

RPG-Кашевар. Зима 2023.

«Игры в Снежном замке»

Итоговый набор ключевых слов: трансформация, зеркала, завеса

СКААН (на механике isiWay v1.1)

синопсис:

Мир отравленный магией.

Автор: Фитин Всеволод



Attribution

CC BY

Содержание

Механика.....	3
1. Дайс.....	3
1.1 Значения.....	3
1.2 Значения значений.....	3
2. Скил.....	4
2.1 Типы.....	4
2.2 Поля.....	4
2.3 Пограничные состояния персонажа.....	4
2.4 Восстановление.....	5
2.5 Конвертация.....	5
3 Проверки.....	6
3.1 Бой.....	6
3.1.1 Нападение.....	6
3.1.2 Защита.....	7
3.2 Препятствие.....	7
4 Бой.....	7
4.1 Порядок ходов.....	7
4.2 Урон.....	8
5 Повествование.....	8
6 Набор скилов.....	8
6.1 Детализация скилов.....	8
6.2 Детализация скилов.....	8
7 Апдейт скилов.....	9
Пример.....	9
1 Скаан.....	9
1.1 Лог.....	9
1.1.1 Расы.....	9
1.1.1.1 Икн.....	9
1.1.1.2 Ушвины.....	10
1.1.1.3 Хифт.....	10
1.1.1.4 Амвы.....	10
1.1.1.5 Уксы.....	10
1.1.1.6 Умбаки.....	10
1.1.2 Магия.....	11
1.1.2.1 Сквой.....	11
1.1.2.2 Уства.....	11
1.1.2.3 Анш.....	11
1.1.2.4 Иф.....	11
1.1.2.5 Фабз.....	12
1.1.2.5 Наан.....	12
1.2 Спасти Квенд.....	12
1.2.1 Карта Скаана.....	12
1.2.2 Сюжет.....	12
2 Обмазываемся скилами.....	14
Приложения.....	15
А.....	15

Механика

1. Дайс

dd — применяемый в игре дайс (наименование от Dramatic Dice). Это d20 но переназначеный.

1.1 Значения

Значение	Количество значений на дайсе	Вероятность
1	4	$(1/20)*4$
2	3	$(1/20)*3$
3	2	$(1/20)*2$
4	1	$(1/20)*1$
5	2	$(1/20)*2$
6	3	$(1/20)*3$
7	4	$(1/20)*4$
isi	1	$(1/20)*1$

а) Как это понимать: единица (первая колонка) на этом дайсе встречается четырежды (вторая колонка), как и семерка, вероятность их выпадения максимальна; четверка встречается единожды вероятность ее выпадения в четыре раза ниже чем у единицы. Сумма второй колонки равна двадцати так как у d20 ровно двадцать сторон.

б) Распределение вероятностей не линейно, успехи и провалы будут выпадать чаще чем средние значения, таким способом повышается драматичность игры.

в) dd3 значит что бросок дайса вернул значение 3, dd6 вернул 6 и так далее.

1.2 Значения значений

1.2.1 Единица — это полный провал. Мастер решает какие штрафы накладывать.

1.2.2 Семерка — безусловный успех (даже если очков не хватает чтобы пройти проверку для которой делался бросок). Мастер решает какие бонусы игрок получает.

1.2.3 isi — персонаж получает соответствующий жетон, который он может использовать в любое время как бонус (на выбор мастера, допустим переброс дайса и т.д.).

2. Скил

2.1 Типы

2.1.1 Персональные.

Обязательны для каждого персонажа. Каждый в единственном числе.

2.1.1.1 Телосложение (ТТ).

2.1.1.2 Интеллект (ТИ).

2.1.1.3 Воля (ТВ).

2.1.2 Внешние.

2.1.2.1 Экстра (ТЭ) могут быть только типов (ТТ,ТИ,ТВ) меняют их. Амулеты, зелья и т.д..

2.1.2.2 Оружие (ТО).

2.1.2.2.1 Ближнее.

2.1.2.2.2 Дальнее.

2.1.2.3 Броня (ТБ).

2.1.2.4 Прочие (ТП) могут быть только типов (ТТ,ТИ,ТВ) ямы которые нужно перепрыгнуть, реки которые нужно переплыть, сложность попасть в кого-либо из лука и т.д.

2.2 Поля

Обязательные для любого скила поля помечены *.

2.2.1 Объем (ПО)*.

2.2.2 Уровень (ПУ)*.

2.2.3 Рывок (ПР). Когда рывок применяется игроком он вычитается из объема.

2.2.4 Статы (ПС) всегда три значения (min-mid-max).

2.2.5 Конвертация (актуально только для персональных).

2.3 Пограничные состояния персонажа

На состояние персонажа влияют значения объема (ПО) его персональных скилов (ТТ,ТИ,ТВ)

2.3.1 (ТТ)=1 персонаж не может двигаться и делать проверки на (ТТ).

2.3.2 (ТТ)=0 потеря сознания (или смерть, по выбору мастера, это должно быть озвучено перед игрой).

2.3.3 (ТИ)=0 или 1 персонаж не может делать проверки на (ТИ), на остальные проверки он должен кидать 2dd и выбирать наихудшее значение.

2.3.4 (ТВ)=0 потеря сознания (или смерть, по выбору мастера, это должно быть озвучено перед игрой).

2.4 Восстановление

Восстановление объема персональных скилов производится посредством отдыха, соответствующих зелий (зелье телосложения восстанавливает телосложение и т.д.), амулетов и т.д.

2.5 Конвертация

Согласно 2.1.2.4 Прочие (ТП) проверки могут быть только типов (ТТ,ТИ,ТВ), и препятствие типа «воля» должно проверяться персональным скилом аналогичного типа, но игрок может решить применить для проверки другой персональный скил. В этом случае применение рывка считается обязательным (его применение можно не озвучивать). Далее проверка проходит согласно формуле пп. 3.2 Препятствие но из объема вычитается значение рывок * значение конвертации.

Пример:

Скил	Объем	Уровень	Рывок	Конвертация
телосложение	3 из 100	3 из 10	3 из 5	5
интеллект	50 из 50	8	3	4
воля	60 из 60	8	3	2

Препятствие: трещина в скале которую невозможно обойти (нужно прыгать), тип: Телосложение; уровень 14.

У игрока пониженный объем телосложения (3 из 100, видимо он претерпел множество злоключений) это значит что уровень телосложения равен объему (3) а не заданному значению 10 (см. пп.3 Проверки б)), и рывок равен 3 а не заданному значению 5 (см. пп.3 Проверки в)) проверка может быть пройдена только если $dd=7$ (суммы очков не хватит уровень 3 + рывок 3 + $dd=7 = 13$, а для прохождения проверки нужно 14, но $dd=7$ это безусловный успех) но игрок опасается что не сможет выкинуть $dd=7$ (и зря, вероятность семерки велика см.1.1 Значения) и в итоге потеряет сознание (или умрет см. пп.2.3 Пограничные состояния) принимает решение конвертировать волю в телосложение. В данном случае рывок обязателен (игрок может не объявлять его). Игрок бросает dd и получает к примеру 4. Итог: уровень (воля) 8 + рывок (воля) 3 + $dd=4 = 15$. Проверка пройдена. Считаем что невероятным усилием воли игрок собрал свои последние силы в кулак и перепрыгнул. Из объема воли вычитаем рывок (воля) 3 умноженный конвертацией (воля) 2 = 6. Текущее значение воли теперь = 54 из 60.

Скил	Объем	Уровень	Рывок	Конвертация
воля	54 из 60	8	3	2

Или то же самое можно проделать конвертировав интеллект:

Скил	Объем	Уровень	Рывок	Конвертация
------	-------	---------	-------	-------------

интеллект	38 из 50	8	3	4
-----------	----------	---	---	---

В этом случае из объема вычитаем $3*4$ и считаем что игрок, проявив незаурядные умственные способности, из молитв и палок построил хлипкий но мостик по которому и преодолел препятствие.

3 Проверки

- а) Игрок оговаривает до броска, что он применяет рывок, тогда рывок добавляется к броску (вне зависимости от того оказался ли в итоге он нужен для прохождения проверки или нет) (рывок вычитается из объема! не забываем), в противном случае бросок идет без рывка. При $dd=1$ рывок отнимается в любом случае и это не приносит победы даже если с рывком очков хватает.
- б) Уровень скила (ПУ) задан, но в некоторых случаях он ниже заданного значения. Алгоритм: значение (ПУ) равно текущему значению объема (ПО) если (ПО) меньше заданного значения (ПУ) в противном случае мы используем заданное значение. Смысл такой — уровень это то на сколько персонаж выкладывается в среднем без какого либо ущерба для себя, объем это весь запас нашего скила, рывок это дополнительные усилия и они то и понижают объем, в какой-то момент объем может упасть ниже уровня и значит персонаж теперь не может выкладываться как раньше.
- в) Рывок (ПР) не может быть выше уровня (см. выше б)), в случае когда уровень упал ниже рывка значение рывка приравнивается значению уровня.
- г) Слева от «vs.» очки игрока, справа порог который нужно преодолеть для прохождения проверки. Проверка пройдена если игрок набрал больше. Если игрок вровень с порогом то на усмотрение мастера (прохождение со штрафами и т.п.)

3.1 Бой

3.1.1 Нападение

3.1.1.1 Ближний бой

Здесь оцениваются скилы оружия ближнего боя.

3.1.1.1.1 Попадание

$((ПУ) + (ПР) + dd)_{оружие\ игрока} vs. ((ПУ) + dd)_{оружие\ противника}$

3.1.1.2 Дальний бой

3.1.1.2.1 Попадание

а)

$((ПУ) + (ПР) + dd)_{оружие\ игрока} vs. (ПУ)_{препятствие}$

Под препятствием здесь понимается расстояние, ветер и т.д. Скил препятствия предоставляется мастером.

б) Допускается (на усмотрение мастера) когда противник обладает скилом отбивать стрелы мечом (оружие ближнего боя против оружия дальнего) тогда применяется формула из 3.1.1.1.1 (где сравнивается оружие игрока дальнего боя против оружия противника ближнего боя).

3.1.1.3 Урон

Расчитывается в случае если игрок попал (пп.3.1.1.1.1, 3.1.1.2.1).

Игроком кидается dd и выпавшее значение мапится на статы (ПС) оружия игрока:

Значение дайса	Стат (ПС)
1,2	min
3,4,5	mid
6,7	max

3.1.1.4 Гашение Урона

Расчитывается в случае если игрок попал (пп.3.1.1.1.1, 3.1.1.2.1) и у противника есть броня.

Противником (владельцем брони по которому попал игрок) кидается dd и выпавшее значение мапится на статы (ПС) брони противника (см. таблицу из пп.3.1.1.3 Урон).

3.1.2 Защита

В защите у игрока роль противника (это указано в формулах, будьте внимательны!)

3.1.3 Уклонение

В зависимости от вида боя (дальний, ближний) см. пп. 3.1.1.1.1, 3.1.1.2.1.

3.1.4 Гашение урона см. пп. 3.1.1.4.

3.2 Препятствие

Тип персонального скила должен соответствовать типу проверки (напомню проверки могут быть только (ТТ,ТИ,ТВ)). Если игрок хочет использовать другой скил для прохождения проверки то он должен применить правило конвертации см. пп. 2.5 Конвертация.

$$((ПУ) + (ПР) + dd)_{игрок} \text{ vs. } (ПУ)_{препятствие}$$

4 Бой

4.1 Порядок ходов

Инициатива это сумма уровней (ПУ) персональных скилов (ТТ,ТИ,ТВ).

Предполагается столкновение сторон (групп). Количество персонажей и прс в группе на усмотрение мастера.

4.1.1 Первой ходит та сторона которая первая заметила противников (группа приключенцев заметила группу спящих разбойников).

4.1.2 Первым ходит тот у кого большая инициатива в его группе (и кто еще не сделал ход в этом круге). Игрок может совершить три действия в любом порядке.

4.1.2.1 Атака

см. пп. 3.1 Бой.

4.1.2.2 Перемещение

Максимальное расстояние равно уровню телосложения.

4.1.2.3 Универсальное действие

Сменить оружие, позвать на помощь и т.д.

4.1.3. Ход передается другой стороне

4.1.4. Далее итерации 4.1.2, 4.1.3

4.2 Урон

3.1.1.3 Урон минус 3.1.1.4 Гашение Урона

5 Повествование

Череда препятствий и боев. Сюжет, мастер, игроки, бумага, ручки, dd.

6 Набор скилов

Напомню что персональные скилы (телосложение, интеллект и воля) обязательны для каждого персонажа). Скил рукопашного боя нужен для большинства игроков (трудно представить существо не способное бороться, но можно).

6.1 Детализация скилов

Детализация скилов - дело мастера. Логично предположить три полярных архетипа:

6.1.1 Телосложение на максимуме

6.1.2 Интеллект на максимуме

6.1.3 Воля на максимуме

6.2 Детализация скилов

Этот повтор не ошибка. Мастер должен «сочинить» все скилы сюжета: для игроков (персональные, оружие, броня), для прс, для зелий, амулетов и припятствий, для чего ему угодно. Баланс. Таблицы апдейтов (или порождающий, шаблонный алгоритм апдейтов).

7 Апдейт скилов

Скилы апдейтятся за очки опыта. Настоятельно рекомендую мастеру выдавать ОО игрокам за красоту и драматичность (прыжки и пырялово вторичны). Пусть мастер будет максимально субъективен.

Пример

1 Скаан

Некогда мир Ауи был наполнен волшебством, но в какой-то момент его стало так много что мир был разделен на три части. Синф (или Йои) — часть левая, тут до сих пор практикуют магию и всем заправляет Совет Львиного Языка. Синф процветает, тут обузывают стихии и создают новые небеса. Акба — срединный мир, мир людей, он лишь буфер между Синафом и Унутвиру и потому всякое колдовство здесь запрещено. Расы одаренные волшебством давно покинули его. Акба — мир запустения и воспоминаний о молодости мира когда звезды ковались в кузнях и напевы порождали зарю. Этот мир не знает чего он хочет. Унутвиру — сюда свозят все отходы алхимических лабораторий Синафа, сгустки неудавшихся чар, побочные продукты всяческой волшбы, сюда скидывают громовую шелуху заклинаний, просроченные порошки и снадобья всех ведьм, артефакты мощь которых вышла из-под контроля, вся отработка магического Синафа весь волшебный хлам сбрасывается сюда.

Ныне Унутвиру магическая помойка. За тысячелетия облик этого мира изменился, законы природы были нарушены, изменены, исковерканы. Эта земля плодит отчаянье, смерть. Новые невиданные ранее формы жизни и не-жизни изрыгают из себя его почва, леса и воды.

Чтобы исчадия Унутвиру не прорвались в мир людей и далее в Синф Совет установил крепости в Унутвиру, вот уже множество столетий воины и волшебники охраняют наш покой.

1.1 Lor

1.1.1 Расы

1.1.1.1 Икн

Допустимые формы произношения: мн.ч. Икн, Икны; ед.ч. икн, исн, инс.

Внешне отличны от людей только глазами (нет деления на зрачок, белок, радужку, цвет однотонный фиолетовый), анатомические различия огромны. Раса немногочисленная но именно икны кладезь мудрости для прочих народов Йои. Совет Львиного Языка состоит почти исключительно из икнов.

Ныне это одиночки, нет ни городов ни коровств икнов, но несомненно это было в древности.

Ихной — самые старые из икнов. Не помнят своего детства и юности. Самое раннее воспоминание ихняя обычно какое-то драматическое событие (он стоит посреди поля битвы бой закончен, его окружают павшие изрубленные воины, стоны, красный туман, что это была за война, на чьей он стороне воевал ихной не помнит). Порой два ихняя встретившись

понимают что в древности они были знакомы и не просто знакомы а связаны узами дружбы, но что их связало, что они вместе испытали, как разошлись их дороги, они не помнят.

Магия: сквой.

1.1.1.2 Ушвины

Или Ушваны. Основная раса Иои. Шестипалы. Срок жизни до 1000 лет. Сильных внешних проявлений старения нет (таких как слабость, артриты), видимо изнашиваются внутренние органы. Примерно с половины жизни уровень агрессии у мужчин возрастает, но это используется во благо, они становятся воинами Совиной Стражи.

До встречи с икнами вели кочевой образ жизнь, после встречи уже немногочисленные государства икнов растворились в молодых королевствах ушвинов. Язык ушвинов является общим.

Магия: наан.

1.1.1.3 Хифт

Или Хивойд, хвойд. Живут до 600 лет. Лицо имея нос, рот, глаза, брови чем то неуловимо отличается от человеческого (нет нарочитого уродства, диспропорций но глядя на него сразу становится понятно что перед вами хифт). Странная природа размножения — хифт может зачинать детей только одного пола от хифта противоположного пола с такой же данностью. Пример хифт мужчина способен зачинать детей только женского пола, для продолжения рода он должен найти хифтойку способную как он к зачатию девочек. Иначе у пары детей не будет вовсе. Отсюда неравенство мужчин и женщин — женщины чаще становятся у власти так как более стабильны в поведении (а остальные способности кроме физической силы у полов примерно равны)

1.1.1.4 Амвы

Еще одна раса бессмертных. О них мало что известно. Живут в глуши в небольших поселениях. Отличаются своей сверхреакцией — услышав звук спущенной стрелы амв способен развернуться и поймать ее рукой, для наблюдателя эти движения неуловимы. Эти способности не связаны с магией, амвы не способны на нее (но как никто чувствуют ее).

Являются самыми дорогими наемниками королевского уровня.

1.1.1.5 Уксы

Карлы порожденные недрами земли. Ныне у них есть города и поселения на поверхности. Со времен древности за ними закрепилась дурная слава разбойников и вражеских наймитов. Но в действительности это лучшие ремесленники Иои. Их намагиченные артефакты известны по всему миру.

Магия: наан.

1.1.1.6 Умбаки

Недружелюбные гиганты из бабушкиных сказок.

1.1.2 Магия

1.1.2.1 Сквой

Скванх — маг варящий сквой.

Сквойн — маг способный читать сквой.

Инс — выпитый и запечатленный в памяти сквой.

Инсан — маг имеющий в памяти не реализованные инсы.

Проведя соответствующую работу или копируя существующую скванх варит сквой. Это зелье в котором запечатлены инсы, мыслеформулы которые невозможно передать вербально или знаками. Если выпиши сквой способен его «продумать» то он может использовать оставшиеся в его памяти мыслеформулы посредством медитации (от мгновенной до многочасовой). Если зелье выпито но маг не способен понять мыслеформулы заложенные в нем то мага ожидают последствия, от головной боли до смерти или потери магических способностей.

1.1.2.2 Уства

Устван — маг, повелевающий уствой.

По мнению устванов мир пронизан невидимыми нитями связывающими все со всем. Это корни по которым течет сама жизнь. Тем не менее обычно устваны это боевые маги которые черпают энегию из корней мира и перенаправляют во врага. Будучи проводниками огромных сил они рискуют испепелить самих себя.

1.1.2.3 Анш

Аншит — маг использующий анш. Обычно их используют как почти не убиваемых контактных воинов.

Аншаф — маска из металлоподобного вещества, без глазниц, намертво прикрепляется к лицу аншита. Из мест креплений постоянно сочится кровь. Куется в тайных кузнях. При убийстве аншита мгновенно превращается в труху.

Магия меняющая плоть волшебника, так что он весь или частично приобретает новое свойство. Если употреблять привычные термины: железо, огонь и т.д.

1.1.2.4 Иф

Ифт — маг скульптор материи.

Ифты селит в себя насекомых из ледяной пустыни Нгиу. Именно они и придают эти силы. Со временем маги теряют человеческий облик. Спустя еще какое-то время насекомые берут вверх над магом, он становится опасен и его следует уничтожить. Часто ифты после первичной мутации сростаются группами по 5-10 так они становятся сильнее и так легче отследить тех кто потерял контроль.

Ифты способны исказить пространство:

1. Соединить два отдаленных места, на какое-то время (допустим для мгновенного перемещения из одного города в другой).
2. «Сжимание» локального пространства, так что все что оказалось в нем пережевывается в труху и фарш.
3. Временное уплотнение (защитный купол или стена).
4. «Уплотнение» пространства и «катание» его по полю битвы (будто гигантской скалкой раскатали бойцов)

1.1.2.5 Фабз

Вапс — маг ментальщик.

Хмитивта — зелье употребляемое вапсом (предположительно добывают в Унутвиру).

1. Подчинение разума (там же морок).
2. Чтение мыслей.
3. Два и более вапса могут общаться на расстоянии (королевская почта).
4. Предсказания.
5. Отматывание времени назад (во время боя в короля попала стрела, вапс отмытывает несколько мгновений назад, подчиняет разум короля и заставляет его упасть чтобы избежать ранения стрелой).

С годами вапсы мутируют в гигантских слизней так что их приходится таскать в огромных чанах наполненных дурно пахнущей жижей.

1.1.2.5 Наан

Наан — и маг и сама магия.

Магия песен и заклятий. Накладывается на предметы наделяя из необычными свойствами. Во время производства дорогих артефактов наан применяют на всех стадиях изготовления. Наан — это дар и зачастую сами маги не могут объяснить почему то или иное заклятие работает.

1.2 Спасти Квенд

1.2.1 Карта Скаана

см. Приложение А

1.2.2 Сюжет

Около ста лет назад была построена крепость Квенд. Земли вокруг Иойд и Аад кишели чудовищами, сбросы магии уже невозможно было осуществлять вблизи, Сток был запечатан еще раньше, поэтому постройка новой крепости была выходом в сложившейся ситуации. Постройка новой твердыни на голом месте среди порождений Унутвиру вошла в легенды. Через какое-то время выяснилось что воздух в окрестностях крепости вызывает

непредсказуемые трансформации в телах стражей. Зелье хсин решало эту проблему но доставка его была очень дорога. Была налажена система зеркал между Иойдом и Квендом. В назначенные дни волшебники Иойда разжигают костер в который бросают необходимые ингредиенты и через зеркала отсылают поверх Жабьего Леса и гор Абаан его свет в Квенд где с помощью варят необходимое зелье. Единственной проблемой была Золотая Завеса — светящийся туман неясного происхождения порой встающий над пиками северного Абаана. Какое-то время назад из Квенда перестали поступать вести.

Из гарнизона Иойд отобрали добровольцев для полета за горы на фаагне (это местное летающее животное, которое невозможно содержать в неволе, его ловят для разового полета, после него фаагн умирает).

Среди прочего команда приключенцев получает ножи возврата. У такого ножа две функции — мгновенно вернуть владельца в ту точку пространства которая была пропета в заговоре инициации ножа, и дать своему владельцу сил прожить еще около 12 часов. Кинжал имеет ручку-шар неудобную на первый взгляд. Активизируется нож втыканием себе в сердце. Возвращающийся с помощью этого ножа должен быть уверен что в месте возврата есть маги способные ему помочь.

Зелья регенерации — трансформирует объем одного персонального скила в другой (обычно по цене конвертации, более качественные зелья 1 к 1).

Так же они получают знаменитые клинки Скаана. Земли пороженные магической чумой перестали быть пригодными для первоначальных стихий, демонов воздуха, огня и прочих, кто-то из них умер, кто-то переродился, кто-то попытался покинуть свои места обитания. Последних и привлекли на службу маги Скаана. Дух Священной Рощи, Дух Родника, Дух Ночного Неба, Исвейский Дух, Дух Первого Льда и т.д.. В каждом клинке один дух. Порой они дают советы игрокам, предостережения. Мастер должен тайно от игроков решить какие два духа являются зловредными по отношению к игрокам — такие клинки своими советами должны подводить своих хозяев к смерти или травмам (самим игрокам это не известно, все советы звучат благожелательно).

Ключ Квенда. У каждой башни есть несколько ключей (которые тщательно охраняют). Ключ позволяет уничтожить крепость, в некоторых случаях это необходимо сделать. Каждая крепость это кладезь информации о Синфу о колдовстве и прочем и к тому же склад различных ингредиентов. Если Квенд пал то игроки должны уничтожить его посредством ключа.

Над озером Инуун на игроков нападают летающие твари. Фаагн падает на остров посреди озера. Озеро наполнено хищниками, но так же есть существа которых можно подчинить и на них переплыть озеро.

Дальше три возможных пути (все они заправлены препятствиями и боями):

1. через лес и горы в Квенд — самый долгий и практически убийственный. Если игроки доживут до восхождения в горы то скорее всего умрут от Золотой Завесы (или нет). Один из клинков станет переводчиком между завесой и игроками.

2. через лес к Стоку — там можно воспользоваться старой вагонеткой (и пересечь горы под землей). Знания о вагонетке можно получить только от местных уксов.

3. игроки у абсидиановой башни древних (на берегу озера) получают информацию от одного духа (из клинка) о древних построивших башню. Отыскивают вход поднимаются наверх, ложатся в углубления и магия древних трансформирует их (вместе с одеждой и с амуницией) в святающуюся жижу которая стекает в центральный бассейн, прилетевшие жуткие многокрылые твари выпивают все до капли и опьянев с воплями улетают к башне близнецу что в северных отрогах Абаана, там на вершине башни они (летучие твари) опорожняют свои желудки и магия древних восстанавливает игроков обратно и летучие твари набрасываются на них (после убийства тварей один из духов говорит что теперь не получится воспользоваться этими башнями). Игроки пересекают Вааву — это поле живой слизи.

Квенд. Золотая Завеса не пропустила несколько последних сеансов передачи света от волшебного костра и весь (или почти весь) гарнизон трансформировался в приспешников Лиственной Грозы (так они себя называют). Они говорят от лица Золотой Завесы (и от своего, даже они не в силах понять Завесу). Они не хотят чтобы и дальше Унутвиру отравляли отходами. Часть гарнизона это их друзья (в прошлом, пока они не трансформировались).

Золотая Завеса, первоначально появлялась спонтанно над горами (возможно она порождение Ваава, но это уже не важно), но после прохождения через нее луча от зеркал Иойда обрела сознание. Это чуждое нам сознание, и дело не в том что она зла к людям — ее представления о добре и зле отличаются от наших или даже скорее отсутствуют как категории. Она мыслит не полярными тезисами «плохо-хорошо» а структурами которые являются эволюцией процессов недоступных нам. Грубо говоря она противопоставляет не «белое-черное» а «начало-конец» (и само противопоставление не носит такого характера как у нас «битва между добром и злом» невозможна битва между началом и концом).

Игроки решают уничтожить крепость или нет. Если да, то мастер так должен повернуть этот сценарий что уничтожение возможно только если двое (или хотя бы один) игроков смогут уничтожить крепость только ценой своей жизни.

Завеса предлагает встать игрокам на ее сторону. Мастер случайно (или нет) должен решить кто из клинков по своей воле перейдет под власть Завесы (вне зависимости от решения игроков). Завеса в награду обещает необычайные силы.

Завеса посредством зеркал Квенда отправляет в Иойд трансформирующий луч (или игроки предотвращают это).

2 Обмазываемся скилами

Да, тут нужно накидать скилов на все. Делов то...

2.1 Персональные

2.2 Оружие

2.3 Броня

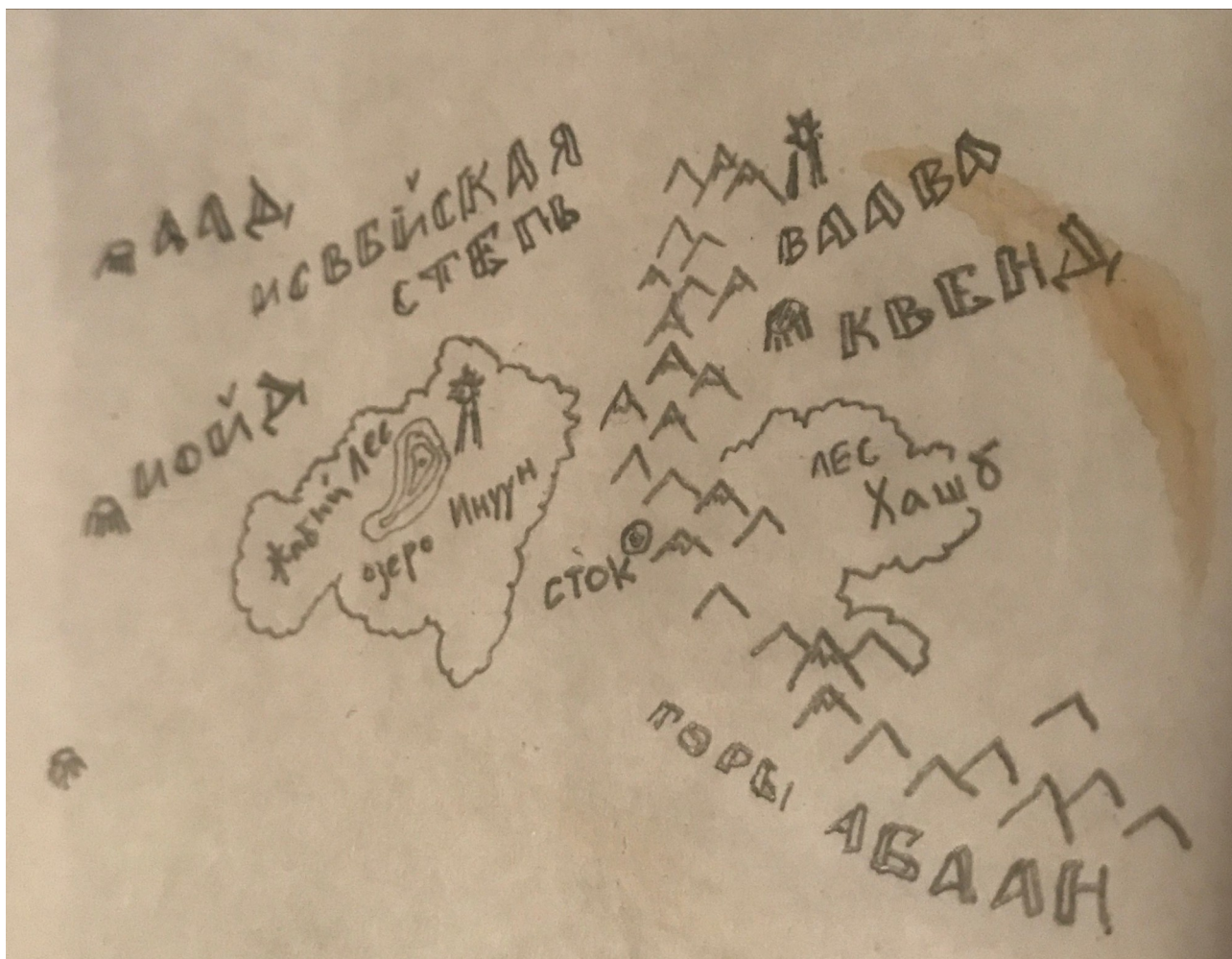
2.4 Скаст

2.5 Препятствия

2.6 NPC

Приложения

А



Три крепости Совинной Стражи: Аад, Иойд, разрушенная безымянная на юго-западе. Крепости имеют форму колоссальных цилиндров чуть сужающихся к верху. Исвейская степь на севере простирается от крепости Аад до гор Абаан. Между крепостью Иойд и горами лежит непроходимый Жабий лес, в лесу озеро Инуун и одна из обсидиановых башен древних, другая башня близнец находится на севере Абаан. В середине западных склонов гор находится Сток, шахты куда долгие столетия сливали магические отходы, сейчас ее использование прекращено. По ту сторону гор находится новая крепость Квенд, к югу от нее лес Хашб, к северу местность Вава.