	Вилы (коп)	
Ловкость	4	Атака	13
Пд	7	ПД Атаки	4
Защита	2	Урон	к6
Броня	0	Дальность	1
Хиты	10	ШКП	3
Кр Хиты	9	ШКУ	2
Опыт	60		

Биорн.

Восприятие	5	Меч (клин)	
Ловкость	8	Атака	18
Пд	9	ПД Атаки	4
Защита	4	Урон	к12
Броня	5	Дальность	1
Хиты	25	ШКП	2
Кр Хиты	18	ШКУ	4
Опыт	-400		

Юбин

Восприятие	4	Кинжал(нож)	
Ловкость	5	Атака	16
Пд	7	ПД Атаки	4
Защита	2	Урон	к6
Броня	3	Дальность	1
Хиты	12	ШКП	3
Кр Хиты	10	ШКУ	1
Опыт	40		
	0		

Дир.

Восприятие	5	Меч (клин)	
Ловкость	7	Атака	17
Пд	8	ПД Атаки	4
Защита	6	Урон	к12
Броня	0	Дальность	1
Хиты	20	ШКП	2
Кр Хиты	16	ШКУ	5
Опыт	50		
	0		

Для наемных убийц используйте Разбойников.

Если вы не дадите хоть один уровень своим игрокам, они вправе вам вдавить кубики в ноздри.

Интересной игры!!!

P.S.

Если в процессе обнаружатся недочеты, исправлю и пошлю новую версию.
Когда в Питере станет тепло А?

P.P.S

Что нашел то и исправил....

