

Двадцать лет до наших дней здесь правил деспотичный Салазар Ксенофил, который, несмотря на большое влияние на обширной территории, не давал её никому, кроме представителей других рас (его почитали три-крины, кентавры, орки, эльфы и особенно юань-ти, которые входили в его постоянное окружение). Этим были недовольны люди, которые были вынуждены ютиться в крохотных деревянных и даже соломенных домах, в то время как весь камень уходил на утолщение крепостных стен и поселения во многом пользующихся своим положением существ.

В конце концов, произошёл бунт. Его возглавил человек, заручившийся поддержкой сильнейших эльфов-магов и кентавров-воинов в королевстве (представители обеих рас терпеть не могли насекомых и рептилий, поэтому охотно способствовали их устранению, чтобы получить больше территорий для оттачивания своих навыков). Люди массово бежали из запланированной области поражения, после чего туда было отправлено множество разрушительных заклинаний, а сопротивляющиеся остатки были добиты.

Лидер восстания был коронован и получил к имени прозвище Ихаан Рассадник за то, что первым делом он занялся увеличением площадей для пахоты, а также собрал своих 32 ближайших подданных и верил каждому из них землю, которую они отправились осваивать и приводить к процветанию.

Лорд Тетриан — властитель земель, в которых ты находишься, нашёл хорошее место возле морского берега, построил стены со стороны побережья и начал возводить главный город Тристан (разумеется, не без помощи пошедших за ним воинов и их семей), одновременно с этим очерчивая границы своих владений более прочными стенами.

В этот город пришли не только люди, но и несколько эльфов, выступавших боевыми магами, а также со времён основания города сюда несколько раз заглядывали табакси, но, кроме людей, найти во владениях Тетриана постоянных представителей других рас если возможно, то очень редко.

Ты пришёл в город во время так называемой третьей волны (при дальнейшем расширении территории Тетриана многие люди поверили в его силу и устремились к его землям в поисках лучшей жизни). Ты человек. Сын кузнеца, племянник военного. Твой дядя помог устроиться в городскую стражу. Сейчас ты являешься по званию рядовым, но более опытным за счёт нескольких десятков патрулей вдоль городских стен. Впрочем, ничего необычного за время своей службы ты не замечал. Для получения следующего звания, вручения пары рядовых под твоё командование и в целом повышения твоего авторитета необходимо что-то сделать как народному защитнику. Помочь в раскрытии преступления или самому раскрыть его, устранить опасного преступника, кого-то спасти и так далее.

На данный момент лорд Тетриан в походе и, как передают гонцы, он должен вернуться в ближайшую неделю. По крайней мере, обратный путь до своих владений займёт у него около трёх дней и, несмотря на отчаянное сопротивление консервативных ксеносов, он уверенно зажимает их по всем фронтам.

Сейчас время 8:00, у тебя по графику в 10:00 должен начаться утренний обход вдоль границ города. Ты можешь начать свой привычный рабочий день, а можешь отпроситься у начальника стражи и заняться своими делами. Что ты будешь делать?

### **Начать обычный рабочий день.**

До этого ты каждое утро шёл по часовой стрелке. Сегодня ты можешь отправиться в патруль как обычно, а можешь пойти в обратном направлении. Идти по другому маршруту значит оставить без внимания вверенную тебе область и, возможно, нарваться на уже патрулирующих коллег, которые могут подумать, что ты отлыниваешь от работы, что чревато разбирательствами. Но ты можешь обратиться к начальнику городской стражи, чтобы своим распоряжением он изменил твой маршрут, чтобы на следующий день ты мог охранять другие места, избежав всяких неурядиц.

**Отпроситься у начальника стражи и заняться своими делами.**

Тебе нужна весомая причина не выходить на работу. Ты знаешь, что начальник стражи — человек суровый, поэтому если ты пришёл на работу, то ты недостаточно болен. Ещё у него неплохая память, поэтому он знает, когда день рождения у тебя, твоего дяди и твоих коллег по работе.

**\*Недалеко от левого южного выхода из города\*.**

Ты видишь толпу людей, внимательно слушающих поющего городского барда. Ты знаешь, что в его песне заложены свежие новости. Что ты делаешь?

**Подойду ближе и прислушаюсь к песне.**

Проверка **восприятия**. Сложность 5.

**Успех:** если опустить художественные обороты и красивые слова, ты получаешь следующую информацию: «Лорд Тетриан со своей армией загнал три-кринов в их цитадель. На южную границу его территории совершенно нападение — часть стены была взорвана, на поиски виновника выдвинулись следопыты. Ведётся набор добровольцев для восстановления стены и помощи лорду в победе».

**Провал:** похоже, тебе и правда нездоровится сегодня, поскольку речь барда тебе кажется расплывчатой и бессвязной, хотя ты стоишь в нескольких шагах от него.

В толпе справа от тебя некая женщина упала на дорогу, а люди вокруг неё переполошились. Твои действия?

**Пройду мимо, мне это не интересно.**

Сейчас ты при исполнении, поэтому отвлекаться не имеешь права. Ты проходишь за спинами этой толпы, но внезапно слышишь оттуда чьё-то падение и удивлённые вздохи. Что ты сделаешь?

**Подойду ближе, вдруг кому-то нужна помощь.**

Ты понимаешь, что **всё-таки** помощь людям — твой долг, поэтому тыходишь к толпе, склонившейся над, **как оказалось**, женщиной. Они стали расходиться в стороны, увидев жандарма.

**Реакция барда (D4):**

1-3: Застыл и стоит.

4: **Спускается и спешит на помощь.**

**Наличие врачей в толпе (D4):**

1-3: Отсутствуют.

4: **Находится один врач.**

**Если оба куба НЕ 4:**

Люди уверены, что она упала в обморок, но никто не бросается к ней на помощь. Что ты сделаешь?

**Попробую привести её в чувство.**

Проверка **медицины**. Сложность 7.

**Успех:** ты знаешь, что делать с людьми в обморочном состоянии, поэтому, благодаря твоим усилиям, женщина приходит в себя.

**Провал:** ты давно не практиковался, поэтому, несмотря на твои старания, женщина не приходит в себя, **но к вам подбегает бард, который начинает приводить её в себя.**

**Попробую позвать на помощь.**

Проверка **убеждения**. Сложность 5.

**Успех:** ты поднимаешь значок жандарма в воздух и кричишь:

«Именем закона, целители, отзовитесь!». Опомнившиеся люди передают твою просьбу в разные стороны. **На помощь приходит человек, назвавший себя врачом.**

**Провал:** Окружившие вас люди не очень хотят ей помогать.

**Попробую отнести её в госпиталь.**

Как ты решаешь нести её?

Напомни, пожалуйста, насколько силен твой персонаж?

Проверка **атлетики**. Сложность 9-13 в зависимости от хилости (уж очень эта женщина тяжёлая, она весит где-то 90 кг).

Женщина оказалась женой одного из солдат, которые охраняли южные стены крепости. При этом её любовник сейчас в походе. Она упала в обморок, узнав о жертвах. Поэтому жители, знающие о её похождениях, её не любят.

**Пройду мимо.**

Как сказал бы ныне покойный Салазар: «Людской род для кованого — сброд». В твои обязанности входит патрулирование улиц и задержание преступников, а не лечение пострадавших.

**\*В районе порта\*.**

Наличие кораблей (D20):

- 1-8: Порт пуст.
- 9-14: В порту находится 1 корабль.
- 15-18: В порту находится 2 корабля.
- 19-20: В порту находится 3 корабля.

Что происходит с каждым кораблём (D6):

- 1: Корабль только что прибыл в порт.
- 2-3: Корабль разгружается.
- 4-5: Корабль загружается.
- 6: Корабль готовится к отплытию.

Чей каждый корабль (D6):

- 1-5: Человеческий.

Назначение корабля (D6):

- 1-3: Грузовой.
- 4-5: Пассажирский.
- 6: Военный.
- 6: Табакси.

Назначение корабля (D6):

- 1-4: Пассажирский.
- 5-6: Грузовой.

Церквей на территории лорда Тетриана нет. Король Ихаан незадолго до своего восхождения на трон заявил: «Если и существует божество, которое позволило Салазару править до сегодняшнего дня, мы ему не поклоняемся». Поэтому своим указом он запретил возводить церкви, алтари и соборы тем божествам, которые помогали предыдущему королю или не помешали ему править.

Монетный двор — отсутствует.

Это земледельческая деревушка. Здесь на достаточно небольших полях высаживают картошку, морковку, лук, капусту и прочие овощи. Глядя на размеры этих полей и количество домов вокруг них, ты понимаешь, что значительная часть урожая отправляется на продажу. Возможно, местные жители что-то заготавливают на зиму.

Это плантация. Здесь в нескольких домах живёт небольшое число людей, но они управляют большой землёй. Здесь есть и фрукты, и виноградники, и бахча, и в целом много вкусного.

Это современная деревушка. Здесь начинают экспериментировать с канализационной системой, толщина используемых деревьев больше, ещё какое-то здание сейчас строится.

Сельский староста - коррупционер. Построил себе огромный дом за счёт утаивания части прибыли с продаж.

О чём вы? Здесь живёт порядка десятка человек. Мои мама, жена и тёща (вдова, между прочим), мои дочь и два сына - на каждого по комнате, а ещё для гостей место всегда должно быть. Я должен их где-то в другом доме держать? Вроде земли много, а жить негде.

Мы копили на строительство этого дома ещё со времён моего дедушки.

Будь моя воля, я бы построил дом где-нибудь на берегу океана, чтобы мирно доживать свой век и не заниматься этими людскими вопросами...

При оказании давления: "Послушай, чего ты хочешь? Тебе деньги нужны? Или земля для участка? Или жена хорошая? Со всем помогу, ты только не копай мне могилу раньше времени, по-человечески тебя прошу".

Это военный городок. Здесь живут солдаты-пограничники.



Это сторожевая башня. Здесь живут и тренируются крупные подразделения.

Это магическая академия. Здесь учат лучшие (с небольшой оговоркой) маги, проживающие на территории лорда. Сюда может зайти любой желающий, но поступить сюда непросто.

Это магическая башня. Здесь находятся уже обученные боевые маги.

Академия воинов.

Библиотека.

Академия друидов.

Здесь находится небольшая община dwarфов. Вернее, часть клана Стальные тигры, с которыми хорошо обходились и Салазар, и Ихаан, поэтому они согласились пойти за лордом Тетрианом. Когда они увидели гору, к ней отправились следопыты. Когда они вернулись и рассказали, что там можно найти, остальные накинулись на гору как комары на жирушку в жаркий день. Там было очень много железа и много серебра. Было решено заложить город Тристан на побережье недалеко от этой горы. Дварфы передали людям часть своих навыков и преданность в обмен на независимость и процент с добычи. Два представителя клана находятся в мэрии, часть находится здесь как рабочие и торговцы, а остальные расселились у подножия горы.

Здесь на углу находится дом главы общины, в первом ряду находятся антикварная лавка "Олдернунг", таверна "Эль-хандр", оружейный магазин "Таргентис", кузня и больница, а позади - по всей видимости, жилые дома. Самое большое зло, что может произойти, - драка пьяных dwarфов после тяжёлой рабочей недели, но сейчас утро, а по местному календарю четверг, поэтому в данный момент эта часть города - самая безопасная во всём королевстве.

### **В таверне:**

Ты открываешь дверь. Внутри как будто никого нет, слышно только одинокое и, надо сказать, громкое пошмыгивание носом. **Что ты делаешь?**

Когда входная дверь закрывается за тобой, ты видишь, как резко поднимается бармен и радостно тебя приветствует: "Эгегей! Рад приветствовать доблестного стража порядка в нашем городе! Как жизнь, как вторая жизнь, по какому вопросу?".

Это Арнгерден, но люди зовут его Арнольд или Арни. Он очень любит свою работу. Кроме неё у него больше ничего нет. Даже приходящую в город выпивку он складировать у себя и предварительно дегустирует. Очень отзывчивый и дружелюбный dwarф, но некоторые люди видели, как после работы он, думая, что остался один, садится на стул, хватается за голову и плачет. Никто не успевает спросить, почему он это делает - он быстро приходит в себя и продолжает работать.

Предлагаю классическое грибное пиво. Есть бочонок на белых грибах, есть - на лисичках. Есть более редкая вещь - на мухоморах, очищенная рубиновыми стержнями. Поначалу, конечно, похоже на землю по вкусу, а потом раскрывается приятная кислинка. **(Стражникам первые 5 литров за счёт заведения, но цена последующих в 2 раза больше (нормальная — 2 серебряника за литр)).**

Ещё со вчерашнего дня осталось гороховое пиво. Очень хорошо очищает организм, если ты понимаешь, о чём я. Лучше всего закусывать свиными рёбрышками (0,5 серебряника за литр). Сытное и полезное. На завтрак - самое то. **(Стражникам первый литр за счёт заведения, последующие по стандартной цене (нормальная — 1,5 серебряника за литр)).**

Слушай, сегодня ночью пришла тыквенная брага в бочонке из магического леса. Это просто срыв котелка. Пить больше одного литра не советую - можешь не остановиться и после пятой кружки отправиться в Вальхаллу. Сладковатая, охлаждает и ОЧЕНЬ хорошо бодрит. Жена, дерево, стены - ничто не устоит перед твоей мощью. Будешь? Это точно надо попробовать. **(Нормальная цена — 20 золотых за литр, стражникам скидка 25%).**

Ну ладно... Моё дело предложить! Не знаешь, как там снаружи? Лорд Тетриан побеждает?

Ты видишь длинную стену и ворота, на дверях написано "Здесь покоятся враги лорда Тетриана". **Что ты будешь делать?**

**Постучу в дверь.**

На D20 на 20: ты слышишь с другой стороны басистый возглас: "Ебуха-кротовуха, кого за смертью, кого - за мной?". Одна из дверей открывается настежь и в проёме оказывается двухметровый здоровенный бугаина с лысой макушкой (оставшиеся коричневые волосы образуют незамкнутое кольцо), короткой щетиной, шрамами на лице, пальцах и ладонях, в рубахе, тканых штанах и лёгких ботинках, а также с косой под два с половиной метра длиной и метровым лезвием.

**Если ты в форме стража:** Он оглядывает тебя и говорит: "Рядовой городской стражи? Что ты здесь забыл? ".

**Если ты в штатском:** Он недоумённо смотрит на тебя и говорит: «Ты вообще кто и что здесь делаешь?».



Это территория вашего главного мага, давнего друга лорда Тетриана и, на самом-то деле, очень страшного противника. Здесь обитает эльф Юнейс. Мало кому доводилось пройти сюда или увидеть его за пределами своего крохотного мирка. Ты, конечно, можешь попробовать зайти внутрь, тебя не испепелят, но стоит ли оно того?

Это шахтёрское поселение. Конечно, оно защищено не безупречно, но на данный момент эта территория - самая безопасная на сотни километров вокруг.

Это поистине страшное место. За этими стенами находится магический лес. Те, кому удавалось оттуда выбраться живым, рассказывали, что его флора растёт гораздо быстрее, она имеет необычный вкус, очень плохо горит и рубится, а также зелья с её использованием могут дать некоторые эффекты.

Однако в этом лесу есть что-то, что убивает всех, кто сунется туда. Иногда это происходит из-за лишнего шума группы, иногда - потому что это что-то проголодалось, а иногда члены группы сами убивали друг друга или даже себя... Это что-то рычит, каркает, прячется в листве, быстро бежит, ловко прыгает и, что самое главное, обладает огромными когтями и сильными руками. Возможно, оно умеет быть незаметным для ушей, глаз или магии. Возможно, это существо не единственное и данное описание может быть характерно для нескольких разных тварей.

Лишь один человек когда-то сообщил, что там есть поселение с десятком домов из дерева этого леса и каменной стеной позади, но через пару дней он исчез.

В любом случае, это место смертельно опасно и соваться туда даже десятком людей значит подвергнуть себя огромному риску.

### **Внезапное событие:**

Проверка восприятия. Сложность 11.

Успех: ты краем глаза видел через окно, что в одном доме человек интенсивно что-то искал, а сейчас он выбежал из дома с набитым чем-то мешком и понёсся к выходу из деревни. Что ты делаешь?

Это шифтеры-комары. Меняет форму за 1 раунд (6 секунд), частично за 1 секунду. Всего он может сделать 1 полное превращение или 6 частичных.

“Призыв стаи”.

Закливание 1-го уровня. Призывает D4+D4 комаров.

Комар. Здоровье 1. При атаке проверка ловкости.

При атаке наносит D6//4 колющего урона.

Человек без оружия причиняет дробящий урон 1 + модификатор Силы.



**Когда прошло 3 суток.**

D6: нечёт — до полудня, чёт — после полудня.

D12: конкретное время.

На D20.

1 — приходит армия три-кринов.

В город прибежал гонец с крайне дурными вестями. Тысячи Три-кринов идут с Юго-Востока из леса. Людей с ними нет. Это может значить только одно — все, кто ушёл в поход, убиты или пленены в их владениях.

Когда об этом узнал Райан Скиталец, он пришёл в ярость. Он приказал собрать остатки боеспособного населения и выступить самим.

Когда бард Три-кринов подошёл к крепостным стенам и начал играть, его лютня не издала ни звука. Недоумённо он посмотрел на неё, на себя и на окружающих его сородичей, после чего попытался сыграть ещё раз. Он видел, как струны колебались, но звуков всё ещё не было. И тут позади Три-кринов раздаётся что-то отдалённо похожее на ехидный и злой женский смех, после чего с той стороны сгущается чёрная туча (настолько плотной тучи ты никогда не видел), которая идёт прямо на них и на вас. Пока они в замешательстве переговариваются друг с другом, туча приближается. **Что вы делаете?**

2 — приходит армия Тетриана, подгоняемая три-кринами.

Холм с обеих сторон огибают остатки армии Тетриана, их нагоняют три-крины.

3 — приходит армия Тетриана, но он погиб.

4 — приходит армия Тетриана, он ранен.

5 — приходит армия Тетриана, он здоров.

Отправиться в битву.

Вы начинаете толкать осадные сооружения. Небольшой уклон экономит ваши усилия для последующей битвы.

За несколько десятков футов до крепостных стен ты слышишь голос у себя в голове: «Остановитесь! Я выхожу». Открываются крепостные ворота, из которых выходит три-крин с поднятой левой верхней рукой, в которой он держит лютню, звук которой доносится до тебя. В эту секунду ты понимаешь, что твоё тело собираются взять под контроль.

Тебе нужен **спасбросок мудрости**.

Тебе **не** удаётся вырваться из-под контроля.

Ты видишь, что большая часть людей в твоём поле зрения как будто притягивается к этому барду три-крину, но некоторые пытаются их удержать и утащить назад, а пара человек стремительно убегает.

**(При наличии контроля над телом).** Что сделаешь ты?

Пока ты **делаешь это** (стоишь на месте), ты продолжаешь слышать голос барда в своей голове: «Мы мирно сосуществовали с вашим видом на протяжении правления трёх королей. Мой род не сделал вам ничего плохого. Вы сами пришли на наши земли. Вы убили всех моих предков и часть моих потомков. Вы сровняли мою музыкальную школу с землёй и истребили большинство её учеников. Вы зажали нас в угол, уверенные в своей победе. Вы даже не представляете, насколько я зол, но сейчас вы познаете мой гнев». С этими словами он опускает лютню и замахивается правыми руками, чтобы начать играть.

**(При отсутствии контроля над телом).** Ты видишь, что у него как будто закатились глаза и на доли секунды он замер. Ты и другие подконтрольные люди остановились. Ты осознаешь, что контроль над твоим телом ослабел и ты можешь совершить ещё раз **спасбросок мудрости**, чтобы убежать, пока не поздно.

**Успех:** ты вырываешься из-под контроля и начинаешь бежать от этого барда. У тебя есть заряд **Внутреннего огня**.

**Провал:** тебе не удаётся вырваться из-под контроля. Всё, что ты успеешь сделать за это невероятно малое время, - закрыть глаза и начинать молиться. Что бы ты сказал и кому прежде, чем ощутить на себе всю душевную боль этого барда?

**D10 на 1-7.**

**Хочешь знать, сколько урона было нанесено этим риффом по одной цели?** 32D6 психического урона.

**Проверка восприятия.** Сложность 7.

**Успех:** улетаая на нематериальный план, ты наблюдаешь, как раненый Юнейс вытягивает правую руку вперед и из неё вырывается чёрно-фиолетовая сфера метрового диаметра, которая сначала уменьшается в размерах, затем окутывает всю цитадель три-кринов и резко сужается с оглушительным хлопком, оставляя на её месте огромный кратер, в радиус поражения которого попало твоё скорчившееся в муках тело.

**Критический успех (17+):** ты видишь, как на выходе из леса какое-то чёрное существо смотрит на поле битвы и довольно потирает... Лапы? Ты понимаешь, что с самого начала эти события были чьим-то сговором, но тебя это уже не интересует.

**Провал:** твоя душа улетаает на нематериальный план. Впереди мрак, позади — туман.

Твоя жизнь безвозвратно утеряна.

### D10 на 8-9.

Ты открываешь глаза и понимаешь, что ты всё ещё жив, как и все вокруг. Перед вами стоит Юнейс, который вытянул правую руку вперед. Ты не знаешь, что именно он держит в руке, но там находится что-то светящееся тёмно-фиолетовым. Но больше всего тебя заинтересовала реакция барда. Ты видишь, что эта партия ему далась очень тяжело, поэтому он не успел перенастроиться на телепатическое общение только с Юнейсом и говорит всем вам: «Ты этого не сделаешь! НАЗАД!».

Ю: «Ооо, ты знаешь, что это за кристалл?».

Б: «Ты не посмеешь его сломать. Если ты это сделаешь, мы все погибнем. **ВООБЩЕ ВСЕ**».

Ю: "Если я проделаю в нём крохотное отверстие и направлю в сторону этого замка, погибнете только вы и все, кто находится за вами в паре сотен километров".

Б: "Ты не сможешь этого сделать! Кристалл разрушится".

Ю: "Ты ведь знаешь, кто там находится. Почему тогда ты недооцениваешь мою силу?".

Б: «Что ты хочешь?».

Ю: "Скарабиан".

Б: "Его у нас нет. Он находится на другом плане, куда даже ты не сунешься".

Ю: "А почему вы отдали свою реликвию неизвестно кому неизвестно откуда?".

Б: "Чтобы она не досталась вам. Хотя в пыль сотрите это место, вы здесь ничего не найдёте, кроме отчаяния и боли, которую вы причинили нам".

Ю: "Ты бросаешь мне вызов?".

Б: "А какой смысл, если за тобой ещё пара сотен людей стоит?".

Ю: "Предлагаю дуэль. Мы закроемся барьером и будем драться. Если я выиграю, вы говорите мне всё о местонахождении Скарабиана и тех, у кого он находится. Если это всё подтвердится, вас будет ждать награда как компенсация за ваши жертвы".

Б: "А если выиграю я?".

Ю: "Тогда мы выплатим вам сумму, которую вы выставите за наш ущерб. А ещё до тех пор, пока мой кристалл не будет разрушен, те, за кого я несу ответственность, будут обходить каждого три-крина и их сооружения за километр".

Б: "А ты умеешь вести переговоры. Только пусть ты бьёшься без своего кристалла".

Ю: "А ты - без этой тёмной лютни".

Б: "Согласен".

Юнейс раскидывает руки и говорит вам: "Приказываю всем отойти назад. Для вас битва окончена". Несмотря на приказ, многие не только остались на месте, но даже



приготовились атаковать. **Что сделаешь ты?**

Ты видишь, что Юнейс снимает сумку с плеча и движением руки отдаляет её от себя, а бард отдаёт лютню кому-то стоящему за воротами, после чего они с громким хлопком закрылись, что должно было начать поединок, но эльф и три-крин стоят на месте.

Вы не очень понимаете, что происходит. Вы смотрите на них уже больше минуты. Юнейс стоит в расслабленной позе, держа пальцами четыре кристалла за спиной. Бард, напротив, интенсивно мотает головой в разные стороны, изредка начиная совершать рывок в сторону.

Ещё через минуту бард падает на колени и говорит в головы: «Я признаю своё поражение». Ворота открываются, Юнейс поднимает свою сумку, вешает её на плечо и, проходя мимо барда, получает от него, по всей видимости, вопрос, похожий на «Ты нарушил правила дуэли и использовал кристаллы, как ты мог?». Эльф ответил: «Был уговор не пользоваться моим кристаллом, а сила, заключённая в этих осколках, принадлежала не мне». С этими словами он заходит в цитадель. За ним закрываются ворота, а вы остаётесь ждать снаружи.

Юнейс выходит из цитадели спустя где-то час. Конечно, он был не рад тому, что вы ослушались приказа, но он не держит на вас зла.

Обратная дорога прошла не лучшим образом. Тысячи раненых нужно было дотащить до города, а сотни убитых — похоронить. Лечить было почти нечем и некому, но еды пришлось нести гораздо меньше.

Хотя вы вернулись в Тристан победителями, до сих пор немногие поняли смысл этой битвы, но все были уверены, что Юнейс скоро отправится в долгий путь и ему понадобится помощь.

**Твоя жизнь продолжается.**

## **D10 на 10.**

Ты открываешь глаза и понимаешь, что ты всё ещё жив, как и стоящие перед тобой люди, в отличие от барда, чья голова разрублена пополам, а за ним стоит ваш могучий лорд Тетриан, который держит в руках алебарду, застрявшую в панцире три-крина. По его искажённому лицу ты понимаешь, с каким трудом ему даётся каждое действие. Он берёт в левую руку лютню барда, поворачивается к вам спиной и поднимает правую руку по дуге.

Вы все одновременно издаёте боевой клич, после чего синхронно с его повторением Тетриан пять раз машет рукой по кругу и начинает играть. И раздалились из лютни такие частоты, от которых камни вблизи ворот, в которых он стоял, начали дребезжать и раскалываться. Ты не видишь, что происходит по ту сторону крепостных стен, но большая часть из вас падает на колени и хватается за голову, потому что вы слышите не только тысячи корчащихся от боли стрёкотов, но и множество голосов в голове молящих о помощи три-кринов.

**Хочешь знать, сколько урона было нанесено этим риффом по одной цели? 58D12 психического урона.**

Лорд Тетриан выбрасывает левую руку вперёд и кричит: «ВПЕРЁД!», **но на середине реплики** падает. Вы, переполненные гордостью за своего лорда и верой в его светлое имя, спасшее вас от невыносимо мучительной смерти, хватаетесь за оружие и бежите ко всё ещё открытым воротам. Вам вдогонку кричит подоспевший Юнейс: «Найдите чёрный камень в золотой оправе в виде скарабея или тех, кто знает, где он находится! Всех брать живыми! Повторяю! Всех брать живьём!».

Поскольку вы внимательно слушали Юнейса, вы поняли, что после этого он сказал что-то ещё. **Проверка восприятия.** Сложность 11.

**Провал:** шум от выступления лорда ещё не стих, а уже начался бег сотен людей, поэтому ты не услышал, что сказал Юнейс.

**Успех:** ты еле уловил, что Юнейс добавил обычным голосом: «Салазар тебя дери, что ты наделал... И ты ли...».

Когда вы вошли в цитадель, вы увидели разрушенные дома и множестводохлых три-кринов. Инстинктивно вы разделились на группы по 9 человек и разбежались в разные стороны. Выбор здесь у тебя небольшой: прибиться к кому-то или повести за собой кого-то?

**(Повести за собой).** В каком направлении ты ведёшь людей?

Вы видите вокруг себя множество каменных домов. Часть из них закрыта, часть — нет. Многие дома частично разрушены, некоторые - полностью. Что вы делаете?

Случайное событие:

D20:

1-3: Вам встретила группа из 4 Три-кринов воинов.

4-8: Вам встретила группа из 2 Три-кринов воинов.

9-12: Вам встретился 1 Три-крин воин.

13-15: Двери закрыты.

16-20: Двери открыты.

## Заметки:

Незадолго до сегодняшнего дня кто-то извне использовал Град такой мощности, что он пробил крепостную стену насквозь и оставил горстку камней от важного оборонительного сегмента. Выследить виновника было очень тяжело, но примерное местоположение стало известно через пару дней.

Некий чародей использовал Град (заклинание 4 уровня) как ячейку 7-8 уровня. Он 15-16 уровня и выше. Чародей 13 уровня.

Ячейка 7 уровня, 5к8 хитов, максимум 40 урона.  
Замедленный огненный шар.

Три-крины - чародеи сломали стену крепости в качестве предупреждения.  
Три-крины моряки припарковали 4 военных корабля недалеко от Тристана.

"Внутренний огонь" - собирательный образ параметров, отвечающих за усиление характеристик.

У слабого духом человека Внутренний огонь позволит собраться с силами и вступить в бой, у мага Внутренний огонь позволит усилить заклинание.

То есть, данный параметр позволяет выходить за рамки своих возможностей.

Одна единица Внутреннего Огня позволяет кинуть D10, чтобы прибавить его значение к прошлому кубу.

получить максимальное значение на выбрасываемом кубе.

Человек-иллусканец.

Воин.

2500 — Оборона.

100 — 3 уровень.

Отправилось 100.

300 — 2 уровень.

Отправилось 300.

2100 — 1 уровень.

Отправилось 1600.

1500 — Дуэлянт.

50 — 3 уровень.

Отправилось 50.

250 — 2 уровень.

Отправилось 200.

1200 — 1 уровень.

Отправилось 700.

500 — Сражение двумя оружиями.

50 — 3 уровень.

Отправилось 50.

100 — 2 уровень.

Отправилось 100.

350 — 1 уровень.

Отправилось 0.

Волшебник.

1000 — школа Ограждения.

100 — 3 уровень.

Отправилось 100.

300 — 2 уровень.

Отправилось 300.

	600 — 1 уровень.	Отправилось 0.
	400 — военная магия.	
	50 — 2 уровень.	Отправилось 50.
	350 — 1 уровень.	Отправилось 0.
	300 — школа Вызова.	
	10 — 3 уровень.	Отправилось 10.
	90 — 2 уровень.	Отправилось 90.
	200 — 1 уровень.	Отправилось 0.
Бард.		
	100.	
	10 — 2 уровень.	Отправилось 10.
	90 — 1 уровень.	Отправилось 90.
Друид.		
	200 — круг земли.	
	10 — 2 уровень.	Отправилось 10.
	190 — 1 уровень.	Отправилось 40.

Отправилось 3700 из 6500.

Всё, что сказал бард, - чистая правда. По крайней мере, в его глазах.

Это можно трактовать такими способами:

1. Буквально его род не сделал ничего плохого, но какой-то другой род три-кринов, находящийся в этой группе, насолил людям в прошлом или настоящем (возможно, даже самому Тетриану).
2. Род барда действительно чем-то ухудшил отношения с кем-то из приближённых Тетриана. На это указывает фокусировка на предках барда, а не на потомках.
3. И бард, и Тетриан являются не больше, чем фигурами, размен которых выгоден третьей стороне.

## Неигровые персонажи.

### **Трр-и Т-а-рр-э-рр-а.**

Бард коллегии шёпотов, 8 уровня. Держит лютню одной рукой, а тремя остальными перебирает струны.

Лютня зачарованная. В неё вложил заклинание, похожее на смесь заклинаний «Синаптический разряд» (5 уровень) и «Психическая плеть Таши» (2 уровень), один очень сильный и злой бард-кенку, живший больше века назад. Он заменил в ней струны на металлические, а затем вдохнул в него такое заклинание:

"Каждое существо в конусе радиусом 120 футов и шириной 40 футов должно совершить спасбросок Интеллекта. Цель получает **1к6** урона психической энергией при провале или половину этого урона при успехе за КАЖДЫЙ низкочастотный разряд, но при этом наносит 1 урона владельцу.

После этого в следующий ход она получает -1 к любому броску."

Это заклинание не единственное. Туда ещё заложено «Принуждение» (4 уровень):

"Выбранные вами существа, которых вы видите в пределах дистанции, и которые слышат вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Цель автоматически преуспевает, если не может быть **очарована**. При провале спасброска цель попадает под действие этого заклинания. Пока заклинание активно, вы можете в каждом своём ходу бонусным действием указать направление, горизонтальное для вас. Все попавшие под действие цели должны в свой следующий ход максимально возможно перемещаться в том направлении. Перед перемещением они могут совершить свои действия. После перемещения из-за заклинания они могут совершить ещё один спасбросок Мудрости, чтобы окончить этот эффект.

Цель не обязана перемещаться в очевидно опасное место, такое как огонь или костёр, но она провоцирует атаки, когда идёт в указанном направлении."

## **Райан Скиталец.**

Человек-варвар, 13 уровня. Многие уже забыли о его существовании. Ранее он был крайне хорош в армрестлинге и кулачном бою, мог дать фору даже кентаврам. Ещё с детства он любил заниматься земледелием. Выращивать овощи и злаки ему нравилось, но резать - гораздо больше. Топорам он предпочитал серпы, но потом взял в руки косу и испытал настоящий восторг.

При Салазаре он был главой палаты народной безопасности. В его задачи входила поимка преступников и несогласных с политикой монарха. Он осуществлял набор в стражу, жандармерию, армию и особые отряды, в том числе в личную гвардию "Чёрнокаменная могила". Хотя он очень высоко ценился Салазаром, при смене власти ему никто ничего не сделал. Он продолжил делать свою работу, которой у него стало намного меньше. Его особые отряды были направлены к другим лордам или расформированы, его собственный отряд отправился с ним и лордом Тетрианом для наведения порядка на месте.

**Это было замахнуться как давно...**

Хорошее знание истории.

Любит рассказывать о своих подвигах.

На вопросы о своих "преступлениях": "Так. Рядовой. Ты пришёл сюда, чтобы меня морали учить? Может, ты забыл, какой тогда кладенец происходил в планетарном масштабе? Людей вообще ни во что не ставили, скажи спасибо шипучим и трескучим. Благодаря таким, как я, мы вообще выбрались из этого дерьма. Тогда я набрал тысячи лучших людей, с чьей помощью мы свергли власть инорасов. Сейчас другие времена, а о своём прошлом я хотел бы забыть. Сейчас меня для большинства людей уже не существует и это хорошо".

## Юнейс.

В прошлом - Шаттерстар. Он утверждает, что это не его имя - это чистая правда. Шаттерстар - это эльф жрец 20 уровня, наиболее близкий по своим идеям к доменам пустоты и ужаса. Ещё пару сотен лет назад он был ночным кошмаром для всего материального плана. Он питался страхами и иллюзиями, поэтому приходил во снах к своим жертвам и утаскивал их в своё измерение, а после их убийства призывал их доппельгангеров, порождая ещё большие смятения.

Ценой жизни сотни сильнейших паладинов планеты его злая часть была запечатана в кристалле, а добрая осталась в старом теле. Конечно, она была очень слаба, но понемногу осваивалась в новом мире.

Кристалл, почерневший от мощи запечатанного в нём создания, был заперт в зачарованном сундуке, который был вмонтирован в толстую книгу заклинаний, которая имеет длинный кожаный ремешок, который в случае потери возвращается к своему владельцу (ныне Юнейсу), настолько опасна его утрата.

"Извлекаемый ужас"

"Смертельный шепот"

"Адское вознесение"

"Буря теней"

"Поющие бездны"

"Пламя ужаса"

"Проклятый предвестник"

"Испепеляющий укус"

"Темный рассвет"

"Повелитель кошмаров"

Заклинание "Ужасный кошмар"

Описание: Жрец ужаса создает мощный кошмар в уме своего противника, заставляя его видеть жуткие и ужасные видения. Цель испытывает душевный удар и получает психический урон.

Урон: 3d6 психического урона.

Заклинание "Лик ужаса"

Описание: Жрец ужаса призывает образ ужасного лица, которое напугает и ошеломит всех врагов вокруг. Цели теряют инициативу и получают урон от ужасающего вида.

Урон: 2d8 психического урона.

Заклинание "Печать страха"

Описание: Жрец ужаса накладывает печать страха на цель, заставляя ее испытывать невероятный ужас перед собственным отражением. Цель получает психический урон и теряет способность двигаться.

Урон: 4d4 психического урона.

Заклинание "Кровавый шепот"

Описание: Жрец ужаса шепчет ужасающие слова в ухо цели, заставляя ее испытывать глубокий ужас и отчаяние. Цель теряет здоровье и получает психический урон.

Урон: 1d10 психического урона и 1d6 урона по здоровью.





## Группа из четырёх три-кринов чародеев 13 уровня.

Они вошли в касту исследователей, чьей задачей было посещение подземелий в поисках реликвий. Будучи родными братьями, они выдвигались на миссии одновременно.

- 1 — 4.
- 2 — 3.
- 3 — 3.
- 4 — 3.
- 5 — 2.
- 6 — 2.
- 7 — 1.

Трр-крр Ттптф.

- 1: Поглощение стихий, Огненные ладони,
- 2: Горящий клинок, Пиротехника, Палящий луч, .
- 3: Огненный шар, Молния, Пылающие стрелы.
- 4: Огненный щит, Огненная стена.
- 5: Испепеление.
- 6: Облачение огня, Солнечный луч..
- 7: Замедленный огненный шар,

Трр-крр Ататэ.

- 1: Поглощение стихий, Луч болезни.
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7: Слово силы: боль,

Трр-крр Атпута

- 1: Поглощение стихий, Прыжок,
- 2: Туманный шаг.
- 3: Полёт, Ускорение, Хожение по воде.
- 4:
- 5: Круг телепортации.
- 6:
- 7: Телепортация.

Трр-крр Ттта.

- 1: Поглощение стихий, Щит, Доспехи мага.
- 2: Защитный ветер.
- 3: Рассеивание магии.
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:

Или зачарованный медиатор.