|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| Название задания | Происходящее | Цели | Диалог | Локация | награда | Способ получения | тип | бои |
| «Стражи порядка» | Игрок подходит к торговцу, который что-то крайне возмущённо говорит. Начинается диалог 1.  Приняв задание, игроку следует отправиться к воротам и выбрать направление «запад».  Всего на выбор их три:  Запад  Восток  Север  Отправившись на запад, игрок выйдет на тракт. Пройдя по нему некоторое расстояние, он увидит разбитую повозку и сидящих возле неё бандитов. Один из них вскакивает, начинается диалог 2.  При получении цели 2 игроку следует отправиться в Кастомаки и вновь поговорить с торговцем. Подойдя к разбитой телеге игрок может сказать купцу о прячущихся бандитах(только если он оставил их в живых во время диалога 2). В таком случае запустится бой 2. Если же игрок не предупредит торговца, бандиты атакуют с разных сторон, но торговец успевает перед смертью выстрелить и ранить одного из них. Главарь бандитов говорит: «Послушай, друг... а почему бы нам не убить тебя и не забрать всё?» Начинается бой 3.  Если же игрок убил бандитов заранее, торговец просто забирает груз.  Если игрок в диалоге 1 не требовал платы с торговца, тот ещё раз сердечно благодарит его и представится. Торговца зовут Хильгримм. Игрок тоже представится. Хильгримм предложит выпить. Игрок может отказаться, чем завершит квест, или согласиться, что запустит цель 3.  Если же торговец погиб, игрок может свободно обыскать повозку с грузом и его труп. Если торговец остался жив, игрок может обыскать только трупы бандитов.  Игрок должен вернуться в Кастомаки и выбрать из вариантов  «На рынок»  «Домой»  «К воротам»  «В переулок»  «В трактир»  последний.  Оказавшись в трактире, игрок и купец садятся за столик. Купец платит за выпивку и начинается диалог 3.  Если игрок не стал пить, он может попытаться выкрасть что-либо из кармана пьяного купца. Если ловкость игрока равна или больше 2-х, ему удаётся украсть  200 медяков.  Если игрок стал пить, он вырубается и просыпается на полу трактира. Рядом лежит локрийский револьвер(сила+1, меткость+3), а рядом с ним записка: «Прошу принять его в оплату за ваш подвиг. Уверен, такому храброму войну он сослужит добрую службу. Я проснулся в этом трактире на заре и уже уезжаю. Вас я будить не стал.  -Хильгримм Годрисон.».  Игрок улыбается и встаёт из-за стола. Его голова раскалывается от похмелья. Задание выполнено. | 1) Найти логово бандитов на Западном Тракте.  2) Вернуться к торговцу И привести его к товару.  3)отправиться в трактир. | 1) Торговец: Эти Варнийцы ещё хуже Анрогоцев! Жадные ублюдки! Они отобрали у меня 90% товара и назвали это пошлиной! Подумать только... Какая к дьяволу пошлина, это настоящий грабёж! Теперь вся поездка не окупится! Мне даже не на что добраться до дома!  Игрок:  а)Вступить в разговор  Б) Пройти мимо  При выборе варианта Б диалог обрывается. Задание при этом всё ещё можно взять.  При выборе варианта а):  Игрок: Простите, сир, из какой вы страны?  Торговец: Из Локрии.  Игрок: в таком случае, пошлина должна быть не более 10%. Она такова ещё со времён Расцвета Магии. Скорее всего, вы просто наткнулись на бандитов, прикинувшихся стражей.  Торговец: Вот чёрт! Вы похожи на воина, добрый человек. Не могли бы вы помочь мне вернуть мой товар?  Игрок: а)Конечно, но не бесплатно  б) Конечно!  в) У меня пока нет времени.  Варианты а и б так или иначе начинают задание. Влияют они лишь на награду за его выполнение.  При варианте а или б:  Торговец: Ох, спасибо. Буду ждать вас.  При варианте в:  Эх, очень жаль. Что ж, может вы ещё передумаете... Я предлагаю вам плату в 50% от моего товара!  Игрок:  А) Я согласен!  Б) Вы меня не убедили. Прощайте.  При выборе варианта б диалог обрывается. Задание всё ещё можно взять. В таком случае торговец скажет «Ну что, передумали?».  Игрок:  а) Да.  б) Нет.  Вариант б вновь обрывает диалог.  2) Главарь бандитов: О! Гляди, парни, кажется, у нас тут герой нашёлся! Даю дружеский совет: вали отсюда.  Игрок:  а) И не подумаю. Умрите!(запускает бой 1).  б) Господа, мы можем договориться!  При выборе варианта б:  Главарь бандитов заинтересованно смотрит на игрока: и что ты можешь нам предложить?  Бандит подходит ближе.  Игрок:  а) Смерть!(игрок быстро убивает главаря, запускается бой 1, но среди противников нет главаря бандитов).  б) Вы притаитесь в кустах, а я приведу сюда торговца. Убьём его и разделим то, что у него есть.  При выборе варианта б:  Главарь: Хм, а ты прав. Я согласен.  По окончанию боя 1, либо после этих слов главаря появляется цель 2.  3)  Хильгримм: Хорошо, что ты им задал. Давно не встречал такого смелого воина.Я думаю, что ты можешь сравниться с героями древноти. Но это я думаю, а уверен я в том, что надо выпить!  Игрок:  а) Извини, что-то не хочется.  б)Конечно!  При выборе варианта б игрок довольно быстро отключается и диалог кончается.  При выборе варианта а)  Хильгримм: Ну, как хочешь.  Торговец пьёт и вскоре пьянеет, после чего уходит. Диалог кончается. | Кастомаки: рынок, Западный Тракт | За обыск трупов бандитов:  ржавая сабля(сила+1, ловкость+1), 60 медяков,  метка с изображением волка(для задания «ограбление по-кириански».  За обыск трупа торговца:  локрийский револьвер, медяки:200.  За выполнение задания: опыт:100. | Зайти на рынок города и подойти к стоящему неподалёку торговцу, после выбрать вариант «вступить в разговор». | побочное | 1)  Противники:  Главарь бандитов:  сила: 2  ловкость:2  меткость:1  восприятие:2  удача:0  магия:0  Бандит(их 2):  Сила:1  Ловкость:1  меткость:1  остальное по нулям.  3)  Противники:  Главарь бандитов,  Раненый бандит:  Ловкость:1  Меткость:1  Сила:1  остальное по нулям.  Бандит.  2)  Враги: в точности, как в бою 1.  Союзники:  Торговец:  Сила:3  Меткость:4  Ловкость:1  Удача:1  Магия:0  восприятие:4  вооружён револьвером.  Если торговец умирает,задание провалено. |
| Название задания | Происходящее | Цели | Диалог | Локация | награда | Способ получения | тип | бои |
| «Ограбление по-кириански» | Игрок отходит в сторону от рыночной площади и сворачивает в сторону. Мрак переулка окутывает его. Внезапно он замечает странного человека, стоящего у входа в какой-то подвал. Какие-то секунды любопытство борется с опасением,и игрок решает...  а) Пройти мимо  б) Поговорить с мужчиной.  При выборе варианта б начинается диалог 1.  Убив стражника или договорившись с ним, игрок входит в помещение и видит там около пятнадцати человек, одетых в меховые плащи и короткие штаны. Если игрок не стал сражаться со стражником, начинается диалог 2, если же игрок его убил, начинается диалог 3.  Если по окончанию диалога игрок входит в доверие к бандитам, начинается диалог 4.  Если игрок получает цели 1) или 2) он должен дождаться указанного времени(можно пропустить время, отдохнув дома).  Так же игрок имеет возможность подойти к страже и поговорить с бойцами. Тогда запуститься диалог 5. Если игрок получает цель 3, он может завести стражу подальше от логова, после чего сказать, что бандиты скрылись. Это чуть облегчит ограбление. Псоле этого цель 3 всё равно считается выполненной.  Если игрок приводит стражу к кирианцам, начинается бой 3).  Если игрок побеждает в бою, задание считается выполненным.  Выполнение цели 1) и последующих событий:  Вечером игрок приходит в трущобы. Небольшие, покосившиеся халупы буквально лезут друг на друга. Здесь живёт бедная половина населения Варнии. Это люди, работавшие на заводах, бывшие строителями до тех пор, пока их места не заняли големы. Они потребляли меньше ресурсов и не требовали платы. Вскоре обедневший рабочий класс погряз в долгах, от чего люто ненавидел банки. За этим вы и пришли. Навстречу игроку выходят несколько бедняков. Они удивлены появлением относительно богато одетого человека в трущобах, но вместе с тем в их взглядах читалась зависть и ненависть. Один из бедняков подходит к игроку и просит милостыни. Начинается диалог 6.  Если диалог 6 окончился миром, игрок надевает маску и ведёт бедняков к Площади Освобождения.  Если же начался бой 4, то в случае победы игрока бедняки расступятся, провожая его злобными взглядами. Игрок придёт на Площадь в одиночестве.  На Площади игрок встречает Харона и остальной отряд. Начинается диалог 7.  После взрыва ворот банка Вира замечает два отряда стражи, заходящие с разных сторон. Если с отрядом есть бедняки, они бросаются на стражу, а игрок и кирианцы бегут в банк. Начинается бой 5). Если же бедняков с отрядом нет, путь им преграждает Харон и один из кирианцев. Остальные вбегают в банк и попадают под обстрел охраны. Одного из кирианцев убивают сразу, Вира заходит к противнику с тыла и убивает двоих охранников. Начинается бой 6)  Если здоровье Виры, Харона или одного из кирианцев( только одного, второй может умереть) доходит до нуля, они больше не участвуют в сражениях, но продолжают идти за игроком, так как эти персонажи не умирают, а получают серьёзные раны.  Когда игрок и союзники вбегают на второй этаж банка и начинают двигаться к хранилищу, раздаётся выстрел. Вира падает на колени.  Если с отрядом есть Харон, пуля попадает ему в сердце и он умирает. Начинается диалог 8.  Выполнение цели 2 и последующих событий:  К закату игрок должен вернуться в логово кирианцев, после чего запуститься диалог 9.  Преодолев сеть из улиц, поворотов и площадей, игрок и кирианский отряд добираются до Грегсвилля.  Вира говорит, что игрок должен спрятаться за поворотом и заблокировать выход инспекторам.  Когда на горизонте появляется нужный отряд, Вира даёт отмашку, и кирианцы прячутся, пусть и не слишком хорошо. Видно, что эти воины не привыкли скрываться.  Сидя в своём укрытии, игрок слышит разговор двоих солдат:  -Слушайте, капитан, а что, ежели мы, ну, немного позаимствуем у этих банкиров... Зарплату-то нам крохотную платят, а в Локрии, я слыхал, она побольше будет. -Заткнись! Не стоит говорить об этом на улице. А что и у кого заимствовать, я сам разберусь. Ещё раз заикнёшься об этом — под трибунал пущу, ясно тебе.  Третий голос: Постойте-ка капитан. Видите вон тех ребят. Как-то странно они стоят. Небось засаду готовят.  Капитан: Сейчас прове...  Вира метким выстрелом убивает капитана, начинается бой 7)  По окончанию боя кирианцы скидывают трупы в трущобы( они расположены ниже основных районов), предварительно надев униформу инспекторов и направляются в банк. Там их спокойно пропускают, и они проходят на второй этаж. У входа в хранилище стоит двое охранников. Начинается диалог 10).  Когда игрок и кирианцы каким-либо образом попадают в хранилище, Вира или Харон(если он жив) хватает связку ключей, лежащую на столе неподалёку и начинает вскрывать ячейки. Награбленное кирианцы складывают в мешки и выбрасывают из окна в повозку, стоящую там.  Если игрок пробрался в хранилище подкупом, Вира тихо говорит: Нам не нужны лишние глаза.  Она и Харон(если он жив) подходят к выходу и резко убивают двоих охранников. Если Харон мёртв, к Вире присоединяется сам Игрок. Если параметр ловкости игрок равен 3( или выше 3-х), всё проходит удачно, но если параметр ловкости игрока ниже 3-х, охранник уклоняется и вызывает подкрепление Вира убивает его, Харон бросает на лестницу бомбу, которая убивает подоспевших солдат, но сам умирает от их пуль. раздаётся выстрел. Вира падает на колени.  Если с отрядом есть Харон, пуля попадает ему в сердце и он умирает. Начинается диалог 8.  Чем бы ни закончился диалог 8, задание в любом случае будет выполнено. | 1) Отправиться в трущобы незадолго до полуночи.  2)Дождаться вечера и встретиться с Вирой в укрытии кирианцев.  3) Привести стражу к логову кирианцев. | 1) Если игрок одет по-локрийски(рубаха, штаны)или как-то иначе( кроме кирианского костюма):  Подозрительный тип: Эй, ты! Тебе здесь не рады. А ну пошёл прочь.  Игрок:  А) Ладно, ладно успокойся(уйти и отказаться от задания)  б)А ну отошёл прочь, придурок. Я пришёл к главарю.  в) Ох, зря ты это сделал... Сейчас я научу тебя хорошим манерам!  При выборе варианта а начинается бой 1.  г)Погоди. У меня есть пропуск(данный вариант доступен только при наличии метки с изображением волка в инвентаре).  При выборе варианта б или г игрока пропускают.  Если игрок одет по-кириански, его пропускают без вопросов.  2)Главарь Кирианцев: О, новобранец. Что ж, для нас каждый человек на счету.  Какая-то девушка из кирианцев: Харон, не стоит так открыто говорить здесь на Всеобщем. Нас могут услышать.  Харон: Пожалуй, ты права. Ne'ph tarus? Olr dairev humm...  Игрок:  а) Я не говорю по-кириански или Алькнерски.  б) Эм... Ash nazg durbatuluk?  Варианты в и г доступны только если в начале игры игрок выбрал, что он является потомком кирианцев  в) Tarh'enn dayor, dannet(Я сам решил к вам присоединится)  г) Tirsh, darhen! Os na dor hellcum. (Заткнись, жалкое создание! Ты тут больше не главный.)  При выборе варианта а:  Харон: Что ж, ожидаемо. Нам нужны любые люди.  Вира: Пожалуй, следует его проверить.  Харон: И правда. Эй, новичок, покажи метку.  Игрок(если метка есть в инвентаре): конечно.  Игрок(если метки нет): Эмм... какую метку?  Харон(если метки нет): Без метки тебя бы не пропустили... В любом случае, лишние уши нам ни к чему.  Начинается бой 2.  Если у игрока есть метка, Харон говорит:Отлично. Я знал, что без метки сюда не пропускают. Извини за эти формальности. Вира просто вечно всех в чём-то подозревает.  При выборе варианта б:  Харон(смеясь): Вот, я говорил тебе, Вира! Не может весь отряд состоять из чистокровных кирианцев. И в Кирт'арроше не каждый сейчас знает древний язык.  Вира: Это не смешно, а подозрительно. Это дело слишком серьёзно, чтоб набирать туда кого попало.  Харон: И правда. Эй, новичок, покажи метку.  Игрок(если метка есть в инвентаре): конечно.  Игрок(если метки нет): Эмм... какую метку?  Харон(если метки нет): Без метки тебя бы не пропустили... В любом случае, лишние уши нам ни к чему.  Начинается бой 2.  Если у игрока есть метка, Харон говорит:Отлично. Я знал, что без метки сюда не пропускают. Извини за эти формальности. Вира просто вечно всех в чём-то подозревает.  При выборе варианта в:  Харон кивает и говорит: Узнаю древний язык. Если ты его знаешь, нам нечего боятся предательства с твоей стороны.  При выборе варианта г:  Харон: Ash avgur, ha wen tirish, serd!Torn se Kirt'arrosh as wen ger dun ris!(сейчас посмотрим, кому придётся заткнуться, пёс! Передай в Кирт'аррош, что я не стану никому подчиняться!)  Начинается бой 2.  Если игрок побеждает в бою 2 квест считается законченным.  3)Харон: Дьявол! Нас обнаружили!  Начинается бой 2.  4) Харон: Раз ты новичок, полагаю, тебя стоит ввести в курс дела. К сожалению, мы не можем начать открытое восстание против Локрии. Поэтому мы вынуждены действовать в других странах и более скрытно, хотя по мне- надо просто собраться и перерезать врагам глотки. Но к делу. В этом городе, неподалёку от площади есть отделение банка Арринхоупа, основанного локрийцами. Разграбив его, мы хоть как-то снизим их доход.  Вира: Вот только с планом ограбления вышла заминка. Эти идиоты хотят рваться в банк открыто, просто убивая всех. Я же предлагаю проникнуть в банк скрытно.  Игрок: у вас есть что-то вроде командира? Пусть он решает.  Харон: Кирианцы- вольный народ. Мы решаем всё вместе. Вышло так, что ровно половина из нас поддерживает открытую атаку, а вторая половина- скрытное проникновение. От себя скажу: мы кирианцы, а не какие-то локрийкие крысы, чтобы прятаться и скрываться.  Вира: в общем, решающий голос за тобой.  Игрок:  а) Кирианцы куда лучше сражаются открыто. Мы нападём на банк.  б)Нас слишком мало, чтобы нападать открыто. Я согласен с Вирой.  При выборе варианта а):  Харон: Отлично! Нам потребуются люди. Идеальная армия для штурма банка- толпа мятежных бедняков. Отправляйся в трущобы и подыми народ. Приводи их в полночь на Площадь Освобождения.  При выборе варианта б)  Вира:Хорошо. Нам нужно подготовиться. В Варнии для проверки банков существуют особые отряды стражи- лиггеры. Устроим засаду на такой отряд, заберём их форму, и нас пропустят к ячейкам. Сегодня как раз день проверки. Нужно перехватить отряд. Я прослежу за ними и сообщу тебе, когда они будут проходить там, где их удобнее взять. Жди меня здесь вечером.  При выборе варианта а) у игрока появляется цель 1), при выборе варианта б) появляется цель 2.  5) Стражник: Эй, чего тебе?  Игрок:  а)Ничего, просто мимо проходил(закончить диалог)  б) Я обнаружил логово бандитов. Полагаю, их нужно обезвредить.  При выборе варианта б):  Капитан стражи: Веди.  Появляется цель 3.  6)  Бедняк: Прошу, господин, подайте на пропитание!  Игрок:  а)Отойди, гнусное создание. От тебя смердит!  б)\*Бросить 40 медяков\* Вот тебе деньги. И я знаю, где достать больше, намного больше...  При выборе варианта а):  Бедняк: Очередной сноб... Нечего тебе было сюда приходить. Начинается бой 4.  При выборе варианта б)  Бедняк: Спасибо, господин! И где же?  Игрок: В банке Арринхоупа!  Неужели вам не надоело копошиться в собственных долгах, оставаясь в грязных лапах бедности!? Неужели вы не готовы сражаться за свою судьбу?! Богачи наняли големов. Они отбросили вас умирать в грязи! Пора отомстить, братья! Пора показать им, что вы не намерены молча терпеть пинки! Смерть врагу!  Толпа: Смерть! Сметь! СМЕРТЬ!  Игрок: За мной, братья! Эта ночь запомниться миру надолго!  7)  Если игрок пришёл с бедняками:  Харон: Ого! Судя по этой толпе, ты неплохой оратор.  Вира(тихим голосом): Прекрасно. Они отвлекут внимание и задержат стражу. Пора за дело.  Если игрок явился один:  Харон: Я так понимаю, что-то пошло не так...  Вира: Я говорила, не стоит поручать ему важные дела. Впрочем, это уже не важно. Нужно начинать, а то мы к рассвету не управимся.  Независимо от наличия бедняков на площади диалог продолжается так:  Игрок(подходя к воротам банка): а они крепкие. Ну и что вы собрались с ними делать?  Харон: Пусть технологии и причинили много зла, за одну вещь их стоит благодарить.  Игрок: И за что же?  Харон: За взрывчатку.  Харон бросает бомбу в ворота и кричит остальным пригнуться.  8)  Вира:(оборачиваясь и выхватывая лук): Какого чёрта! Что ты творишь?!  Кирианец: Ваша война и этот поход безнадёжны. Вы бы всё равно умерли, а так мне за это ещё и заплатят. Эй, ты! Вы проиграли. Присоединяйся, и мы разделим награду.  Игрок:  А) Пошёл ты...  Б) Я согласен.  При выборе варианта б) кирианец убивает Виру, после чего в комнату вбегает капитан стражи.  Капитан(смотрит на труп Виры): Отличная работа. А это ещё кто?  Кирианец: Всё в порядке. Это мой коллега.  Капитан кивает и протягивает игроку и кирианцу мешки с монетами.  При выборе варианта а):  Кирианец стреляет игроку в руку, и тот теряет оружие.  Игрок видит, как кирианец целиться в Виру и решает...( на выбор даётся 20 сек.)  А) Прыгнуть на кирианца и закрыть Виру собой.  Б)Подхватить оружие и прыгнуть в окно.  При выборе варианта Б):Вира успевает прокричать «Беги в Кирт'аррош»,игрок выпрыгивает в окно и приземляется на какой-то торговый латок, который забыли свернуть. Игрок спрыгивает с него, и воспользовавшись всеобщей суматохой, сбегает и срывает маску. К счастью, стража не успевает заметить его. Квест выполнен. Если ловкость игрока ниже 4, при прыжке он получает среднюю рану.  При выборе варианта А):  игрок прыгает на кирианца, пуля прошивает ему бок. Игрок падает на землю, захлёбываясь собственной кровью. Последнее, что он видит — вскакивающая Вира. Кирианка ловко перерезает горло своему бывшему союзнику, после чего в глазах игрока мутнеет.  9)Вира: Отлично. Мы тебя ждали. Отряд инспекторов в основном двигается по главным улицам. Пытаться перехватить их там- самоубийство. В один момент они свернут в Грегсвилль — район неподалёку от трущоб. Стражи там значительно меньше, да и лишних глаз не будет. Перехватим их там. Следуй за мной.  10)  Охранник: Эй, господа, предъявите удостоверение. Мы не можем вас так просто пропустить.  Игрок:  а) Удостоверение?  б) Вот чёрт! Смотри! (резко ударить обернувшегося охранника)- доступно только при параметре силы, равном 3 или больше.  в) Попробовать подкупить охранников за 100 медяков  г) Попробовать подкупить охрану за 1000 медяков.  При выборе варианта б) игрок вырубает охранника ловким ударом, забирает ключ и входит в хранилище.  При выборе варианта а):  Охранник: Ага, значит, проникаем незаконно? Вали их!  Вира резко выпускает стрелу в одного из охранников, второго убивает Харон ударом в шею. Однако на крики сбегаются охранники снизу. Харон бросается к лестнице, чтобы их задержать и бросает на лестницу бомбу. Охранники погибают, но в Харона попадает несколько пуль, и он умирает.  Вира берёт ключ с трупа охранника у входа и вбегает в хранилище.  При выборе варианта в):  Охранник: Нас таким не купишь! Бей их!  Повторяются события, происходящие при выборе варианта а).  При выборе варианта г):  Охранник: Меня не купи... \* Глядит на деньги \* Эм... Ладно, проходите. Только быстро. | Кастомаки: переулок, банк Арринхоупа, Кастомаки:трущобы, укрытие кирианцев. | За выполнение цели 1 или 2 — 50 опыта.  За выполнение цели 3- 40 опыта.  За убийство одного стандартного противника — 5 опыта.  За убийство Харона или Виры — 70 опыта.  За выполнение задания- 300 опыта.  За обыск трупов кирианцев:  медяки:100  ржавая сабля:  Сила+2  Ловкость+1  Увесистая дубина:  Сила+3  Ловкость -2  За обыск трупа Харона:  Меховая броня( +10 хп.)  Лёгкий кириански клинок:  Сила+2  Ловкость+4  Взрывчатка( одноразовое оружие, наносящее противнику 3 урона и оглушающее его на 1 ход)х2  За обыск трупа Виры:  Кирианский Лук:  Сила+2  Ловкость+1  При меткости от 3-х увеличивает силу всех выстрелов игрока на 10%.  Кирианские Ножи:  Парное оружие;  Сила+1.  Дают возможность атаковать дважды за ход.  Усыпляющий дротик( можно использовать в определённых квестовых ситуациях.  За обыск трупов инспекторов:  Варнийская аркебуза:  Сила+2  Меткость+5  Чтобы переключится с данного оружия на другое требуется пропустить ход.  Алебарда:  Сила+4  Ловкость -2.  Медяки:200  Стальной меч:  Сила+2  Ловкость+1  Меткость+1. | Гуляя по городу, выбрать вариант «в переулок» и поговорить со странным типом так, чтобы в итоге ты оказался в подвале. | Побочное | 1) Противник:  Вышибала:  вооружён ружьём.  Сила:3  Ловкость:2  Магия:0  Удача:1  меткость:2  Восприятие:1.  2) Харон(вооружён мечом)  сила:2  ловкость:3  меткость:1  восприятие:2  удача:1  магия:0  Вира(вооружена луком)  сила:1  ловкость:3  меткость:3  восприятие:2  удача:1  магия:0  Так же двое кирианцев- солдат с параметрами:  сила:2  ловкость:1  меткость:1  остальное-0.  3) Противники:Вышибала:  вооружён ружьём.  Сила:3  Ловкость:2  Магия:0  Удача:1  меткость:2  Восприятие:1.  Харон(вооружён мечом)  сила:2  ловкость:3  меткость:1  восприятие:2  удача:1  магия:0  Вира(вооружена луком)  сила:1  ловкость:3  меткость:3  восприятие:2  удача:1  магия:0  Так же двое кирианцев- солдат с параметрами:  сила:2  ловкость:1  меткость:1  остальное-0.  Союзники:  Капитан стражи(вооружён ружьём)  Сила:3  Ловкость:2  Меткость:5  Магия:0  Восприятие:3  удача:2.  Стражник с клинком:  сила:3  ловкость:2  меткость:1  восприятие:2  магия:0  удача:1  Стражник с револьвером:  сила:1  ловкость:5  меткость:3  магия:0  удача:1  восприятие:2.  4)  Бедняк(x2)  Сила:1  Ловкость:2  удача:3  Магия:0  Восприятие:1  Меткость:2  Прокажённый(x2):  Сила:2  Магия:0  Ловкость:1  Восприятие:1  удача:1  При ударе накладывают отравление на 2 хода. Если игрок атакует их в рукопашную, он так же получает отравление на 2 хода.  5) Противники:  Охранник с ружьём:  Сила:3  ловкость:1  Меткость:4  Восприятие: 2  Удача:3  Магия:0  Охранник с саблей:  Сила:2  ловкость:2  Меткость:1  Восприятие: 4  Удача:1  Магия:0  Охранник с алебардой:  Сила:3  ловкость:1  Меткость:3  Восприятие: 4  Удача:2  Магия:0  Капитан охраны(вооружён револьвером):  Сила:3  ловкость:2  Меткость:5  Восприятие:4  Удача:3  Магия:0  Союзники:  Вышибала:  вооружён ружьём.  Сила:3  Ловкость:2  Магия:0  Удача:1  меткость:2  Восприятие:1. Харон(вооружён мечом)  сила:2  ловкость:3  меткость:1  восприятие:2  удача:1  магия:0  Вира(вооружена луком и ножами для ближнего боя). Имеет способность «ярость убийцы»(в течение 3-х ходов может совершать 2 действия).  сила:1  ловкость:3  меткость:3  восприятие:2  удача:1  магия:0  Так же двое кирианцев- солдат с параметрами:  сила:2  ловкость:1  меткость:1  остальное-0.  6) Противники:Охранник с алебардой:  Сила:3  ловкость:1  Меткость:3  Восприятие: 4  Удача:2  Магия:0  Капитан охраны(вооружён револьвером):  Сила:3  ловкость:2  Меткость:5  Восприятие:4  Удача:3  Магия:0  Союзники:    Вира(вооружена луком и ножами для ближнего боя). Имеет способность «ярость убийцы»(в течение 3-х ходов может совершать 2 действия).  сила:1  ловкость:3  меткость:3  восприятие:2  удача:1  магия:0  Так же двое кирианцев- солдат с параметрами:  сила:2  ловкость:1  меткость:1  остальное-0.  7) Противники:  Стражник с мечом  Сила: 4  Ловкость:1  Меткость:2  Восприятие:3  удача:1  магия:0  Стражник с аркебузой:  сила:1  ловкость:1  Меткость:4  восприятие:4  удача:3  магия:0  Стражник с гизармой:  Сила:5  ловкость:1  меткость:1  Магия:0  удача:2  Восприятие:1  Союзники:  Харон(вооружён мечом)  сила:2  ловкость:3  меткость:1  восприятие:2  удача:1  магия:0  Вира(вооружена луком и ножами для ближнего боя). Имеет способность «ярость убийцы»(в течение 3-х ходов может совершать 2 действия).  сила:1  ловкость:3  меткость:3  восприятие:2  удача:1  магия:0  Так же двое кирианцев- солдат с параметрами:  сила:2  ловкость:1  меткость:1  остальное-0.  Если здоровье Харона, Виры или одного из кирианцев( только одного) доходит до 0, они не погибают, а получают рану. Как следствие- не участвуют в боях, но участвуют в диалогах и следуют за игроком. |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |