

## Тайна Интарага

### 1) Короткая история мира.

В мире Тээретео есть королевство Интараг. Правит этой землёй Король Феникс. Интараг населяют люди, эльфы, дварфы, тилиппы и джаргибы.

Каждая из рас идёт по своему собственному пути.

Люди воют и пахут землю.

Эльфы создают магическим образом анклав в других измерениях.

Большая часть гномов – пираты, бороздящие воды Южного океана. Они стремятся захватить все ресурсы и ресурсные центры этого мира, главным образом – Вересковые пустоши и Вечнозолотые острова.

Тилиппы – мелкие разумные зверьки с когтями. Они хотят жить наравне со всеми остальными, делая всё, что захотят.

Джаргибы – древняя крылатая раса. Они разрабатывают проект объединения этой планеты, что зовётся Нулласеклорум, с другими планетами этой системы.

### 2) Главные герои

И вот собрались однажды под дубом на перекрёстке Ветров эльф, дварф, джаргиб и тилипп.

Каждый из них пришёл к королевскому замку по своей причине.

Эльф хотел получить разрешение короля на создание портала в 73-ье измерение вблизи королевского замка.

Тилипп был избран своим племенем для попытки получения места во дворце в качестве посла внутреннего самостоятельного государства Тилиппия.

Девушка из племени джаргибов хотела заработать денег для постройки космического корабля.

А дварф был пиратом и хотел получить каперскую лицензию.

И были их помыслы чисты, и считал каждый из них свою цель величайшей в истории своего народа. И было у каждого из них положительное качество, помогавшее в течение всей жизни.

У тилиппа была невероятная выдержка, так как преследовали его беды и неудачи, но он продолжал следовать своей цели, борясь с трудностями. [при серьёзном ранении (9-11хп) убивает 2х ближайших врагов]

Эльф обладал непоколебимым нравом, не обращая внимания на пустяки, волновавшие смертных, вроде пророчеств, войн или стихийных бедствий. [если каждый ранен на 9хп и более, может перенести всех в следующую локацию]

Дварф был амбициозен, ибо был он из знатного рода Маклариннов и жаждал славы.

[дипломатично прибавляет +2 к броску кубика при убеждении кого-либо]

А джаргибия была искренней, так как понимала, что другие поймут её планы лучше, если их не скрывать, а помешать ей никто не сможет в любом случае. [враг может стать союзником, если она убедит его в этом]

И решили они объединиться и пойти к королю ради достижения своих целей.

#### Характеристики:

У всей партии героев сила 1d6,, скорость 3, всего 25 фишек и 5 зелий абсолютного исцеления.

Эльф: 20 хп, может за 1 фишку применять любое заклинание, которое придумает.

Тилипп: 12 хп, может за 1 фишку вызвать любого зверя (перемещается в пределах локации, 10хп).

Джаргибия: 10 хп, может за 1 фишку трансгрессировать к себе любую технику.

Дварф: 15хп, получает 1 фишку за каждое ранение.

#### Способности:

Эльф: 1 раз за локацию может стать невидимым и неосязаемым – в таком состоянии может лишь двигаться и наблюдать.

Тилипп: метание всего, что есть под рукой на 0.5d6

Джаргибия: полёт 2 раза за локацию

Дварф: малый рост (при ранении кидает 1d6, чёт – не ранен)

### 3) Возможные классы для главных героев

Рыцарь – оглушает при 6 на кубике (Шок на 3 раунда вырубает).

Маг – знает такие заклинания, как огненный шар, исцеление на 1d6, и наблюдение свысока (каждое может применить по 1 разу за локацию)

Механик – может применять законы физики и собирать при их помощи средства передвижения.

Травник – может дважды съесть траву-мураву и вернуться назад во времени к началу попадания в локацию (вместе с остальными).

Алхимик – имеет 3 зелья яда (Яд отнимает 1 хп за удар по врагу).

#### 4) Обитатели мира

При встрече с каждым из них возможно применение убеждения в мире и взаимопомощи, это работает, если выкинуть 5-6 на кубике 1d6.

- Чёрный рыцарь (сила 2d6, скорость 2, 20 хп)
- Шпион (сила 1d6, скорость 4, 11 хп, через 4 раунда крадёт 20 золотых и убегает)
- Колдун (сила магии 1d6+3, при 1 на кубике +шок, скорость 5, 7 хп)
- Собака (сила 1d6-1, скорость 5, 5 хп)
  
- Гризли (сила 2d6+3, скорость 2, 20 хп)
- Кабан (сила 1d6+3, скорость 4, 18 хп)
- Тигр (сила 2d6, скорость 3, 15 хп)
- Моа (сила 2d6, скорость 5, 20 хп)
- Змея (сила 1d6+2+яд, скорость 4, 12 хп)
  
- Крокодил (сила 1d6+5, скорость 3, 15 хп)
- Пиранья (сила 1d6+2, скорость 4, 7 хп)
- Электрический угорь (сила 1d6+шок, скорость 3, 10 хп)
- Мошкара (сила 1d6-3, скорость 5, 3 хп)
- Призрак (сила 1d6, скорость 2, 7 хп, дважды полная регенерация при ранении)
  
- Жулик (сила 1d6+яд, скорость 3, 10 хп, через 3 раунда крадёт 10 золотых и убегает)
- Головорез (сила 2d6, скорость 2, 20 хп)
- Песчаный анхег (сила 2d6, скорость 4, 20 хп)
  
- Надзирательский корабль (сила 3d6, скорость 3, 60 хп)
- Морское чудовище (сила 5d6+10, скорость 2, 100 хп)
- Живые атакующие водоросли (сила 2d6, скорость 1, 20 хп)
  
- Одноглазый тролль (сила 2d6+5, скорость 2, 20 хп, попадает дубиной, только если на кубике чёт)
- Страж врат (сила 1d6+6, скорость 5, 33 хп)

#### 5) Начало истории. Королевский замок.

Можно получить заклинание вызова короля, если при встрече с королём льстить ему. Можно потерять 5 хп, если хамить королю.

Герои получают 300 монет.

#### 6) Основная история

Король посылает всех четверых героев в поход, дав им 3х стражников (10 хп, скорость 2, сила 1d6+2) в помощь, а также для присмотра за этой непонятной компанией.

Локации:

##### А) окрестности замка

засада – колдун, 2 шпиона и чёрный рыцарь

развилка – справа хижина, слева засада

хижина – 2 колдуна и 5 собак – при победе и обыске находятся 3 зелья яда и 2 зелья полного исцеления и 50 золотых

засада – 2 чёрных рыцаря и 3 шпиона

##### Б) джунгли (1я дорога)

кидаются 2 кубика d6 и нападают

1- Гризли

2- Кабан

3- Тигр

4- Моа

5- Змея

река (2-я дорога)

кидаются 2 кубика d6 и нападают

1- Крокодил

2- Пираньи

3- Электрический угорь

4- Мошкара

5- Призрак

В) пляж

Песчаный анхег нападает, если герои идут быстро.

5 жуликов нападает, если герои идут медленно.

Можно купить за 300 монет корабль у 11 головорезов, или отнять силой.

Г) море

Корабль 500 хп, атака из пушки  $2d6+30$

кидаются 2 кубика d6 и нападают

1-2- Надзирательский корабль

3-4- Морское чудовище

5-6- Живые атакующие водоросли

Опять кидаются 2 кубика d6, при победе над врагами - найден остров Тайны.

Д) острова

Одноглазый тролль

- Страж врат

7) Финал

Король феникс появляется и говорит, что герои спасли мир от колдуна, который тайно хотел его захватить. Их требования будут выполнены.