

# EX VINUM

by tsbohc

# TABLE OF CONTENTS

---

<b>1</b>	<b>Introduction</b>	<b>3</b>
1.1	Gameplay	3
1.2	Nota Bene	3
<b>2</b>	<b>Races</b>	<b>4</b>
2.1	Human	4
2.2	Dwarf	4
2.3	Elf	4
2.4	Tiefling	4
2.5	Drow	4
2.6	Aasimar	5
<b>3</b>	<b>Roleplaying</b>	<b>5</b>
3.1	Race	5
3.2	Age	5
3.3	Sex	5
3.4	Class	5
3.5	Personality	5
3.6	Backstory	6
3.7	Appearance	6
<b>4</b>	<b>Character Example</b>	<b>6</b>
<b>5</b>	<b>Rules</b>	<b>7</b>
5.1	Ability Scores	7
5.2	Ability Checks	8
5.3	Out of Combat	8
5.4	In Combat	8
5.5	Resting	9
<b>6</b>	<b>Equipment</b>	<b>10</b>
<b>7</b>	<b>Bad Water</b>	<b>12</b>
7.1	Prologue	12
7.2	Kelt	13
7.3	Tavern	14
7.4	Juro	14
7.5	Act II	15

# INTRODUCTION

---

*Да раскинутся границы  
твоего аутизма до дальних  
цветочных полей и дымкой  
затянутых горных вершин.*

— бухой волшебник

**Е**Х VINUM – настольная ролевая игра, в сердце которой лежат любовь к рпг и слабоумие, границы между которыми были размыты вином. Так она и получила свое название.

Игра делает акцент на ролевом аспекте, упрощая, но при этом не отказываясь от признанных систем.

Мир игры – классический фэнтези в стиле D&D, не претендующий на строгий реализм.

## GAMEPLAY

---

Dungeon Master описывает ситуацию. Детали окружения, персонажей. Однако, далеко не вся информация доступна игрокам сразу.

Игроки описывают, что они хотят сделать. Во время боя это происходит по порядку очередности ходов. Вне боя, игроки могут действовать свободно – один может взламывать сундук, а другой стоять на стороже.

Иногда решить проблему легко, например открыть дверь. В таком случае DM может просто сказать, что дверь открылась, и описать, что лежит за ней. В других случаях, успешность действий игроков определяется бросками костей.

DM описывает результаты действий игроков, и на этом цикл повторяется.

Стоит помнить, что это не компьютерная игра. Действия участников ограничиваются лишь их воображением и фэнтезийной версией законов физики, а минмаксинг может обернуться плачевно.

## NOTA BENE

---

DM и игроки работают вместе, чтобы создать общий нарратив, а не играют друг против друга.

Что бы ни было написано в правилах, DM всегда имеет последнее слово.

DM должен поощрять изобретательность игроков их способность вживаться в роли, даже если их идеи не реалистичны.

Главная цель не победить, а хорошо провести время в кругу друзей.

# RACES

---

**Н**ИЖЕ перечислены разумные, игровые расы *ex vinum*. Полный список существ далеко не закрывается этим разделом.

## HUMAN

---

Ну, вы поняли. Люди преуспевают во многом, но реже добиваются невероятных результатов. Являются самой многочисленной расой, включающей в себя огромное количество разных культур.

## DWARF

---

Воспитанные грубой средой обитания и тяжелой работой, Дворфы ценят свое мастерство. Чаще всего они становятся ремесленниками или шахтерами. Любят провести вечер пересчитывая свое золото за парой-тройкой-десятком кружек эля.

Невысокого роста. Тучные, мускулистые, с бурым или темным цветом волос, грубоватым голосом и громким смехом.

## ELF

---

Изящные и благоразумные, Эльфы тесно связаны с магией этого мира. Часто становятся писателями или художниками. Большую часть времени

проводят наедине с природой и книгами.

Ростом чуть ниже человека. Стройные, светловолосые, часто с голубым или зеленым оттенком глаз. Голоса мелодичны и благозвучны.

## TIEFLING

---

Тифлинги несут за собой бремя своей родословной – они потомки людей и дьявола. Их полу-демоническое обличие не пробуждают в людях теплых чувств, лишь только косые взгляды. Тифлинги, оказавшиеся в этом мире не по своей воли, делают все, чтобы выжить.

Ростом с человека. Цвета кожи те же, что и у людей, но могут принимать красноватые или фиолетовые оттенки. Длиинный хвост. На голове большие рога. Туманные глаза, темные волосы.

## DROW

---

Темные Эльфы произошли от дверней подрасы Эльфов, изгнанных обитать в глубинах земли. Те, что выбирают на поверхность, нередко идут по пути зла, но встречаются и исключения. По большей части становятся путешественниками или наемниками.

Чуть меньше и стройнее своих собратьев. Обладают темным цветом кожи, практически белым цветом волос и бледными глазами с оттенком.

## AASIMAR

---

Азимары подобны Тифлингам в своем происхождении, но в их жилах течет божественная кровь. Азимары от

природы расположены к благотелям, а в своих снах ведут разговоры со своим божеством. Однако, предпочитают не раскрывать свою родословную.

Выше человека. В цветах волосы и кожи встречаются как человеческие, так и более металлические оттенки.

# ROLEPLAYING

---

**К**ЕМ будешь ты? Добродушным дворфом с раскатистым смехом, знающим лучшие таверны в городе? Или тифлингом, чьи руки в крови, потому что единственным выбором была смерть?

## RACE

---

Выбор расы влияет не только на физический облик и характеристики, но и ваше положение в мире, а также отношения с другими расами. Кроме этого, ваша история вытекает из происхождения.

## AGE

---

Некоторые расы, например дворфы и эльфы, живут на несколько сотен лет дольше чем люди. В результате чего имеют другую перспективу на мир.

## SEX

---

Пол обладает большим влиянием на ваш характер и прошлое. Не все женщины покинув родной дом тут же становятся рыцарями. Рыцарями становятся те женщины, чьим сердцам дорого то, что они хотят защитить.

## CLASS

---

Каждый искатель приключений обладает той или иной профессией. Профессия определяет, владеете ли вы магией или хорошо управляетесь с оружием, и какую роль вам предстоит выполнять в кампании.

## PERSONALITY

---

Личность составляют идеи которые вами движат и недостатки которыми обладаете. Ваши сильные и сла-

бые стороны, ваш характер, и то, как вы ведете себя с другими людьми.

BACKSTORY

Какой была ваша жизнь до начала кампании? Может быть, вас отправили на важное задание, или вовсе изгнали? Как вы преобрили свои навыки и стали своим классом? Что вы хотите защитить или чем желаете овла-

деть? Есть ли у вас возлюбленный или возлюбленная? Потеряли ли вы старого друга или преследуете врага?

APPEARANCE

Все, что связано с внешним обликом. Телосложение, цвет кожи, волос, глаз. Шрамы, полученные в бою и татуировки. Детали одежды и украшения, талисманы.

CHARACTER EXAMPLE

NAME:

Ailon Dawnguard

ATTRIBUTES:

STR	DEX	INT
+0	+1	+2
7	9	11

STATS:

Max HP	GOLD
46	75

CHARACTER:

Полу-эльф Волшебник, 24, ж.
Сбежала из монастыря чтобы
увидеть мир таким, какой он
есть. Хочет стать лучше, но
боится потерять себя. Веснушки,
русые волосы, невысокий рост.

Выше живой пример заполненного листа персонажа, на основе моего протагониста *Baldur's Gate 2*.

Игрокам будут выданы дополнительные листки для заметок – на них можно будет вести заметки и учет

своего золота, здоровья, состояний и предметов в инвентаре.

Стоит отметить, что правая колонка – краткое описание персонажа, на которое я бы опирался, рассказывая его полную историю.

# RULES

---

**Б**РОСКИ КОСТЕЙ обозначаются двумя числами через букву d. Например, 3d6 означает три броска кости с 6 сторонами. Если другие указания отсутствуют, подразумевается сумма указанных бросков.

В случае с 2d8+3 к сумме двух бросков d8 прибавляется 3.

В основе ролевой системы ex vinum лежит d12. Это обусловлено желанием добавить динамики традиционной системе d20.

## ABILITY SCORES

---

Атрибуты выражают физические и умственные способности персонажа. Определяются численными значениями, в среднем от 3 до 12.

### STRENGTH

Определяет физическую силу и выносливость, умение обращаться с тяжелым оружием. Имеет большое влияние на общий запас здоровья.

### DEXTERITY

Определяет ловкость и скорость реакции, внимательность, а также умение обращаться с легким или стрелковым оружием. Слабо влияет на запас здоровья.

### INTELLIGENCE

Определяет ум и сообразительность, фоновые знания, умение вести разговор, а также навыки в магии. Не влияет на запас здоровья.

### DETERMINING SCORES

Чтобы определить свои базовые атрибуты, игрок бросает 3d4 и складывает полученные значения. Затем повторяет этот процесс еще два раза. Полученные три рола игрок распределяет на свое усмотрение.

Перед началом игры DM может предложить свой метод определения атрибутов.

На следующем этапе к характеристикам применяются расовые бонусы. Игрок с лучшей предысторией получает +1 к атрибуту выбранному DM.

race	str	dex	int
dwarf	+2	-1	
elf	-1		+2
tiefling		+2	-1
drow	-1	+1	+1
aasimar	+1	-1	+1

Люди получают +1 к любому выбранному атрибуту.

## HIT POINTS

Максимальный запас здоровья рассчитывается по следующей формуле:  $6 \times \text{Strength} + 2 \times \text{Dexterity}$ .

## SCORE MODIFIERS

Модифаеры используются чтобы подчеркнуть, насколько хорошо или плохо персонаж владеет тем или иным навыком, и участвуют в подсчете роллов.

Высокие значения атрибутов поражают положительные моды, низкие – отрицательные.

attr	mod	attr	mod
1-2	-3	9-10	+1
3-4	-2	11-12	+2
5-6	-1	13-14	+3
7-8	-0	15-16	+4

## ABILITY CHECKS

В случае, когда действие игрока имеет шанс на провал, ДМ просит его сделать ролл на проверку атрибута.

Игрок просает d12 и добавляет к нему модифаер, указанный ДМ. Если итоговый ролл равен или выше сложности, установленной ДМ, то действие успешно.

## ADVANTAGE

У игрока может быть преимущество в выполнении того или иного дей-

ствия. В этом случае, во время ролла на проверку атрибута игрок делает бросает 2d12 и выбирает наибольший ролл. Не забывайте прибавлять свои модифаеры.

## ASSISTING

Один из игроков можем помочь другому в проверке атрибута, предварительно кинув d12. Если ролл с бонусами больше 6, игрок, которому помогают получает преимущество.

## OUT OF COMBAT

В начале кампании игроки могут избрать лидера группы.

Вне боя игроки передвигаются свободно, действия группы может описывать ее лидер, например: "Мы двигаем дальше по коридору" и т.д

и взаимодействуют с окружением без какого либо установленного порядка.

## IN COMBAT

Бои проходят по раундам. За один раунд каждый участник боя ходит один раз.

## INITIATIVE

Если игроки устраивают засаду, у них есть возможность установить порядок ходов между собой.

В противном случае, игроки делают ролл на инициативу, подобный



роллау на проверку ловкости. Порядок ходов выстраивается от большего к меньшему.

## VISION

Игроки могут взаимодействовать только с теми объектами, которые видят их персонажи.

Все подчиняется логике, например, очень трудно успешно спрятаться когда кто-то смотрит на тебя в упор.

## ROLLING

Успешность каждого действия в бою определяется одним роллом d12 без модифаеров.

1 означает критический провал, когда все идет не по плану. 2 обычно промах и ничего больше.

Высокие значения дают лучшие результаты. 12 означает критический успех, когда ты узнаешь все что можно узнать или наносишь наибольший урон.

## DAMAGE

Урон, наносимый атакой или заклинанием равен сумме ролла о котором мы только что говорили и соответствующего модифаера. В случае критического успеха урон удваивается.

## OPPORTUNITY ATTACKS

Если персонаж, находясь в ближнем бою с другим персонажем делает попытку сбежать, по нему проходит атака возможности.

У данной ситуации есть исключения: критический успех побега, определенный роллом на проверку атрибута, или использование особого умения.

## DEATH

Когда у персонажа игрока заканчивается здоровье, их вырубают. Кроме этого, их сила снижается на 2. Другой персонаж может помочь лежащему прийти в чувства, потратив на это свой ход. Если сила игрока опускается до 0, они умирают перманентно.

## RESTING

---

На протяжении кампании у игроков будет возможность разбить лагерь и отдохнуть. Качество отдыха определяется ролевой игрой персонажей. Отдых восстанавливает игрокам здоровье.

Для хорошего отдыха необходимо хорошо поесть, обустроить лагерь и рассказать пару историй у костра.

# EQUIPMENT

---

name	price	name	price
зелье здоровья	25g	зелье разговора с животными	10g
зелье ночного зрения	10g	зелье подводного дыхания	10g
зелье паучьих ног	25g	фляска кислоты	10g
фляска вечной мерзлоты	10g	фляска дымовой завесы	5g
фляска света	10g	порошок усыпления	5g
горсть пороха	5g	палатка	10g
котел	5g	огниво	5g
соль и перец	2g	бинты	15g
бутылка виски	3g	отмычки	5g
крюк	5g	железные колючки	5g
зеркало	10g	факел	3g
веревка	5g	мыло	1g
лопата	5g	топорик	5g
кирка	5g	музыкальный инструмент	5g

По поводу наличия предметов неуказанных выше можно спросить у торговца.

NAME:

\_\_\_\_\_

ATTRIBUTES:

STR	DEX	INT

STATS:

MAX HP	GOLD

CHARACTER:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

NAME:

\_\_\_\_\_

ATTRIBUTES:

STR	DEX	INT

STATS:

MAX HP	GOLD

CHARACTER:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# BAD WATER

---

The part is recruited to escort a supply wagon, it gets raided. The part and the coachman reach the destination, get paid very little. The small village they arrive it recently became known for its incredibly potent ale. In reality, there's a cult in the catacomb underneath that poisons the water to steal souls of those who drink it, and restore the physical form of an ancient being.

## PROLOGUE

---

Empty tavern in the middle of nowhere. No alcohol.

---

*Дело клонится к вечеру, небо затягивают облака, ночь надвигается темная.*

*По воли случая, таинственных обстоятельств или какой-то верховной силы трое незнакомцев в поисках ночлега прибывают в таверну на опушке леса. По обоим сторонам от крыльца тянется дорога и через какое-то время скрывается за деревьями. Настоящая глушь. Заведение небольшое, построено давно, крыша течет, повсюду пыль.*

*За стойкой на стуле стоит хозяин со скужающим видом. У камина похрапывает темный эльф, лицо его закрыто соломенная шляпа. Других посетителей нет. К вам обращается хозяин –*

*Милости просим, чего желаете?*

---

## HOOK

The tavernkeep recruits the party to escort a supply cart and bring him booze.

---

*Выпивки уже два дня нет, вот все и разбежались. А послать некого, неудобно нынче в лесу.*

*\*осматривает вас\* А вы знаете, путешественники? Небось народ удалый.*

*Неподалеку деревня, с недавнего времени прославилась своим элем. До нее рукой подать, к закату вернетесь. Привезете мне партию, отблагодарю честной монетой. Коли отправитесь сегодня, заплачу вдвойне, а то таверна совсем не таверна без выпивки.*

---

Enter Ghinchi

---

*Эй, Гинчи! ГИНЧИ!! – дроу у камина громко всхрапывает – Иди запрягай лошадь, поедите в Кельт за выпивкой. Эльф поднимается, но ворчит что-то себе под нос и выходит через заднюю дверь. – Он подождет вас снаружи. Хорошего пути.*

---

Outside

---

*Гинчи стоит рядом с повозкой яв-*

но повидавшей свет и ворошит лошадей за гриву – "ути ты моя птишка". заметив вас, он поворачивается к вам. в зубах у него травинка, на голове все та же соломенная шляпа, а на шее висит наконечник стрелы.

– why are you here – да так, проездом, думал подзаработать а у старого хрыча \*он говорит это с ухмылкой, без зла\* закончилась вся выпивка

– who are you – ну теперь я колешу по континенту, продаю всякую всячину.

– past – раньше был наемником, но когда напарника убили решил бросить

– arrowhead – это так, талисман. этой стрелой убили напарника. прям промешь глаз \*взгляд его застывает\*

---

If PC ask him what he has for sale give them a printout. Each of the players can get one item off of Ghinci for half the price.

---

Дорога непростая, вам не мешало бы закупиться. "Скидки новым покупателям подмигивает он.

===

Ну что, в путь?

---

## ESCORT

---

Вы в пути около часа, начинает смеркаться

Откуда-то неподалеку доносится волчий вой. Гинчи бросает на Наташу

обеспокоинный взгляд.

Справа шуришат кусты и на дорогу выбегают три волка. Бой начался

---

## ENCOUNTER: 2-3 wolves

---

Расправившись с волками, вы продолжаете путь. Становится уже совсем темно и ничего не видно даже на пару шагов вперед.

=====

Из всепоглощающей темноты появляется человек в темной одежде, он стоит облокатившись к стволу дерева.

Приветствую, добрые путники. Чего везете? \*легким движением он откидывает край камзола, на поясе у него поблескивает кинжал\*

===

Мои напарники вон там в кустах \*он указывает куда-то в темную чащу\*

---

## ENCOUNTER: 2 bandits

## KELT

---

A small village with fields surrounding it. Notable is only a tavern and a brewery. A couple of random houses.

---

Светает, погода стоит ясная, на небе нет ни облачка, ночь вас вымотала. По сторонам дороги расстилаются золотые солодовые поля. Люди, двигаясь рядом, одновременно взмахивают

косами, но песни не слышно.

Вы прибываете в деревню.

Картина перед вами скромная: несколько домов сложенных из бревен, а среди них примечательна только таверна. Гинчи останавливает повозку близ таверны, слезает с места кучера и закуливает.

Ну, теперь не грех и выпить, про-верить слухи, а?

---

## TAVERN

Bear's claw, lots of people, loud.

---

## UPSTAIRS

На вывеске таверны название – "Коготь Медведя". Изнутри доносятся громкие разговоры и частые раскаты смеха.

Помещение хорошо освещено, стены бревенчатые. несколько штук круглых столов, барная стойка. на стене лапа медведя.

Вы слышите голос, "Присаживайтесь, присаживайтесь мои хорошие!"

К вам направляется хозяин таверны, добродушный на вид дворф. Подойдя к вам он прищуривается и говорит, "да вам неплохо бы вздремнуть, у нас как раз внизу свободная комната"

---

## DRINKS

give players a menu. ask if they want to say toasts

---

сказать, что выпивка хороша, значит ничего не сказать.

Наталья – ты чувствуешь как что-то мягкое касается твоей ноги.

---

Ghinci orders one more drink and downs it immediately. Shortly after he forgets a party member.

---

"Хозяин, еще одну! кричит Гинчи. Он залпом выбивает пинту. Ух давно я так ни с кем не сидел \*он делает паузу и со стеклянным выражением лица смотрит тебе в глаза\* а ты вообще кто?"

---

## DOWNSTAIRS

На полу ковер, постелей всего две. Одному из вас придется спать на полу.

TREASURE: Ghinci gives players his lucky coin.

---

## JURO

per mid в траве свернувшись в клубочек лежит черный кот. в сумерках его почти не видно. его глаза поблескивают и направлены на вас

---

... Для остальных это звучит как мяуканье.

Бля, чувак, ты меня напугал.

Слушай, тут что-то неладное, люди стали вести себя странно, а по ночам я вижу как вокруг колодца ошиваются странные типы.

---

## WELL

---

По дороге у вас ногами у вас шуршит трава

Перед вам обычный деревенский колодец, с виду ничего необычного. Глубокий, внизу вода.

---

## АКТ II

---

### DESCENT

---

Вода жутко холодная, такая, что сковывает легкие. И как будто дурманит, мысли начинают путаться и как будто покидать вас. Долго вы не продержитесь.

---

Do random **con checks**. There's a hole punched through the bricks somewhere under the water around the middle. The hole is also full of water.

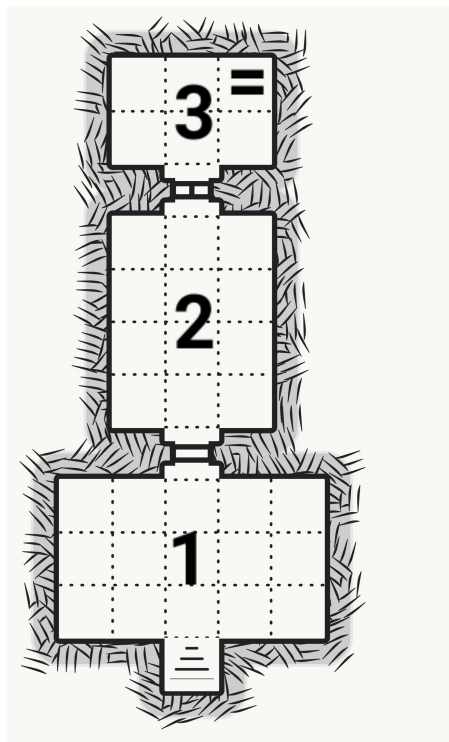
---

Туннель идет вбок, потом вниз, потом снова вбок, потом снова вниз, у вас перехватывает дыхание, снова вбок и наконец назад и вверх. Вы выплываете на поверхность и жадно глотаете воздух. Кругом стоит абсолютная тьма,

воздух холодный, сырой. Воцарившуюся тишину прерывают лишь звуки падения капель воды. Вы промокли до нитки и думать о законах сообщающихся сосудов у вас просто нет сил.

---

### 1: CAVE

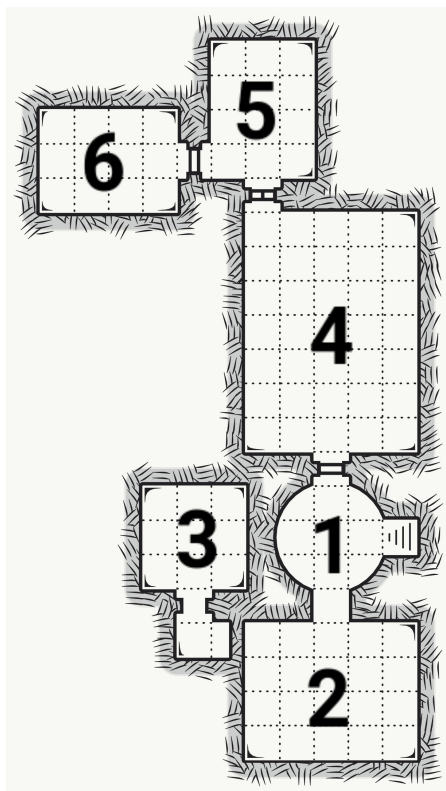


1. По земле слабым потоком течет багровая жидкость. Впереди во мраке раздается шорох ENCOUNTER: a few big bad rats
2. На земле лужа багрового оттенка, капли которые вы слы-

шали ранее была не вода, а кровь которая просачивается через отверстия в железном потолке.

3. Эта комната чуть выше, у стены справа стоит деревянная лестница которая уходит в потолок через дыру

## 2: CHASM



1. Стены из каменного кирпича, на них растет мох кровавого цвета, кое-где на земле грибы, селитра.

2. В комнате кое-где обвалился потолок, валяется какая-то деревянная рухлядь вроде прогнивших досок.
3. SECRET!! стена загороженная рухлядью достаточно слабая чтобы ее проломить. В комнате стоит закрытый сундук. В сундуке TREASURE пара ботинков и записка.

---

*Оставил их на случай если ты опять ("как придурак"зачерикано) свалишься в колодец. Ты знаешь что делать*

– КМ

---

4. Впереди у двери на стене горит факел. Прямо после закрытой двери на входе обрыв. CON MID. Если все совсем плохо, пусть обнаружат крюк на потолке.
5. Из-за приоткрытой двери слева слышен храп. Впереди лестница вниз, перед ней TRAP ловушка шипованный капкан
6. В комнате факел, стол, стул, матрас на полу, колокол на стене. На кровати спит человек. Еду ему приносят, он практически пленник.

---

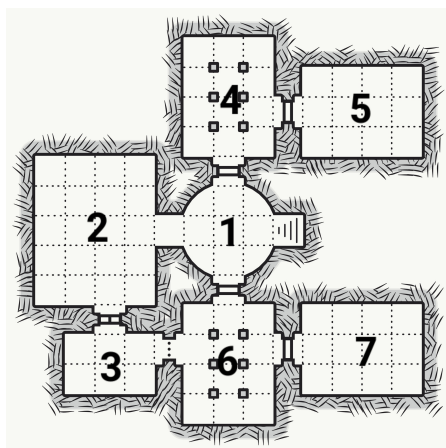
– who – "Я Грег. Ночью я шел



домой через поле, меня поймали, посадили сюда и сказали чтобы я звонил если что-то случится."

— what do you know — "А там наверху эти... штуки, я слишком боюсь чтобы подняться"

### 3: CHAMBER



1. Круглая комната, по бокам двери, впереди открытый проход
2. Справа стоит стол, в него воткнут мясницкий нож. На столе лежат полугниющие куски мяса. Запах стоит ужасный. В углу котелок на огне. INT CHECK: это мясо явно не животного
3. Железная дверь, закрыта намертво. PER: в внизу неболь-

шой засов. Внутри тихо, нифига не видно. когда игроки будут отходить раздастся негромкий железный звук

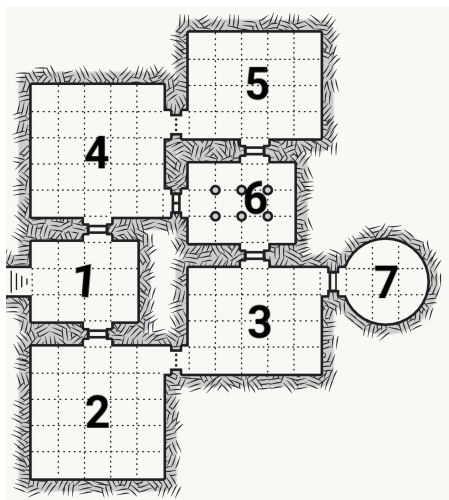
4. Деревянная дверь на простом замке. Стены обрамляют колонны, меж них горки костей. ENCOUNTER: 2 скелета

5. Дверь на засове, закрыта с этой стороны. Посередине комнаты лестница наверх. В потолке люк, если приподнять его то оказываешься в комнате таверны.

6. Дверь из круглой комнаты открыта. Первое что вы видите, это человека в темной робе со свечкой в руке, но запирает за собой дверь.

7. Факелы по сторонам, лестница вниз высокий потолок. PER CHECK: на полу 2x2 выступ, на потолке шипы, на стене у лестницы рычаг, опущен вниз. TRAP: если рычаг поднят, ловушка активна. чувак которого они видели выше выключил ловушку.

## QUARTERS



1. Напротив лестницы стул, на нем стоит свечка, лежит книга и миска с едой. PER: еда горячая, кто-то скоро вернется чтобы ее съесть. Он выходит из 4 не замечая группу.

2. Дверь закрыта. Перед железной решеткой стоит кресло. На другой стороне лестница вниз. У кресла стол, на столе кружка литра так на три-четыре. PER: кресло обито стершимся, но тонкой работы красным бархатом. — За решеткой начинают читать в несколько голосов что-то на непонятном языке.

3. Проходит ритуал. Четверо темных фигур стоят вокруг

жертвы. Один из них подходит к жертве и вонзает кинжал в ее грудь кинжал. Он отходит. Остальные не прекращая чант берут тело за руки и ноги и тащить в соседнюю комнату.

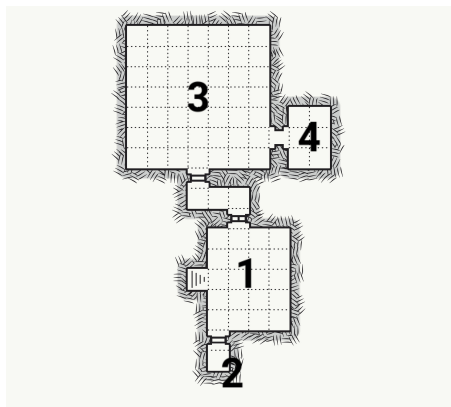
4. Дверь открыта. Расставлены деревянные столы и стулья. Один человек повернут к вам спиной, он готовит.

5. Общая спальня. Никаких признаков личных вещей, только одинаково старые одеяла и подушки.

6. По сторонам комнаты стоят стелажы с книгами, по середине стол.

7. В центре круглой комнаты яма вниз, запах из нее ужасный. На полу кровавый след ведущей к ней.

## RECEPTION



1. Первое что бросается в глаза, это то что тут убрано. Чисто. Впереди стоит диван, перед ним столик с книгами. Справа от входа небольшая дверь, слева стоит стол, за ним сидит скелет, когда вы входите он поднимает на вас взгляд. PER: Скелет слегка мерцает. Над ним вывеска с какой-то надписью INT: это не обычная некромантия. Надпись: "секретарь"

---

*Брат сейчас занят. Но если это что-то срочное, я могу пойти разбудить.*

---

2. Кладовка, в ней метла. Скелет предупреждает, "я бы ее не трогал". TRAP: метла живая, улетает и уворачивается если

по ней замахнуться, бьет по лицу, а потом возвращается на место

3. большое помещение, вдоль стен расставлены свечи и образуют круг. Посередине стоит трон, рядом с троном небольшой круглый стол на высокой ножке. На столе огромных размеров золотой кубок. PER: в нем эль. INT: ты чувствуешь потоки магии тянущиеся к кубку откуда-то сверху.
4. Раздается скрежет, а потом резкий звук как будто на камень упало что-то тяжелое. Огромный скелет появляется из мрака в сопровождении скрежета обломка меча, который он устало тащит за собой. Игнорируя вас, он подходит к столу, берет кубок, делает пару глотков. PER: начинает растворяться

---

*Я смотрю у нас гости?*

– *who are you* – Да так, груды костей что решила провести старых друзей.

– *what are you doing* – дарю людям забвение и лучший эль что они когда либо пили. а взамен забираю их чувства, мечты, память. \*покручивает в руке кубок\*

– why? – нет связующей силы бо-  
лее надежной чем та, что вбира-  
ет в себя души людские

Но хватит пустой болтовни.  
\*со звоном на каменный пол он  
бросает свой кубок\* Ваше при-

ключение подходит к концу.

---

Когда он заканчивает гово-  
рить, сквозь него уже видна  
противоположная стена.