

Broken Promises

Reneesans



BrokenSouls 2 Promo

Содержание:

Литвставка:

Дневник Алеса – пролог 3-6

Локация:

Мертвый лес 7

Модуль:

Домик Джудит 8-10

Герой:

Джудит 11-13

Артефакт:

Голова служанки 13-14

Бести:

Туманные волки 15

Разбойники 16-17

Древо мертвых 17-18

Над BS2:Promo трудились:

Автор идеи: Виктор «Гримуар» Лазарев

Автор текста: Виктор «Гримуар» Лазарев

Автор литературных вставок: Виктор «Гримуар» Лазарев

Художник (обложка): «Jack Manntana» Zenjok2005@inbox.lv

Художники (иллюстрации):

“EtheI”

Полина «Адская Дама» Косырева taikara9@mail.ru

Системщик: Алексей «Zerginwan» Пивоваров

Корректор: Надежда «Sariman» Самарина sariman@k66.ru

Контакты:

icq 492-370-422

sorrow@t-sk.ru

<http://grimuaire.blog.ru>



*"Grand
Grimuaire"*

Дневник Алексиса – пролог

Я прекрасно запомнил тот день, когда я встретил этого человека, собственно, с этой встречи я и начал вести свои дневниковые записи.

В университете, на лекции философии у меня возник спор с преподавателем, в который втянулась большая часть группы. Хотя и на повышенных тонах, но близко к теме мы обсуждали возможность бессмертия, существование философского камня и сангреала, и прочие схожие темы. Лекция задержалась на тридцать-сорок минут, и мы закончили, когда уже совсем стемнело. У нас в Паридоне слишком рано темнеет. Я собрал свои записи, попрощался с преподавателем и вышел.

Помню как шел по темным аллеям, и у меня было такое чувство... даже не знаю как описать. Я будто слышал шаги, но едва оборачивался - все было пусто. И так всю дорогу до дома. Я поднялся на второй этаж, открыл ключом дверь своей комнаты. Я снимаю ее у одной старухи, которая обирает меня до нитки, но все не решусь переехать.

Но едва я вошел, как меня схватили и зажали ладонью рот, я пытался закричать, но сами понимаете, это у меня вышло плохо, тем временем удар локтем, в который я вложил все силы достиг солнечного сплетения неизвестного, но не возымел никакого эффекта. Я будто ударил твердый камень. Меня отпустили. И неизвестный отошел к двери. Я собирался обернуться, и тут он заговорил.

Этот голос был одновременно и мужской и женский, в нем была сладость и боль, восторг и грусть, все это переплеталось в невообразимом оттенке его голоса:

- Ты заинтересовал меня Алес, очень.

Когда я обернулся спустя мгновение, его уже не было, лишь тихо скрипнула дверь. На столе я обнаружил записку:

"Если тебя и в самом деле интересует бессмертие, приходи к собору Джерома в полночь".

Конечно же, я никуда не собирался идти, тем более в полночь. Лучшее сейчас было просто уснуть, а утром собрать вещи и съехать.

Конечно, я не воспринял всерьез незнакомца, что желает поделиться подобной информацией. Потому я и в самом деле разделся и лег на кровать. Время от времени глядел на часы. И все думал и думал. Пытался понять, почему этот незнакомец выбрал меня? Чем я его заинтересовал? Чем привлек его внимание?

Отстанет ли он, если я не приду? Или сделает вещи похуже, чем просто пугать меня в собственной комнате? С утра я планировал приобрести пистоль, хотя оружия до этого момента не держал даже в руках, да и вряд ли смогу выстрелить в человека, но так у меня была бы хоть иллюзия защиты, голыми руками с тем типом я не справлюсь, я это отчетливо понимал.

Тикали часы, шел час за часом. Когда стрелка дошла до 11 ночи, я вскочил и, накинув на себя пиджак, быстро выбежал на улицу, даже забыв запереть дверь.

- Черт возьми, Алексис! Ты так хотел это узнать, ты так хотел понять и разобраться, а сейчас ты трусишь! Да будь он хоть самым архидьяволом во плоти, если у него есть информация и он поможет, я заложу свою душу!
- кричал я в собственных мыслях. Я несея как угорелый к собору. Наконец, остановившись и согнувшись в три погибели, пытаюсь отдышаться, я посмотрел на часы.

Я пробежал весь немаленький Паридон за сорок минут. Поправил цепочку и вернул часы в карман.

Я ждал еще несколько минут, не в силах войти.

Наконец я сделал шаг по направлению к собору, стало намного легче, и я понимал, отчетливо понимал, что назад пути уже нет.

Едва я вошел в старые двери собора, как меня окликнул веселый женский голос:

- Добро пожаловать мистер Алексис!

Я резко обернулся, уставившись на молодую девушку лет семнадцати, в красивом черном платье.

- Что... Кто вы?

- Я служанка, просто слуга.

- Откуда вы меня знаете?

- Я совершенно вас не знаю, просто хозяин предупредил, что ночью придет некий Алексис, и я должна его встретить. Это ведь вы? Так? - она дружелюбно улыбнулась.

- Да... это я.

- Тогда прошу следовать за мной.

Она отвернулась и зашагала сквозь ряды пустых скамеек. Я послушно последовал за ней.

В ночной тьме даже красивые и миролюбивые витражи выглядели зловеще. Мы подошли к стене, девушка зачем-то начала тыкать в нее ладонью, и внезапно стена с лязгом открылась. Служанка взяла подсвечник, стоявший на алтаре, зажгла и направилась вниз.

- Эй... Вы уверены, что мне нужно идти туда? - спросил я с некой опаской. В памяти всплыли все газетные заголовки и фотографии изувеченных трупов и прочих ужасов, непременно происходящих в подобных местах с такими самоуверенными и неосторожными людьми как я.

- Конечно же - она повернулась и снова улыбнулась, на этот раз ее улыбка была зловещей. По спине заструился холодный пот.

Мое сознание вопило от страха, заставляло повернуть и бежать как можно быстрее. Но я лишь сделал шаг на каменную ступень, шаркнув по ней подошвой ботинка. Когда я спустился на середину лестницы, каменная плита закрыта выход, отрезая путь к бегству. Как ни странно, но мне стало от этого более спокойно - теперь выбора у меня не было, и я ускорил шаг.

Я оказался в огромной лаборатории, здесь была масса реторт и пробирок, шкафы были забиты старинными книгами, и образцами каких-то тварей заспиртованных в банках.

Запах спирта и медикаментов заставил мою голову закружиться. Подвал, а это был конечно же подвал собора, был хорошо освещен, над потолком слегка покачивалась люстра, а на столе хаотично были расставлены масляные светильники.

- Восьмая, ты можешь быть свободна - раздался знакомый голос.

Девушка кивнула, подмигнула мне и поспешила уйти. Признаюсь, в этот момент я хотел кинуться за ней, но любопытство заставило остаться.

Незнакомец лениво поднялся и подошел ко мне. Это был очень молодой человек, которому наверно не исполнилось и двадцати, он был моим ровесником. Парень был худой, высокий, с волосами черными как смоль и длинною до плеч. Лицо даже слишком молодое, с острым подбородком. Совершенно черные глаза. Я не смог разглядеть подробно черты его лица, так как большую часть его лица закрывала полумаска.

- Я надеялся, что вы придете - сказал он голосом, каким, наверно, обладают сирены. Этот голос явно способен и опытного моряка заставить разбить корабль о рифы.

- Кто вы? Что вам от меня надо?

- Я? - искренне удивился незнакомец - Меня зовут Стефан Рихтер, обычно я добавляю "граф". Но в этих землях мой род неизвестен. А от вас...

Он усмехнулся:

- Лучше спросите, что я могу вам предложить.

- И что же?

- Вы ведь интересуетесь бессмертием?

- Это простое увлечение.

- Нет! – резко оборвал он мои слова, впрочем, его голос сразу же стал мягче - это уже мания, мечта, несбыточная, но очень желаемая мечта.

- И что с того?

- Я могу сделать ее реальной.

- Как???

- Как считаете Алексис, сколько мне лет?

- Ну... мы почти ровесники... скорее всего вам двадцать, ну парой лет больше, парой меньше.

Он улыбнулся:

- Я ждал именно такого ответа - мне намного больше. Я так же как и вы, мечтал обрести бессмертие. Я хотел открыть его секрет и принести благо людям, у меня была цель! И самое главное... я добился ее исполнения.

Но... Понимаете, я вскоре понял, что оно того не стоит.

- Что значит не стоит? - с гневом спросил я.

- Все не расскажешь за пять минут Алес, это долгая и грустная история, растянувшаяся на века, мне нужен ученик. Человек похожий на меня в стремлениях, человек который не повторит моих ошибок. И ты можешь им стать.

- Как вы докажете, что открыли секрет бессмертия?

- Если вы согласны выслушать, то я докажу. Это будут весомые доказательства.

- Хорошо, я согласен.

- Не торопитесь, это не та сделка, которую можно разорвать по желанию. Вы уверены в своем выборе?

- Да! - заявил я твердо – да, черт возьми! Я всю жизнь шел к этому и не отступлюсь ни на шаг сейчас!

- Хорошо. Я рад, что не ошибся в вас, моя служанка приготовит бутылку хорошего вина, которое мы вместе выпьем, когда вы оживете.

- Когда я что? - пытался произнести я, но вышло лишь - Когда...

Стефан держал меня в объятьях, не давая упасть. Из моей груди торчала рукоять кинжала.

Я непонимающе смотрел на графа, и из уголков рта медленно бежали струйки крови... моей крови. На удивление боли не было. Все это длилось лишь пару секунд, потом мои глаза закрылись, и я умер.

Свет ударил в глаза, и я увидел служанку, принесшую поднос с едой. Комната была не моя, я вскочил, испугав девушку резким движением, впрочем, мне было не до нее. Из окна был виден лишь густой лес. Но определенно уже был день. Я задрал рубаху, осматривая грудь. Дырка в рубашке напротив легкого никуда не делась, но на моем теле не было и царапинки, даже старые шрамы и те исчезли.

- Где я?

- Вы в замке - спокойно ответила девушка.

- Каком замке?

- Замке графа, он просил передать, что он сам и бутылка вина дожидаются вас в кабинете, и еще он просил вас не задерживаться.

С этими словами она мотнула головой в сторону просторного шкафа, как полагаю с одеждой, а сама поспешила уйти....

Я провел в замке уже около недели, не сказать, что у меня были грандиозные успехи, но я многое освоил из курса алхимии. И это всего за одну неделю! Представить не могу, что будет в будущем! Каких высот я смогу добиться в науке!

Стефан был по-настоящему мудрым учителем, многим преподавателям моего университета стоило бы у него поучиться.

Вчера, после проведения экспериментов, он сказал, что собирается научить меня готовить яды и противоядия, пояснив, что это одна из самых простых и к сожалению одна из самых востребованных дисциплин алхимии.

Гуляя по замку и заглянув в библиотеку, я с нетерпением ждал, когда сядет солнце.

Я понимал, что сейчас меня просто переполняет эйфория и жажда новых знаний, и вскоре это пройдет, но пока я просто не мог и минуты находится в покое.

Наконец стемнело, я открыл дверь и собирался войти, когда столкнулся с девушкой. Служанкой.

Кажется, она звала себя Восьмая. Впрочем, мне не было дела до ее имени. Тем более, что многие девушки в замке носили вместо имен номера.

- Господин Алес – это обращение резало мне слух. Но приходилось терпеть. На просьбу так меня не называть они ссылались, на какие-то законы и уставы замка, но так и не переставали величать меня “господином”, когда же я начинал требовать прекратить это, они испуганно от меня шарахались, закрываясь руками. Не могу взять в толк. Либо я настолько страшен, когда кричу, либо они все здесь помешанные.

Тем не менее, служанка передала мне новый комплект одежды.

Это были белые брюки, такой же камзол и черная рубаха. Все вещи были сделаны из дорогих материалов и были мне полностью по размеру.

Когда я закончил одеваться, в комнату вошел граф. Он никогда не стучал, но мне было трудно его в этом упрекнуть. Старуха, у которой я снимал комнату в Паридоне, делала точно так же. Хотя я могу поклясться, что закрывал дверь.

Отбросив лишние мысли, я повернулся к учителю.

- А тебе идет. Знаешь так ты не похож на оборванца. Не хочу, чтобы ходили слухи, будто я набираю в ученики всякий сброд.

- Рад столь лестному отзыву – с ядом в голосе ответил я, гордо подняв голову к потолку.

- Сегодня не будет занятий.

- Как? – изумился я – почему? Что случилось? Я что-то не так сделал?

Граф жестом оборвал мои вопросы.

- Сегодня “ночь красной луны”. Сегодня сразу два праздника. Во-первых, деревенские жители празднуют “ночь богатого урожая”, и красный оттенок луны, который появляется раз в три месяца и означает богатый урожай винограда, а следовательно, и вина. Сегодня идет дегустация, праздник с плясками и выпивкой. И ты отправляешься туда.

- Зачем учитель?

- Не глупи, Алес, Ты идешь туда развлекаться! Но учти, ты должен хорошенько отдохнуть, ближайшая неделя станет для тебя адом, если не смертью. Учти! Я собираюсь опробовать многие яды и противоядия именно на тебе, и если ты плохо выучишь урок...

- А вы учитель?

- Не волнуйся, у меня иммунитет, – граф отмахнулся от моего вопроса.

Только сейчас я заметил, что помимо стандартного охотничьего комплекта одежды, в котором он выходит на прогулки, на его поясе висели ножны с двумя кинжалами. На нем же мешочек пуль и два пистоля. Мой учитель не собирался просто подышать вечерним свежим воздухом, его планы были немного более кровавые на этот день.

- Граф, вы пойдете со мной на праздник?!

- Нет. Ты не маленький, – он отвернулся, но замер на месте. – Знаешь, тот второй праздник... В прошлый год его пришли праздновать в мой замок, на утро мне пришлось ставить вокруг замка кольца с головами незваных гостей, но в этот раз я решил нанести визит первым. “Белые мантии” сегодня справляют свой праздник урожая, только это кровавая жатва, весьма кровавая, стоит заметить, хотя их оргии и ритуалы, в какой-то мере даже интересны. Но они выбрали не те земли для своего храма.

Он направился к двери, по пути надевая перчатки.

- Как следует, отдохни Алес, и задумайся над моими словами. Мне будет очень неприятно, если ты меня предашь. Ты понимаешь?

- Да учитель – уверенно ответил я – Я понимаю это.

- Тогда могу пожелать тебе лишь... приятно провести время, – он усмехнулся и скрылся в коридоре.

Его зубы при этом блеснули, словно он вампир. Клянусь Эзрой, если бы я не видел его под светом дня, не поверил бы что он просто человек.

Мне не оставалось ничего иного как застегнуть все пуговицы своего нарядного костюма и поспешить на праздник. Мой усталый вид и его кровавая улыбка... думаю, мы оба проведем эту ночь в приятных нам делах...

Мертвый лес

Обитель призраков и нежити, сама смерть правит в этих землях. Деревья сухие, а холодный ветер пробирает до костей. Здесь нет растений, нет животных и птиц, нет даже насекомых. Лишь давящая тишина на километры вокруг, в которой так отчетливо слышны вопли путника разрываемого когтями очередной твари. Герои могут идти днями, не встречая ни живых, ни мертвых противников, а могут нарваться на толпу монстров, едва войдя в домен.

Мастер сам должен решать - когда стоит начинать битву.

Страшная возможность – червоточина

Разросшийся «туманный мост». Эта аномалия, как и прежде, связывает Имфеор и Кланвилль. Однако когда Кланвилль был уничтожен и разлетелся на мириады кусков, мост тоже видоизменился.

Теперь он силой захватывает уцелевших в Кланвилле существ, и переносит в Имфеор. Но только не физические воплощения живых существ, - он переносит призраков, фантомов и демонов.

Между Имфеором и Кланвиллем пролегает загадочная туманная аномалия, связывающая домены в единое целое. Так называемый **Туманный мост** был обнаружен Алексисом Рихтером в конце 747 Б.К.

Согласно исследованиям алхимика, мост начинался от западной границы мертвых лесов и уходил в глубины Мировых туманов на неопределенное расстояние. По предположению Алеса, исходящий из Имфеора «мост» был связан с другим неведомым Царством страха. Точная природа связи между доменами не была установлена, однако было определено что жертвы, появляющиеся в лесах Имфеора, частенько приходят извне, следуя по туманному мосту.

С точки зрения игровой механики, Туманный мост представляет собой уникальный «туманный путь», связывающий в единое целое два домена. При этом раз в 6 дней происходят деформации пути. Анахореты и Вистани отчетливо различают «Туманный мост», и стараются держаться от него подальше, поскольку он неизбежно привлекает к себе нематериальные создания. Мост впитывает в себя души людей, погибших в пределах Кланвилля и Имфеора. Душа убитого в Имфеоре (или в Кланвилле) персонажа, имеет 25% шанс быть поглощенной мостом. Если проверка поглощения оказывается удачной, герой возрождается в соседнем домене (воскрешение происходит лишь один раз!) теряя 2 пункта CON.

Порой среди мертвых лесов встречаются курганы и старые, полуразрушенные здания. Возможно, раньше здесь были небольшие поселения. Дома сделаны из камня, но оставаться в них глупая затея. Части стен разобраны, крыша может обрушиться в любой момент, а по ночам в них слетаются призраки людей, при жизни населявших эти жилища. Рядом с руинами встречаются горгульсы – каменные статуи одиноких людей, либо пары, сливающиеся в объятьях и поцелуях. Они кажутся искусными изваяниями, но реагируют на приближение людей, поворачивая к ним головы. Хотя они не нападают на путников, все же стоит соблюдать осторожность.

Постепенно мертвые леса сменяются «живыми» - эта смена происходит так внезапно и пугающе, что многие не могут поверить, что это реальность. Многие деревья, оказавшиеся на границе, представляют собой любопытное и одновременно жуткое зрелище. Половина дерева покрыта корой, крепкими корнями, уходящими вглубь земли, ветвями с множеством сочной листвы, с другой стороны голый ствол, гниль и сухие ветви без намеков на листву.

Любой путник, зайдя в мертвый лес, будет поражен тишиной. Ни пения птиц, ни звуков зверей. Тишина будто оглушает, заставляет на миг поверить, что ты оглох. Только чавкает грязь и гниль под ногами, да облачка пыли поднимаются от малейших колыханий ветра.

Постепенно приближаясь к границе леса, можно услышать вой волков и сварливые людские голоса - впрочем, не стоит стремиться приблизиться к ним без должной осторожности, в лесу полно сектантов и бандитов.

Призрачный домик Джудит

«Невинные игры»

Синописис

Героям, предстоит встретить в Мертвых лесах, попасть в зачарованный дом, и, сразившись с его зловещей хозяйкой, найти путь к магическому алтарю.

Легенда о призрачном доме:

Один из домов, затерянных в Мертвом лесу, наделен необычной зловещей силой, которая будто питает это жилище.

Очаровательное юное создание, одетое во всё красное, каждый день бесстрашно покидает свой дом и отправляется в наполненный призраками, вечно увядающий лес. Среди охотников и путешественников ходят слухи, что если в лесу надолго задержаться в одном месте, то появится девочка в красном, которая проведет заплутавших путников в свой дом.

Многие охотники искали в этом доме укрытия на ночь, и многие из них погибли. Самое интересное, что дом может перемещаться из одной части леса в другую, просто растворяясь в туманах.

Молодая хозяйка этого дома, Джудит, прелестное дитя, кажется, совсем не страшится близости своих владений и обиталищ жутких тварей. Она частенько стоит на крыльце своего жилища, облаченная в алое платье, держа игрушку или фонарь в руке.

Она встречает гостей и приглашает в свое жилище. Иногда путники могут спокойно проспать в ее доме и с ними ничего не произойдет. Иногда хозяйке может стать скучно, и она захочет поиграть. В этот момент весь дом и его окрестности меняются по одной её прихоти. Всё зависит от воли и настроения хозяйки. Некоторые путешественники навсегда остаются в доме или в саду, наполняя это место своей жизненной силой.

Путь к домику:

Неизвестно, где именно находится этот дом, так как он постоянно перемещается.

Героям предстоит пройти лес и, углубившись в мертвые леса, отыскать этот дом.

По пути, могут возникнуть сражения: с бандитами или волками.

Сцена 1 – разгромленная карета

Проходя через лес, герои натываются на перевернутую карету. Лошади убиты, кучер сильно ранен – у него окровавлена голова. Он рассказывает, что на карету напали разбойники, которые скрылись в лесу. Следы еще свежие и бандитов можно найти. Те забрали все деньги, и увели в лес ехавшую в карете женщину и ее дочерей.

Примерно через двадцать минут пути, можно наткнуться на злодеев, остановившихся на привал. Они пытаются взломать замок, на украденном сундуке и совершенно не готовы к бою. Но их очень много. К дереву привязаны женщина и девочка лет семи. Разбойники разжигают костер, передают друг другу бутылки с алкоголем. Через несколько минут, из чащи появляется главарь, ведя старшую дочь, она тихо плачет и ее бьет сильная дрожь. Кровь стекает по ногам.

Главарь привязывает ее к дереву, рядом с сестрой и направляется к костру.

Все противники расслаблены и не подготовлены к битве.

Выдача баллов:

Спасение похищенных – 1 очко милосердия

Игнорирование бандитов – 1 очко безразличия

Очки подсчитываются и выдаются после окончания модуля.

Справившись с врагами (или тихо миновав их), герои продолжают путь. Поскольку герои не знают, где именно находится их цель, возможно, им придется путешествовать несколько часов, попутно ввязавшись в 2-3 стычки с бандитами, стражами границ или туманными волками. Мастеру следует следить, чтобы игроки не заскучили от постоянных сражений. Наконец герои находят домик Джудит.

Это невысокое двухэтажное строение с синей черепичной крышей, деревянными стенами и маленькими окнами. Большая часть их заколочена досками. На крыльце стоит девочка лет двенадцати на вид. На ней дорогое красное платье, без рукавов, длиной до колена. Если на улице день - у нее в руках тряпичная кукла или плюшевая игрушка. Если ночь – масляный фонарь, излучающий ровный приглушенный свет. Джудит избегает мужчин и сохраняет с ними дистанцию, но совершенно не опасается женщин. Если кто-то просто прикоснется к ней, то ничего не произойдет, но если герои решат напасть, она телепортируется, и окажется в нескольких метрах от героев. Ее тело может также становится призрачным (она получает свойство – фазирование), и все удары не будут на нее действовать, а сама Джудит сможет проходить сквозь героев и предметы. Она не хочет сражаться, потому во время боя будет лишь убегать и насмехаться над врагами.

Возможные вопросы и ответы:

Кто ты? – мое имя Джудит, я хозяйка этого места. Если вы хотите переночевать, двери моего дома открыты для вас. Внутри вас ждет камин, веселые игры и какао.

Что это за место? – это мой дом. Я живу здесь.

Как долго ты здесь живешь? - очень долго.

Ты боишься нас? – да, Вы можете причинить мне боль. Я не допущу этого.

Где все пропавшие люди? – они заблудились в лабиринте.

Что за лабиринт? – он внутри дома.

В доме опасно? – да. Очень. Но не для меня.

Почему ты живешь здесь? – это мой дом. Я не могу покинуть его.

Ты знаешь про алтари? – да, один такой в центре лабиринта.

Она не станет рассказывать героям, что находится внутри дома или лабиринта. Только приглашать внутрь. Если герои войдут, то попадут в гостиную – там светло, есть теплый очаг, несколько постелей.

На полу валяются детские игрушки и настольные игры. На небольшом столике у заколоченного окна – чашки с какао. По одной на каждого героя. Напиток не отравлен.

Джудит посоветует героям отдохнуть и уйти утром. Она предупреждает, что бы герои не покидали комнаты, - утром она выведет их из дома. После чего она уходит. В комнате, есть лишь одна дверь и через нее герои вошли. Но если они пройдут через нее снова, то окажутся совсем в другой комнате.

Сцена 2:

Домик Джудит – настоящий лабиринт, из сети комнат и коридоров. Часть из них сделана, словно иллюстрации лабиринтов Ашера, с лестницами, по которым не понятно, поднимаешься или спускаешься. Коридоры, которые удлиняются или укорачиваются. Комнаты, что перестраиваются, пока по ним идешь. Комнаты в комнатах. Двери, которые никуда не ведут или не могут быть открыты. В лабиринте герои находят мертвых гостей дома, которые заблудились и погибли от голода и жажды, или были убиты монстрами, обитающими в лабиринте.

В комнатах попадаются ловушки и монстры. Мастеру нужно продумать десять-пятнадцать интересных комнат, после которых игроки попадают в центр лабиринта. Это сад с живой изгородью.

Сцена 3

Героям предстоит пройти, через сад с живой изгородью. Растения опутаны колючей проволокой, они брызгают кислотой или стреляют ядовитыми дротиками. Тут встречаются ловушки-деревья, вроде плотоядных растений, выпрыгивающих из-под земли и хватающих путников, или острых лиан, которые словно пики внезапно появляются из стен и земли.

Кроме ловушек, в лабиринтах обитают и монстры – призраки, способные проходить сквозь изгородь, и висельники. Причем ловушки не активируются, когда в их зону попадает монстр. Они отключаются, и герои могут использовать монстра, чтобы пройти сквозь «непреодолимую ловушку».

В центре лабиринта, находится Древо Мертвых и около десяти висельников.

Сцена 4

Во время боя с Древом Мертвых, появится Джудит. До уничтожения Древа девочка неуязвима. Она будет умолять не разрушать ее домик, будет кричать и визжать, будто от боли. Когда Древо будет ранено, Джудит начнет плакать кровавыми слезами. Ее платье станет запекшейся кровью, и она окажется совсем голой и заляпанной тошнотворной массой. Игрушка в ее руках утратит свою иллюзию, и вновь станет гниющей головой.

Когда Древо будет уничтожено, Джудит станет уязвима и нападет на героев. Голова в ее руке имеет свойства артефакта «Голова служанки». Партии не обязательно побеждать Джудит, нужно лишь продержаться три раунда. Через три раунда, силы полностью покинут девочку.

Она упадет на колени, умоляя не наказывать ее. Закроет голову и прижмет колени к груди. Вскоре ее плач сменится на тихие всхлипывания.

Артефакт (Голова служанки), будто от сильного порыва ветра, откатится в сторону.

- Мой дом уничтожен. Силы покидают меня – тихонько произнесет Джудит.

Видимо, алтарь и был Древом Мертвых. Когда герои уничтожили его, они уничтожили и лабиринт. Герои замечают, что стены и предметы вокруг них растворяются, и герои оказываются посреди мертвого леса, рядом с Джудит. Та тихонько хнычет и шепчет, что ослабла.

Герои должны решить, убивать ли им девочку, или пощадить.

Пощадить – 1 очко милосердия

Ее разум полностью сломан и она уже никогда не будет прежней. Если герои решат отпустить ее, она лишь рассмеется. Герои заметят тень, стоящую рядом с девочкой. Сильная аура зла мгновенно обездвижит их. Это злобное существо - управляет действиями девочки. Джудит с улыбкой на устах, вырвет у себя сердце и вложит его в руку одному из героев. Она будет плакать, и орать от боли, но на лице будет улыбка. После этого, она начнет захлебываться кровью, и тьма вокруг исчезнет. Мертвая девочка упадет к ногам героев.

Убить – 1 очко безразличия

Когда герои собираются убить девочку, они замечают, силуэт наподобие тени позади Джудит. Герои ощущают, что обездвижены. Темная аура этого существа, не дает им пошевелиться.

Джудит словно слышит знакомый голос. Она, дрожа от страха, приподнимает голову:

- Хозяин... прошу, не наказывайте меня.

- Ты подвела меня девочка. Встань на колени – слышат герои зловещий голос.

Джудит послушно опускается на колени, руки существа, словно сотканые из теней - касаются ее лица, проводят ладонью по волосам... несколько мгновений, существо просто гладит ее волосы, а после резким движением сворачивает девочке шею. Почти мгновенно за громким хрустом, следует жуткий чавкающий звук. Оторванная голова Джудит, поднимается в воздухе, кровь фонтаном брызжет из обезглавленного тела. Через мгновение, существо отбрасывает голову девочки и исчезает.



Джудит

«Девочка в красном платье»

Внешность - Джудит выглядит как 12-ти летняя малышка (хотя она намного старше). У нее густые темные локоны и светлая кожа, которая изысканнейшим образом контрастирует с изысканным алым платьем.

Однако под одеждой девчушки скрывается вычурный узор, состоящий из тонких шрамов, оставленных пыточными инструментами.

Постоянно носит с собой полусгнивший череп мертвой предсказательницы, который находится под миражом и выглядит для непосвященных как кукла или плюшевый мишка. Ночью же иллюзия обращается в масляный фонарь и при этом излучает свет...

Характер - из-за пережитого шока и насилия Джудит давно сошла с ума, и теперь ее искореженный разум работает на своих прежних мучителей. Девочка все еще остается ребенком, любит сладости и игры, правда игры эти столь жестоки, что не снились множеству злодеев. Джудит любит как мучить невинных жертв, так и самой испытывать боль, которую ее сломанный разум преобразует в наслаждение.

Она весьма своевольна и ни угрозами, ни насилием нельзя заставить ее подчиняться чужим приказам. Однако повстречав действительно могущественного и порочного персонажа, она беспрекословно подчинится. Сильно недолюбливает мужчин.

Тактика монстра – Джудит не сильна в битве, когда находится вне своего жилища. В призрачном домике она способна управлять предметами и призывать себе на помощь призраков. Она способна телепортироваться в любую часть дома и «на ходу» изменять комнаты и создавать новые. Вблизи от жилища она неуязвима. Она не будет пытаться убить героев, только пугать и мучить, она будет использовать дом, чтобы уничтожить их, когда наиграется.

Знания о монстре:

10 – несмотря на милую внешность, она жестокое и порочное существо. Она вежлива, мила и кажется совсем обычным ребенком, но это лишь роль, которую она играет.

15 (знания магии) – призрачные дом пожирает души убитых в нем существ, эти души преобразуются в негативную энергию, которая питает дом и алтарь внутри него.

Краткая биография - Джудит была дочерью преуспевающего торговца из Фальковии, который торговал зерном в северо-западной части Ядра. В возрасте одиннадцати лет Джудит отправилась с отцом в кратковременную поездку в Даркон. К сожалению, знаменательное путешествие трагически закончилось не только для девочки, но и для ее несчастного родителя. Туманы сыграли с путниками злую шутку. Несчастные запутались в белесой мгле и их «снесло» напрямиком в Кланвилль.

Будучи крохотным, нежным бутонем, маленькая девочка обещала распусться цветком невиданной красоты и поэтому злодеи Кланвилля сохранили ей жизнь.

К сожалению, остальные попутчики ничем не смогли поразить маркизу фон Инзен и, в конечном итоге, встретили мучительный конец в особняке порочной арканистки.

Что касается Джудит, то девочка прошла через ужасающую череду пыток и унижений, после чего ее хрупкий разум впал в безумие. Однако, изощренный талант маркизы отстроил на останках цветущего сада мрачные своды готической крепости, из которой прежняя Джудит выбраться так и не смогла.

Джудит смирилась с судьбой, забыла свою семью, и маркиза стала для нее важнее, чем весь окружающий

мир. Теперь воля порочной госпожи стала для девочки самым настоящим законом. Мрачные забавы маркизы погубили неокрепшие ростки добродетели и породили на свет угрюмое и жестокое создание, прихоти и желания которого могли ввергнуть в ужас не только ребенка, но и любого порядочного взрослого человека. Маркиза не хотела дальнейшего взросления Джудит, ибо это грозило девочке неизбежным увяданием, а потом и старостью, которой не было места во дворце удовольствий. Для того, чтобы крошка избежала означенной выше участи, маркиза прибегла к магии, и остановила процесс старения.

Джудит навсегда осталась ребенком – и телом, и разумом.

Долгие месяцы девочка выступала в роли «привратника», находя заблудившихся путников и направляя их прямо к манору, где тех ждала незавидная участь.

Однако вскоре маркизе надоела глупая девчонка, и она отправила ее подальше от себя, а после того как маркиза превратилась в монстра и уничтожила большую часть манора, Джудит и вовсе осталась одна.

Местный лесничий – Джон Бердсон, пожалел девочку и отправил ее по туманной тропе, надеясь, что та приведет ее в безопасное место.



Так Джудит покинула Кланвиль и угодила в Имфеор. В отличие от иных беженцев разрушенного манора, она не угодила в туманный мост, который создал ее копию в ином домене, а смогла пройти через границы и оказалась в Саду Агонии, расположенном в Шантье (одного из поселений Имфеора). Впоследствии она попала в леса Нуритюра, где ее нашел граф Стефан Рихтер и принес, словно трофей в свой замок.

И хотя ей не причиняли вреда, окружающие сторонились девочки. Будто она, какой то странный зверь. Только служанка по имени Кланвилль пыталась заботиться о ней, но и ей девчонка вскоре осточертела. Однажды граф Алексис, просто отвел ее в лес. Дал запас воды и провизии, и просто оставил там.

Девочка долгие дни блуждала по мертвому лесу, несколько раз едва не став обедом для чудовищ, пока не набрела на красивый высокий дом, стоящий прямо посреди леса. Внутри стояло два человека – маркиза и незнакомец в черной одежде. Маркиза приказала девочке во всем

повиноваться человеку стоящему рядом с ней, а после растворилась в воздухе (это была лишь иллюзия). Незнакомец, представившийся как Тень, сказал, что отныне это ее дом, и она может делать здесь все, что заблагорассудится, но ей нужно охранять сокровище в лабиринте и никогда никого не подпускать к нему. Джудит вскоре обнаружила что, находясь в доме, она может управлять им, и что самое удивительное – она обрела невиданные магические силы, которые смогла использовать для своих игр.

Через пару месяцев о девочке все забыли, но путники стали рассказывать о странном доме среди лесов, и его малолетней хозяйке.

Джудит занялась привычным делом – встречала неосторожных путников и вела в свой дом.

Выжившая в туманах

Джудит взята из книги «Кланвилль – пойманная красота», в сцене, где герои встречают девочку, она либо погибает по приказу своей «госпожи», либо направляется Бердсоном по туманной тропе. Для книги принимается версия, что девочка осталась в живых.

Голова служанки

Отрезанная голова молодой девушки, искажившаяся в гримасе ужаса. Частично разложилась, от нее исходит жуткий запах гнили. Глаза артефакта налиты кровью и внимательно следят за противником. Порой можно заметить, как из глаз льются кровавые слезы. Сплетники поговаривают, что эта голова до сих пор живая. Длинные волосы позволяют наматывать артефакт на руку во время битвы, а в мирное время ее можно закреплять на пояс.

Трагичная история создания данного артефакта произошла много столетий назад, когда желая доказать свою преданность силам зла, прекрасная принцесса погубила свою лучшую подругу, которая много лет служила ей. Шок от происходящего, был так силен, что несчастная расплакалась кровавыми слезами и умерла от разрыва сердца, не дав мучительнице завершить ритуал. Тогда принцесса вспомнила, что ее служанка до ужаса боялась темноты и замкнутых пространств. Не желая дать несчастной, покой в мире мертвых, она отрезала ей голову и оживила ее. А после поместила в ящик и спрятала его в своей комнате. Ящик не открывали несколько веков, пока одна аристократка случайно не наткнулась на него. Страх и боль за столетия сделали артефакт безумным и стремящимся сеять вокруг боль и смерть...

Голова Служанки	Этап совершенства
<i>Голова служанки – отрезанная голова молодой девушки, искажившаяся в гримасе ужаса. Голова частично разложилась, от нее исходит жуткий запах гнили. Глаза артефакта налиты кровью, и внимательно следят за противником. Длинные волосы позволяют наматывать артефакт на руку во время битвы, а в мирное время ее можно закреплять на пояс.</i>	
Ячейка предмета: Руки	
Свойство: Смена формы – Голова Служанки может принимать вид предмета, своего размера (фонарь, плюшевая игрушка, сфера и т.д). Ночью она может трансформироваться в масляный фонарь и излучать яркий свет на расстояние в 10 клеток.	
Свойство: Полиглот – Голова Служанки, может читать написанный на любом языке текст.	
Талант: Сладкие речи (На сцену * Магический) – вы получаете +5 к проверкам на Обман, Дипломатию и Запугивание.	
Талант: Подчинить душу (На день * Доминация, Инструмент) – Инт против Воли. Цель: призрак в 10 клетках. Вы подчиняете себе цель (спасбросок оканчивает).	
Талант: Вопли ужаса (Стандартная * На сцену) * Звук, Инструмент Ближняя вспышка 3, Инт против Стойкости. 1кб+модификатор Инт урона громом	

Цели Головы Служанки:

- ✓ Нести боль и горе
- ✓ Вселять ужас в сердца смертных
- ✓ Искоренить добро и милосердие
- ✓ Найти в хозяине злое и порочное существо

Отыгрыш Головы Служанки:

Голова способна разговаривать, ее голос тихий и шипящий, словно змеиный. Она общается с хозяином ласково и даже заискивающе, даже если она недовольна действиями владельца. Она прекрасно знает, что однажды принесет ему жуткие страдания. С окружающими она общается очень редко. Только если это действительно необходимо, и ее тон в этих случаях - недовольный и приказной.

Отношение:

Начальный показатель	5
Владелец получает новый уровень	1к10
Мировоззрение владельца - зло	+2
Мировоззрение владельца - добро	- 2
Владелец пугает разумное существо	+1
Владелец мучает разумное существо	+2
Владелец убивает разумное существо	+2
Владелец совершает добрый поступок	- 2
Владелец отпускает противника живым	- 2

Довольное (16-20)

«Голова утолила свою жажду»

Голова довольна действиями хозяина и не стремится покинуть его.

Вам открывается способность **«Боль предательства»**

Талант: Боль предательства (Стандартная * На сцену) * Страх, Инструмент

Перед героями появляются миражи, демонстрирующие случаи из их жизни, связанный с предательством близким существом.

Дальняя вспышка 2 в 10 клетках. Инт против Воли. 1кб+модификатор Интпсихического урона.

Парализованные ужасными воспоминаниями, цели оглушены (спасение оканчивает).

Удовлетворенное (12-15)

«Мне пока удастся не злить Голову»

Голова довольна действиями хозяина, но считает, что может встретить владельца лучше. Она внимательно приглядывается к сильным и злым персонажам.

Вам открывается способность **«Звуковая волна»**

Талант: Звуковая волна (Дальнобойная) (Стандартная * На сцену) * Звук, Инструмент

Дальняя 10, Инт против Стойкости, урон 2д8+6 громом, и цель становится изумленной (спасение оканчивает)
эффект – существа на соседних с целью клетках, получают урон 2дб

Обычное (5-11)

«Ее взгляд мне совсем не нравится. Голова будто задумывает нечто ужасное»

Голова не выражает недовольства, но тайно строит планы о смене хозяина.

Неудовлетворенное (1-4)

«Ее плотоядная улыбка сменилась кислой миной. Кажется, она мной недовольна...»

Голова недовольна действиями хозяина, она ищет злых и могущественных персонажей, которым могла бы служить.

Особенность: вы получаете штраф -2, на все атаки, пока являетесь хозяином артефакта.

Особенность: вы теряете способность **«Подчинить душу»**.

Особенность: перевод **Полиглота** неверный, Голова Служанки может утаить часть информации, или вовсе намеренно соврать.

Сердитое (0 и ниже)

«О Боги! Помогите!!!! Ааарггхххх...»

Голова сбегает посреди боя, или в момент, когда она больше всего нужна хозяину.

Уход

Голова гниет до состояния выбеленного черепа, прямо в руках владельца, пузырясь лопающейся кожей и отвратительной слизью, и нанося владельцу урон 2д8 кислотой. Через несколько дней, она появляется на том месте, где лежит отрубленная женская голова. Эта голова преобразуется в Голову Служанки.

Туманные волки

Ужасные порождения туманов. Некоторые особи ростом с взрослого человека. От их шкур отходит легкая дымка, а глаза горят, словно два кровавых рубина. У них массивные челюсти и острые когти. Их сила и проворство невероятны – ударом лапы они могут в щепы разнести щит.

Туманные волки - живые машины для убийств. Пока деревенские оружейники не наладили массовое производство мушкетов, туманные волки были настоящей грозой охотников и торговцев. Их мертвые тела распадаются на туманную первооснову, а через несколько дней из туманов Равенлофта являются возрожденные волки.



Тактика монстра - туманные волки нападают сворой по 5-10 особей в группе, они не отступают, даже столкнувшись с могущественным противником, и будут биться до смерти. Однако они не будут бросаться в атаку слепо, а постараются скрыться в тумане или обойти врага со спины и неожиданно напасть.

Знания о монстре:

10 – туманные волки охотятся группами по 5-10 особей.

15 – туманные волки нападают не ради пищи! Они разрывают свою жертву на куски, но не едят плоть.

20 – между ними часто происходят междоусобицы, они могут без видимых причин нападать друг на друга.

Туманные волки Налетчик 9 уровня

Большой Теневой Магический зверь Опыт 400

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +11; сумрачное зрение.

Хиты 94; **Ранен** 47

КД 23; **Стойкость** 21, **Реакция** 22, **Воля** 21

Скорость 7

[Рукопашная Базовая] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+14 против КД, урон 2д6+5

[Рукопашное Базовая] **Укус** (стандартное; неограниченное)

+14 против КД, урон 2д10+1

[Рукопашная] **Сломить Оборону** (стандартная; раз за битву)

Туманный волк наносит удар с такой страшной силой, что проминает доспехи, ломает щиты и деморализует своего противника

+12 против Стойкости, урон 3д10+5, цель получает -2 к броскам атаки и защитам (спасение оканчивает и то, и другое).

Скрыться в тумане (движение; перезарядка 6)

◆ **Телепортация**

Туманный Волк телепортируется в любую свободную клетку местности, на которой есть туман, в 10 клетках от себя

[Рукопашная] **Превосходство над добычей** (свободное; неограниченное)

Если Туманный Волк атакует цель, которая выдает ему боевое превосходство, базовой атакой, то он может совершить еще одну базовую атаку против той же цели свободным действием.

Особое: эту силу можно использовать только в свой ход.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _
Навыки Акробатика +14; Атлетика +11; Знание природы +11; Скрытность +15 (+20 в тумане)

Сил 15 (+6) **Лов** 21 (+9) **Мдр** 4 (+5)

Тел 14(+6) **Инт** 4 (+6) **Хар** 13 (+5)

Туманные волки Миньон 9 уровня

Большой Теневой Магический зверь Опыт 100

Инициатива +11 **Чувства** Внимательность +11; сумрачное зрение.

Хиты 1; промахнувшаяся атака не наносит миньону урон.

КД 23; **Стойкость** 21, **Реакция** 22, **Воля** 21

Скорость 7

Особенности

Стая

За каждого другого туманного волка рядом с целью, урон увеличивается на 1.

[Рукопашная Базовая] **Когти** (стандартное; неограниченное)

+14 против КД, урон 5

Скрыться в тумане (движение; раз за битву)

◆ **Телепортация**

Туманный Волк телепортируется в любую свободную клетку местности, на которой есть туман, в 10 клетках от себя

[Рукопашная] **Превосходство над добычей** (свободное; неограниченное)

Если Туманный Волк атакует цель, которая выдает ему боевое превосходство, базовой атакой, то он может совершить еще одну базовую атаку против той же цели свободным действием.

Особое: эту силу можно использовать только в свой ход.

Мировоззрение Без мировоззрения **Языки** _
Навыки Акробатика +14; Атлетика +11; Знание природы +11; Скрытность +15 (+20 в тумане)

Сил 15 (+6) **Лов** 21 (+9) **Мдр** 4 (+5)

Тел 14(+6) **Инт** 4 (+6) **Хар** 13 (+5)

Бандиты

Сбежавшие с горных рудников рабы и пойманные преступники, которые ныне живут в лесах и грабят путников и торговцев. Очень жестокие и циничные существа, которые готовы перерезать друг другу глотки ради пары монет. Разбиты на небольшие группы, в некоторых из которых есть главари.

Тактика монстра - поскольку они по большей своей части люди, то используют оружие (в том числе огнестрельное). Они дорожат своей шкуркой, потому сбегают, как только поймут, что не сумеют победить в битве.

Знания о монстре:

10 (знания истории) – разбойники Имфеора – беглые заключенные с шахт, располагающихся за границами Нуритюра. Они были освобождены и привезены мэром деревни – Фридрихом Грейнсом, чтобы стать ополченцами деревни и составить костяк его личной охраны. После его «свержения» с поста мэра, многие ополченцы отправились в леса, организовав банды разбойников, нападающих на торговые караваны и путников, проходящих через леса.



Бандит Солдат 10 уровень Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 500
Инициатива +7 Чувства Внимательность +14; Хиты 100; Ранен 50 КД 26; Стойкость 27, Реакция 21, Воля 23 Скорость 6
Особенности:
Бесчестье Бандит получает +3 бонус к броскам на атаку и +2 бонус к броскам на урон, вместо обычного бонуса окружения.
[Рукопашная] Удар саблей (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +17 против КД, урон 1к10+6 (+1к10 при критическом попадании), цель помечена до конца следующего хода Бандита.
[Рукопашная] Призыв толпы (стандартное; раз в бой) ♦ Оружие +15 против Стойкости; Цель падает. Все смежные с целью союзники бандиты могут провести против цели атаку свободным действием с бонусом +2 к урону.
[Рукопашная] Заступиться (по-возможности; неограниченное) ♦ Оружие Триггер: помеченная бандитом цель атакует, не делая бандита целью атаки Атака: +17 против КД Попадание: 1к10+6 (+1к10 при критическом попадании) урона, атака нацеливается только на бандита. Атакующий получает штраф -2 к броску на эту атаку.
Мировоззрение Нейтрал Языки Инф, Балок Навыки Запугивание +14, Маскировка +10 Сил 23 (+11) Лов 10 (+5) Мдр 14 (+7) Тел 18 (+9) Инт 9 (+4) Хар 13 (+6)
Снаряжение сабля, кольчуга, щит.

Бандит Миньон 10 уровень Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 125
Инициатива +7 Чувства Внимательность +14; Хиты 1; промахнувшаяся атака никогда не наносит миньону урон. КД 26; Стойкость 24, Реакция 26, Воля 22 Скорость 6
[Рукопашная] Удар саблей (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие +17 против КД, урон 6, цель помечена до конца следующего хода Бандита
[Рукопашная] Заступиться (по-возможности; неограниченное) ♦ Оружие Триггер: помеченная бандитом цель атакует, не делая бандита целью атаки Атака: +17 против КД Попадание: 6 урона, атака нацеливается только на бандита. Атакующий получает штраф -2 к броску на эту атаку.
Мировоззрение Нейтрал Языки Инф, Балок Навыки Запугивание +14, Маскировка +10 Сил 18 (+6) Лов 14(+10) Мдр 14 (+7) Тел 13 (+6) Инт 9 (+4) Хар 13 (+6)
Снаряжение 4 кинжала, кольчуга, тяжелый щит, сабля

Главарь Бандитов Элитная Артиллерия 10 уровень Средний натуральный гуманоид (человек) Опыт 1000
Инициатива +8 Чувства Внимательность +14; Хиты 105; Ранен 52 КД 25; Стойкость 21, Реакция 24, Воля 22 Скорость 6 Спасброски: +2 Единицы действия 1
[Базовая Рукопашная] Удар Кинжалом (Стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
+17 против КД, урон 2к4+8
[Дальнобойная] Стрельба По-Македонски (стандартное; неограниченное) ♦ Оружие
Атака по двум целям; Дальность 10, +15 против КД, урон 2д8+9
[Дальнобойная] Двойной выстрел (стандартное; перезарядка 5 6) ♦ Оружие
Дальность 10; +17 против КД, урон 4к10+9
[Дальнобойная] Прицельный выстрел (стандартное; на сцену) ♦ Оружие
Дальность 12, +19 против КД, урон 2к8+9, цель имеет штраф к броскам атаки -2 до конца следующего хода Главаря Бандитов
Тактическое отступление (движение; перезарядка 5,6)
Главарь бандитов шагает на 6 клеток.
Мировоззрение Нейтрал Языки Инф, Балок Навыки Запугивание +14, Маскировка +10 Сил 12 (+6) Лов 20 (+10) Мдр 14 (+7) Тел 13 (+6) Инт 9 (+4) Хар 13 (+6)
Снаряжение кожаные доспехи, 2 пистоля, кинжал



Древо мертвых

Дерево, высотой десять метров, обхватом ствола около пяти метров. Ветви сухие - но ствол и корни жилистые, при повреждении коры сочится бурлящая черная жижка.

На многих ветвях висят люди. Есть совсем "свежие", но большая часть уже в виде скелетов. Миньоны-висельники скрываются в кустах или зарыты под землю, а те что висят на дереве – стражи. Они "оживают", едва кто-то решит навредить дереву.

Тактика монстра – Дерево использует богатый арсенал, доставшийся этому монстру от природы. Лианы, яд, кислота, даже его корни способны вылезать из земли, протыкая противников. Дерево не способно перемещаться, зато может контролировать трупы. Лианы опутывают скелет жертвы, и управляют им словно марионеткой. С помощью трупов дерево пытается подвести своих противников к себе, где оно может захватить и растворить всех своих недругов.

Знания о монстре:

25 (знания истории) – некогда оно было «человеком». Судьей Паридона, по имени Ричард Стоун. Он отличался непримиримым нравом, считал себя воплощением закона и справедливости, а единственным достойным приговором – смерть через повешение. Однажды родственники казненных по его приказу подкараулили его, перебили охрану, а самого Стоуна оттащили в ближайший лес и повесили на дереве.

Когда труп нашли – он уже наполовину сросся с корой. Черная душа Стоуна превратила дерево в монстра.

Столкновение 12 уровня

Состав столкновения: Древо мертвых x 1, Воин-Висельник x 3, Висельник x 6 = 3650хр

Древо Мертвых Элитный громила 12 уровень Большой природный оживленный (растение) Опыт 1400
Инициатива +4 Чувства Внимательность +5; чувство вибрации Хиты 254; Ранен 127 КД 26; Стойкость 28, Реакция 22, Воля 26 Скорость 0 (не может двигаться) Спасброски +2 Единицы действия 1
Особенности
Быстрые Лианы
<i>Лиан настолько много и они двигаются так быстро, что ни одна стрела не долетит до Древа Мертвых</i>

Дерево мертвых получает +4 к КД и Реакции против Дальних атак. Так же оно получает только половину урона от Дальних атак.
[Дальнобойная] Лиана (стандартное; неограниченное)
Дальность 12, +17 против КД, урон 2д8+10
[Зональная] Круговой захват (стандартное; неограниченное)
Вспышка два, +15 против Реакции, урон 2д8+6 и цель становится изумленной (спасение оканчивает) и захваченной
[Дальнобойная] Стрижающая лиана (стандартная; одноразовая)
Дальность 10, +15 против Стойкости, цель изумлена (спасение оканчивает). Первый проваленный спасбросок: цель оглушена (спасение оканчивает). Второй проваленный спасбросок : цель умирает.
[Зональная] Кислота (стандартная; перезарядка 5 6) ◆ Кислота
Вспышка 2, +13 против Стойкости, урон 4д8+4 кислотой
[Дальнобойная] Ядовитые дротики (стандартное; перезарядка 5 6) ◆ Яд
Дальность 12, +15 против Реакции, урон 2д8, и продолжительный урон ядом 10 (спасение оканчивает).
[Дальнобойная] Корни-пики (стандартное; одноразовая)
Дальность 5, +15 против Реакции, цель изумлена (спасение оканчивает).Первый проваленный спасбросок: цель оглушена(спасение оканчивает).Второй проваленный спасбросок: цель умирает. <i>Эффект промаха</i> – цель становится изумленной (спасение оканчивает)
Мировоззрение Зло Языки _ Навыки Запугивание +16 Сил 20 (+11) Лов 7 (+4) Мдр 8 (+5) Тел 22 (+12) Инт 3 (+2) Хар 3 (+2)

Висельники - трупы, с веревками на шеях, и синими лицами с вывалившимися языками фиолетового цвета и постоянно стекающей слюной. Глаза закатившиеся, но они будто знают куда идут - веревки на их шеях тащатся по земле, и не видно их конца, перерубив такую веревку, герои "убьют" монстра. Все остальное не эффективно, ибо то, что принимается за веревку, на самом деле лиана дерева в центре леса. Она проникает в мертвое тело, использует удушенного словно марионетку. Помимо висельников, крестьян и охотников, попадают анимированные трупы воинов.

Тактика – Висельники заманивают путников в ловушку, приводя к своему хозяину. Они также служат «охраной» Древа Мертвых, предупреждая

о приближающихся приключенцев. В битве они стараются не столько причинить врагам урон, сколько подтащить врагов к Дереву Мертвых, для чего окружают или сбивают с ног перед захватом.

Висельник Миньон 10 уровень Средний натуральный гуманоид (нежить) Опыт 125
Инициатива +10 Чувства Внимательность +9 Хиты 1; промахнувшаяся атака не наносит миньону урон. КД 26; Стойкость 26, Реакция 20, Воля 20 Скорость 6
[Рукопашное] Укус (стандартное; неограниченное) +17 против КД, урон 4, и дополнительный урон ядом 2
[Рукопашная] Захват (стандартное; перезарядка 5 6) +15 против Реакции, 5 урона и цель захвачена. Поддержать стандартом: 5 урона цели, Висельник может пройти 6 клеток. За каждую клетку движения Висельник двигает захваченную цель на 1 клетку в клетку рядом с собой. Цель остается захваченной и висельник не провоцирует атаки по возможности от цели за это движение.
Мировоззрение Без мировоззрения Языки _ Атлетика +16; Акробатика +13 Сил 22 (+11) Лов 16 (+8) Мдр 18 (+9) Тел 21 (+10) Инт 4 (+2) Хар 14 (+7)

Воин-Висельник Солдат 10 уровень Средний натуральный гуманоид (нежить) Опыт 500
Инициатива +10 Чувства Внимательность +9 Хиты 100; Ранен 50 КД 26; Стойкость 26, Реакция 20, Воля 20 Скорость 6
[Рукопашная] Удар цепом (стандартное; неограниченное) ◆ Оружие +17 против КД, урон 2д8+5, цель помечена до конца следующего хода Воина-Висельника
[Рукопашная] Удар щитом (стандартное; неограниченное) ◆ Оружие +15 против стойкости, урон 2кб+5 и цель сбивается с ног
[Рукопашная] Захват цепом (стандартное; перезарядка 5 6) +15 против реакции, 2кб+5 урона, цель захвачена. Поддержать стандартом: 2кб+5 урона цели, Воин-Висельник может пройти 6 клеток. За каждую клетку движения Висельник двигает захваченную цель на 1 клетку в клетку рядом с собой. Цель остается захваченной и висельник не провоцирует атаки по возможности от цели за это движение.
Мировоззрение Без мировоззрения Языки _ Атлетика +16, Акробатика +13 Сил 22 (+11) Лов 16 (+8) Мдр 18 (+9) Тел 21 (+10) Инт 4 (+2) Хар 14 (+7) Снаряжение кожаный доспех, щит, боевой цеп

"GrandGrimuare"
РОЗЫСК ТАЛАНТОВ:

Связь:
sorrow@t-sk.ru
icq 492-370-422



"Broken souls 2":

- системщики (DnD 4)
- писатели
- художники

Наше творчество



"Мрак и тусклота"

Вэб-комикс о злоключениях героев,
угодивших в Равенлофт.

Broken Souls - Sorrow

Первая книга серии. В ней подробно описаны
локации, герои и события.

Книга подойдет мастерам, которые любят
небольшие, но детализированные сеттинги.

