1Замок Дракенфельс

1) Герои встречаются в маленькой деревушке. Сидят в трактире, заходит сержант Мартин, говоря что ищет искателей приключений. После диалога выясняется, что жители деревни жалуются на странные звуки из замка Дракхенфельс, а также там пропало несколько людей. Мартин просит проверить за 10 золотых, а если они всё же найдут каких-нибудь бандитов и разберутся с ними, то он доплатит ещё 20. Мартин советует идти через катакомбы, вход в которые в лесу возле восточной стены замка. Искатели также могут зайти к торговцу и кузнецу, закупиться.

**Персонажи:** Мартин. Сержант, лет 25, весёлый, сын богатого полковника, труслив, поэтому попросился на безопасную работу в тыл. Всеми силами показывает, что он не трус, рассказывает о несущёствующих подвигах.

2)Герои идут к замку, встречая по пути лагерь, где собирают призывников для отправки на фронт. В лагере больше 70 человек. При попытки пройти их ловят и приводят к капитану Дереку. Дерек не хочет отправлять людей в непонятный замок. При удачном убеждении он оправит в помощь пару новобранцев, которые побоятся заходить. Также следопыт/друид могут найти в лесу травки или зверей.

**Персонажи:** Дерек. Капитан, стар, умудрён жизнью, сварлив, просаженный голос, недолюбливает молодёжь, считает их слабаками.

3)Замок окружён рвом, ворота заперты. Единственный способ попасть внутрь – катакомбы. У входа в катакомбы медвежий капкан.

4)После небольшого путешествия по тоннелям, герои входят в полузатопленный коридор с капканами. Дальше по коридору есть небольшой пролом в стене с пещерой, в которой живут мурлок (с ними придётся сражаться) и ещё чуть дальше проход завален. Также в этом коридоре нажимная плита, активирующая бревно в потолке. Одна из соседних стен оказывается очень непрочной, и сломав её, герои попадают в жилище мага. \*\*\*Быстрый бой. В воде есть острые камни, посреди комнаты деревянный тотем(можно поджечь, мурлоки боятся огня), возле тотем грязные тряпки, с другой стороны бочки с рыбой и водорослями. В пруду тоже есть мелкая рыба и водоросли. Мурлоки боятся огня и света. Рядом с бочками стопка мокрых досок.\*\*\*

5)Комната, в которую они войдут является мастерской. Помимо верстака, горна и наковальни там есть полностью сделанный аэроплан, несколько бомбочек, бочки с порохом, арбалет и инструменты. Направо кабинет с столом, горшками с растениями, истлевшими книгами и сохранившимся куском пергамента, объясняющим, что дверь ведёт в келью замка, но запечатана магическим замком, чтобы её открыть нужно особое заклинание. (Кусок пергамента – сообщение о выполненной работе по установке маг. замка). Налево же будет библиотека, в которой бесполезная беллетристика, четыре картины на стенах, перед которыми постаменты с бюстами известных магов. 2 картины уже упали, открыв спрятанные за ними руны.

6)Загадка с четырмя стихиями: Героям нужно активировать руны, поставив на них необходимую стихию. Для огня – горящий факел, для воды – вода из затопленного тоннеля, для земли – земля из горшка, для воздуха снять бюст, стоящий на постаменте. После активации откроется дверь из библиотеки в тайную библиотеку.

7)Зайдя в тайную библиотеку вы встретите гомункула Фиби, желающего вам помочь. Он будет тупить. При просьбе найти ключ, он принесёт книгу с картинкой ключа, дать реальный ключ – начнёт вырезать картинку, при просьбе дать ключ-слово – вырежет слово “ключ” из книги. Когда его попросят найти магическое слово открывающее дверь он вас с радостью поведёт в библиотеку магии, но откажется заходить, сказав что там поселилась “Большая бука”. Он отгоняет её светом, поэтому она не выходит оттуда. В тайной библиотеке их ждёт бой с пауками. Там же герои-маги могут найти себе новые заклинания, а герои-воины смогут найти усиления в соседней оружейной, в которой есть стрелы, тренировочные манекены, оружие и головы противников. Также там есть небольшая алхимическая лаборатория с кислотами и зажигательными смесями. В библиотеке магии герои найдут свиток телепортации, 2 свитка удара силы и ключ-слово после чего откроют дверь из жилища волшебника в келью. \*\*\*Стратегический бой. Тёмная комната, видимость – 1 клетка\3 клетки\ 6 клеток. Паук может лазить по стелажам. Если поджечь, сгорят все книги, кроме ключа, если толкать стелажи, то Фиби не поможет с поисками.\*\*\*

**Персонажи:** Фиби. Гомункул, говорит о себе в третьем лице, туп, услужлив. Создан магом Крейсом, Крейс пропал больше 20 лет назад.

8)Келья представляет собой лабиринт, в котором есть рычаги, открывающие тайные ходы, в которых есть следующие рычаги. Открыв таким образом 4 двери, герои смогут попасть в замок. После активации одного из рычагов выйдет охранный голем. Также из одной из гробниц исходит свечение. Если просунуть туда руку, герой получит 1к4 урона некр. Энергией. \*\*\*Быстрый бой. Голем неуязвим к физ. урону, огню, яду, электричеству, звуку и излучению, пока не снят верхний слой брони. Снят его можно кислотой(есть в лаборатории, а также в одном из закоулков кельи, холодом(заклятие), поддев её сбоку(если голем отвлечён) или некротической энергией(проклятая келья). Также можно заставить его ударить в стену, и сломать броню, пока он пытается вытащить руку.\*\*\*

8.5)Поднимаясь по башне мага, герои натолкнутся на несколько скелетов-охранников. \*\*\*Стратегический бой\*\*\*

9)Зайдя в замок герои поднимутся на балкон, посмотрят вниз и увидят армию скелетов и нескольких некромантов в центре этой армии. Они сидят в центре залы, среди скелетов и поднимают новых мертвецов. Перед ними гора трупов. Далее есть несколько способов решения проблемы:

10.1)Пойти навалять некромантам.

10.1.1) Вступить в открытую конфронтацию без подготовки – самоубийство. Героев убивают, @плохая концовка.

10.1.2) Подготовиться, набрав полезных вещей из комнаты мага. Это в любом случае плохая идея, но уже более реальная. При очень удачном бое можно отдать героям победу, но часть некромантов сбежит, @нейтральная концовка. При неудачном исходе герои могут умереть (@плохая концовка) или сбежать, попытавшись пойти по другому пути, но времени у них будет меньше.

10.2)Герои сбегают, бросив деревню саму разбираться со своими проблемами. Деревню уничтожают. @Плохая концовка.

10.3)Позвать на помощь воинов из лагеря. Дерек не захочет рисковать людьми, его надо будет убедить или пожаловаться полковнику Марсу, который прибыл с проверкой. После этого войска пойдёт на штурм, часть некромантов попытается сбежать через комнату мага. Если герои их убивают, то получают @хорошую концовку, иначе – @нейтральная концовка.

10.4)Заметить, что потолок держится на двух колоннах, и если его обвалить, то можно похоронить некромантов вместе с всей их армией. Вокруг колонн есть небольшие балкончики, на которые можно забраться. Это можно сделать при помощи аэроплана из мастерской или свитка телепортации из тайной библиотеки. Сломать их можно при помощи пороха из мастерской или свитков удара силы из тайной библиотеки. Также, подорвать колонны можно и снизу, но придётся сражаться с некромантами, пока кто-то закладывает взрывчатку.

10.5)Герои могут вернуться в библиотеку и поискать информацию о некромантах. Чтобы поднимать мертвецов в таких количествах, некромантам необходимо использовать два особых кристалла: Эдемиал и Криптий. Эдемиал может быть небольшим, он должен лишь содержать души некромантов, Криптий же должен быть как можно больше. В первом будут заключены души некромантов, второй же хранит в себе магию, которая подпитывает скелетов и кристаллы связаны. При уничтожении Криптия, который можно сломать несколькими сильными ударами, погибнут все скелеты, при разрыве его связи с Эдемиалом (которая не разрывается даже при уничтожении Криптия), погибнут души, заключённые в Эдемиале и некроманты умрут. Также можно найти Эдемиал, который обычно хранится у главного некроманта и расчаровать его, убив некромантов и сделав скелетов стоящими манекенами.

10.5.1) Герои решают сломать Криптий. Они могут отвлечь большую часть врагов, взорвав бочки с порохов в дальней части замка. Это обегчит им бой. После этого им нужно сломать кристалл и провести ритуал, описанный в книге, попутно обороняясь от некромантов, пытающихся им помешать. Когда бой окончится, некроманты и скелеты погибнут, герои победили @Хорошая концовка. Если вы уничтожили камень и не убили некромантов, то они найдёт позднее найдёт другой камень. @Нейтральная концовка

10.5.2)Архинекромант обожает крыс, что можно заметить наблюдая с балкона. Герои могут выкрасть у него камень, выманив его при помощи крыс или убить его и забрать камень. Нужно быть осторожными, некромант будет пытаться вызвать подкрепление. После этого надо будет провести ритуал по снятию чар, описанный в книге. Если некроманта получилось убить скрытно или обокрасть, то снятие пройдёт без пробелем, иначе придётся обороняться, пока кто-то снимает чары. После уничтожения некромантов вы можете уйти или уничтожить скелетов, получив @Хорошую концовку или поискать в книге способ связать себя с Эфириалом, получив армию мертвецов и @Секретную концовку.