

Конкурсная работа для «RPG-Кашевар. Лето 2023»

Название: **Удача, кроны, два меча**
Тема: **Авантюра**
Ключевые слова: **Пингвин, пираты, надежда**
Тип: **Сценарий**
Жанр: **Ограбление, трагедия**
Для игры: **НРИ Ведьмак**
Автор: **Житник Сергей**

Синописис

События истории разворачиваются во время начала Третьей Северной Войны. Игроки - профессионалы в боевой подготовке, красноречии, обаянии, ремесленном искусстве и верховой езде. Ради баснословных денег они пребывают в вольный город Новиград, где им предстоит пройти испытания, чтобы попасть в элитную команду, спланировать ограбление самого известного банка на Континенте, осуществить задуманное и унести награбленное. Все бы ничего, но Игроки не единственные, кто будет участвовать в этой заварушке. Разбойники, чудовища, стража города и даже обычные работяги будут преследовать свои цели и мешать на каждом шагу.

УДАЧА, КРОНЫ, ДВА МЕЧА



Не трепись. Нужны только профи. Чтобы зашли и вышли, без шума. А если нужно, то чтобы наделали шума во всем Новиграде. Дело денежное и опасное, не все вернутся, а удача будет делать нам погоду. Скажи, если выгорит, то бабок хватит до конца жизни. Если рассмеются, то упомяни меня, Фрола со Скеллиге по прозвищу Пингвин, и мою репутацию, ну ты понял. Короче жду еще пару дней и начинаем.

Другая часть истории

Десять лет назад в Новиграде двое влюбленных подростков наткнулись в канализации на маленький неохраняемый канал, проходящий под банком Вивальди. Они решили воспользоваться случаем и ограбить банк. Парень стоворился с одним работником банка, пообещав разделить награду. Но когда они встретились в канализации наедине, тот предал парня и оставил его на растерзание утопцам. Предатель рассказал о лазейке, и руководство банка заделала брешь стенами.

Не найдя проход в канал под банком, девушка устроилась работать в банк, чтобы найти улики пропажи возлюбленного. С тех пор она хотела найти хотя бы тело, но так и не смогла. Девушка разочаровалась в любви и стала ценить деньги. Со временем она стала финансировать шайку разбойников под названием Пираты Севера.

Предатель же, запомнил местоположение лазейки, но в итоге попался за мелкую кражу и его сослали отбывать наказание в Цинтрийские земли, откуда он сбежал и долгое время пиратствовал на островах Скеллиге под именем “Крыса”.

Краткий обзор

Глава 1. Пингвиньи бега

Игроки прибывают в Новиград на тайную встречу с пиратом со Скеллиге, где им предлагают очень выгодное и рискованное дело. Для этого они проходят несколько испытаний, соревнуясь с разбойниками, называющими себя Пираты Севера, чтобы попасть в элитную команду. Игроки зачищают часть канализации от утопцев и призрака, доказывают свои харизматичные навыки, сблизившись с непримечательной на первый взгляд девушкой, крадут скакуна из городского стойла и доказывают свою квалификацию в алхимии.

Глава 2. Планирование

Оказавшись в команде, Игроки готовы выслушать план островитянина. Последний предлагает ограбить самый знаменитый банк на Континенте, банк Вивальди в Новиграде. Однако перед оглашением плана враждебная команда Пиратов Севера убивает организатора ограбления. Игрокам предстоит придумать свой новый план. К счастью в этом им поможет старый пират с прозвищем Крыса, дав несколько дельных советов. Игроки вербуют человека изнутри, коей оказывается девушка, с которой они познакомились ранее. Также Игроки изготавливают пиратские бомбы для взлома хранилища.

Глава 3. Ограбление

В зависимости от плана на основе полученной информации от завербованной девушки Игроки разбираются со стражей, запертыми дверьми и хранилищем. Когда Игроки выносят награбленное через отходной путь в канализации, их поджидают там Пираты Севера. Завербованная девушка все это время вела двойную игру, чтобы попасть в скрытый канал под банком. Подоспевший на помощь старый пират помогает игрокам в надежде искупить вину перед девушкой, которую он предал 10 лет назад. Игроки побеждают, но остаются в ожидании армии стражников без транспорта. Раненая своими же людьми в ходе сражения девушка-предательница отдает Игрокам свою кобылу в качестве извинения. У Игроков появляется последняя надежда уйти от преследования стражников с кучей денег на руках.

Расклад сил

Данное приключение рассчитано для персонажей, которые хорошо преуспевают в своем ремесле. Для этого рекомендуется сумма Параметров персонажей от 65 до 70.

♦ **Пираты Севера** - разбойники, которые возомнили себя пиратами на суше. Не обладают выдающимися способностями и подчиняются своему предводителю Гезрасу Змееусту.

♦ **Гезрас Змееуст** - главарь Пиратов Севера. Добивается славы на побережье, чтобы затмить достижения моряков-пиратов с архипелага Скеллиге. Обладает пронизательностью и любит забалтывать, искушать и предавать. Ему не нравится, что Пиратами Севера командует девчонка по имени Надья, хоть и богатая.

♦ **Надья** - работница банка Вивальди и спонсор Пиратов Севера. Ее не интересует преступная жизнь и их делишки, только деньги, которые они приносят. Девушка почти забыла о случившемся 10 лет назад, но когда она услышала о готовящемся ограблении, решила воспользоваться случаем. Вдруг удастся найти могилу возлюбленного под банком Вивальди.

♦ **Утопцы** живут в канализации под Новиградом, в частности под банком Вивальди.

Они агрессивны и нападут, если Игроки попытаются пройти мимо. Количество утопцев равно количеству Игроков +2, если не сказано иное.

♦ **Призрак** в заделанном стенами канале возле входа в банк Вивальди. За 10 лет озлобленный и ненайденный покоя дух ищет свою надежду. Возлюбленную, которую он любил называть Надеждой. Если на него не нападать, он не станет агрессивовать.

♦ **Стражники** охраняют банк Вивальди и городское стойло. Умом не блещут и выполняют приказы, не проявляя гибкость в различных ситуациях.

См. характеристики противников **в конце приключения**.

Введение (Прочитать вслух)

Вы прибыли в Новиград не просто так. По слухам сегодня проходит тайная встреча, организованная знаменитым Скеллигцем, Фролом по прозвищу Пингвин. Он намерен проверить какое-то дело. Вы решили ухватиться за эту возможность. Поработать с таким человеком — это редкий шанс. И если дело выгорит, обещают денег до конца жизни. С трудом, но вы нашли место сходки. Зайдя, вы видите, что не вы одни решили попытать счастье.

Глава 1 ПИНГВИНЬИ БИНА

Завязка

Когда все будут в сборе, зайдет островитянин в компании старого дряхлого деда. Если островитянин похож на сына Скеллиге, то дед скорее похож на пережиток прошлого Скеллиге. Дед сядет возле корчмаря и больше не будет обращать внимания ни на что кроме кружки пива. А островитянин выйдет в центр и обратиться ко всем пришедшим:

Воины и воительницы! Меня зовут Фрол по прозвищу Пингвин. Я хорошо известен в море и цинтрийских землях своей крово-

жадностью и упорством. Я и мой старый друг, Крыса, со Скеллиге, и мы решили не ограничиваться морем. Наши амбиции простираются до самой Фреи! Поэтому мы здесь. Награда, достойная лучших, ждет, и мы с вами заберем ее. Для этого нужны профи. Поэтому будет отбор. Те, кто не прочь получить все богатства этого мира, в ближайшее время докажут мне, кто достоин Пингвиньей команды! Вы не ослышались, у нас есть шанс подержать в руках все богатства этого прогнившего мира. Однако всю дальнейшую информацию я расскажу сформированному элитному отряду. И чтобы туда попасть, вы, пропойцы, пройдете 3 испытания, ха!

Фрол по прозвищу **Пингвин** озвучит испытания всем, кто заинтересовался предложением:

- испытание силой;
- испытание харизмой;
- испытание ремеслом;

После всего вышесказанного останется мало желающих поучаствовать в самоубийственной авантюре. Однако одна команда будет очень заинтересована. Разбойники, называющие себя Пираты Севера, во главе с **Гезрасом Змеестом**. Именно с ними Игроки будут соревноваться. **Фрол** будет озвучивать испытания последовательно после выполнения предыдущего. Идите к **Клиффхэнгер (Испытание силой)**.

Клиффхэнгер (Испытание силой)

Первое испытание - зачистить указанную часть канализации от **утопцев**. **Фрол** предложит выбор командам - кто пойдет первым, а кто после. Однако, если первая команда преуспееет, то вторая считается автоматически проигравшей. Если команды сами не определятся (пираты захотят пойти первыми), кинув жребий 1к100, **Фрол** определит первую команду, которая пойдет спустится в канализацию.

♦ Если первыми пойдут пираты, то они потеряют несколько своих бойцов и не справятся с заданием - **утопцы** останутся в канале, хоть и в меньшем количестве. Также они расскажут про **призрака**, который скрывался за сломанной стеной. Игроки в это время смогут подготовиться к сражению и докупить необходимое. Когда Игроки пойдут после пиратов, они наткнутся на **утопцев** в количестве, равном количеству Игроков. Пройдя через сломанную стену, их будет ждать **призрак** в разгневанном состоянии и боевой готовности. С ним придется сражаться.

♦ Если первыми пойдут Игроки, то они наткнутся на **утопцев** в количестве, равном количеству Игроков +2. После этого Игрокам нужно будет сломать указанную стену в канале. Там их будет ждать **призрак**, но

в спокойном безопасном состоянии. **Призрак** будет в виде холодного мертвого парня. Если его не атаковать, то он даже не заметит Игроков. Иначе он будет драться. **Призрак** будет находится за стеной в небольшом канализационном помещении. Это тупик и выход только один - через сломанную стену. В спокойном и разгневанном состоянии он будет произносить:

“Моя надежда...ты нужна мне...”

Перейдите к **Развитие (Испытание ловкостью)**.

Клиффхэнгер (Испытание ловкостью)

Островитянин выдаст одновременно задание двух командам: украсть скакуна из городского стойла. Сделать тихо и аккуратно.

Стойло сторожат двое **стражников**. Чтобы прокрасться мимо, нужно пройти встречную проверку **Скрытности** против **Внимания**. Также Игрокам нужно будет вскрыть или сломать замки от двери в стойло и от каждой створки для доступа к скакунам с помощью **Взлома замков СЛ:12** или **Силы СЛ:14**.

В стойле будут находится 4 верховых животных: вороной резвый конь, рыжий спокойный конь, белая хромя кобыла и серая запряженная кобыла. Игрок, чье значение основы навыка **Верховая езда** равно 13 и более, может понять особенности животных (см. **Верховые животные**). Указанные в таблице модификаторы применяются к Лошади (см. **в конце приключения**).

Перед тем, как Игрок откроет створку выбранного скакуна, на него нападет один или два **пирата**. Они тоже хотят украсть скакуна, но сначала разберутся с Игроком. Преуспевший персонаж, приводит скакуна к **Фролу** в качестве доказательства выполнения испытания.

Перейдите к **Развитие (Испытание харизмой)**.

Верховые животные		
Скакуны	Достоинство	Недостаток
Вороной конь	+2 к Скорости скакуна	-2 к управлению скакуна
Рыжий конь	+2 к Выживанию в дикой природе при успокоении скакуна	-2 к Скорости скакуна
Белая кобыла	нет	Переносимый вес в 2 раза меньше. -2 к Управлению и Скорости
Серая кобыла	Скаковое седло (+1 к управлению и Скорости)	Заперта в стойле на замок (Взлом замков СЛ:15)

Развитие (Испытание харизмой)

Островитянин выдаст одновременно задание двум командам: нужно соблазнить девушку по имени **Надя** и влюбить ее в себя за минимально короткий срок. В знак успеха попросить у нее какую-нибудь вещь. Ее можно будет найти по вечерам на скачках в западном Застенье.

При встрече девушка заинтересуется Игроком, ведь это она пустила слух для **Фрола**, что может быть полезной при ограблении.

Можно попросить сделать несколько встречных бросков **Соблазнения/Обмана/Убеждения**, от этого будут зависеть искренние чувства к Игроку. Чтобы Игрок доказал свои «намерения», **Надя** попросит о дружеском заезде верхом. При успехе она пойдет с ним на свидание. Для этого Игроку нужен свой скакун. Он может использовать того, которого они украли из городского стойла.

Пока Игрок будет ухаживать за девушкой, он будет видеть неподалеку **Гезраса Змеесту**, который наблюдает за ними издали. Он не будет вмешиваться..

Идите в **Клиффхэнгер (Быстрее ветра)**.

Клиффхэнгер (Быстрее ветра)

Надя прибудет из городского стойла с белой хромой кобылой, возможно, знакомой Игрокам.

Девушка не будет против, если вместо ухаживающего за ней Игрока в заезде будет участвовать его доверенное лицо - Игрок с наиболее высоким значением **Верховой езды**.

Игрок и девушка будут соревноваться в верховой езде. Используйте следующие правила погони с использованием скакуна: Погоня осуществляется путем встречной проверки **Верховой езды + СКОР скакуна**. Тот, кто преуспел, вырывается вперед. Чтобы выиграть погоню требуется три раза подряд преуспеть в этой проверке после того, как преследуемый и преследующий сравнялись.

Очередность в погоне определяется броском инициативы (PEA + 1k10). В конце раунда необходимо бросить по таблице Осложнения в погоне (см. в конце приключения).

По завершению заезда, независимо от исхода, девушка искренне согласится сходить на свидание, и в знак этого даст Игроку свой свисток для скакунов.

Идите к **Развитие (Испытание ремеслом)**.

Развитие (Испытание ремеслом)

Островитянин попросит команды смастерить 1 **зерриканский огонь** по предоставленной им формуле (см. **Формула Зерриканского огня**). Ингредиенты нужно купить и применить навык **Алхимия** с бонусом +2 за использование формулы. Пираты Севера уже не будут проявлять большое рвение, чтобы победить — **Надя** запретила им.

После победы одного ремесленника из двух команд будет оглашен итоговый состав элитной команды. Перейдите к **Клиффхэнгер (Смерть Фрола)**.

Формула Зерриканского огня

СЛ изготовления	Субстанции (в ед.)
17	Солнце (x2), Ребис (x1), Фульгор (x1), Купорос (x1).

Глава II. ПЛАНИРОВАНИЕ

Клиффхэнгер (Смерть Фрола)

Островитянин, Фрол, соберет свою новую команду в тихом месте, чтобы наконец-то рассказать свой план. Он снова придет со своим другом, пьяницей.

Фрол начнет говорить, но не закончит:

“Ну что ж, хлопцы, мы ограбим банк Вивальди! Эти олухи проводят ежегодную неделю сниженных процентов. Люди бегут туда, а денежки каплют. Неделя заканчивается, а значит и наш шанс тоже. Я не просто так просил вас...”

В его лоб вонзится арбалетный болт. В комнату спокойно зайдет Гезрас Змееуст с десятью бойцами, обнажившими оружие. Он скажет, что если он не узнает о плане, то никто не узнает. Пусть победит сильнейший. Глава пиратов не будет нападать на Игроков, просто уйдет со словами:

“На Скеллиге одни дилетанты, а не пираты. Я это докажу.”

После ухода пиратов у Игроков будет немного времени, чтобы обсудить дальнейшие действия. В любом случае напарник Фрола, старый пьяница по имени Крыса, простится с умершим другом. После этого он предложит свою помощь в ограблении.

Он посоветует три главных составляющих, без которых не получится хорошо совершить налет:

- ◆ помощь изнутри - Игрокам придется найти кого-нибудь в банке и завербовать;
- ◆ отходной путь - канализация, где побывали Игроки ранее, и есть отходной путь;
- ◆ приспособление для взлома хранилища — старый пират поделится формулами пиратских бомб.

Перейдите к **Развитие (Новый план)**.

Развитие (Новый план)

Когда Игроки придут в банк, чтобы завербовать кого-то для ограбления, то увидят там **Надью**. Она в качестве сотрудника банка будет спорить с другим сотрудником-краснолюдом о ее заслуженном повышении за все 10 лет, что она работает. Игрок, который выстраивал с ней отношения, сможет убедить ее присоединиться к ним. Для этого потребуется встречная проверка **Убеждения/Соблазнения/Обмана**.

В любом случае Надья согласится помочь, но взамен попросит равную часть награбленного и рассказать их план.

Девушка сможет рассказать следующую информацию о банке Вивальди:

- ◆ Стража на входе в парадную дверь и внутри в комнате для посетителей в количестве, равном Игрокам +5 (днем и ночью).
- ◆ Посетители, общающиеся с работниками банка в комнате для посетителей (днем).
- ◆ Работники банка за решетчатой стеной, отделяющей посетителей и выдающими деньги работниками, и в комнате для посетителей (днем);
- ◆ Стража в комнате с выдающими деньги работниками в количестве, равном Игрокам (днем и ночью).
- ◆ Стража в количестве, равном Игрокам+3 снаружи здания возле черного хода (день и ночь).
- ◆ В хранилище около 50 тыс. крон;
- ◆ Работники банка уходят в 20 часов.
- ◆ Путь от входа (парадного и черного) до хранилища.
- ◆ Вооружение стражи (см. в конце приключения).

Девушка сможет оказать только одну услугу из ниже перечисленных:

- ◆ Украсть один ключ. Либо от парадной двери, либо от промежуточной двери, либо от задней двери. Ключа от главного хранилища ни у кого нету кроме владельца банка — он в отъезде;

♦ Подстроить отвлекающий маневр в одной из частей банка. Либо там, где посетители со стражей, либо там, где работники с охраной.

♦ Раздобыть личную информацию о страже, сотрудниках или наемниках;

Также перед ограблением Игрокам необходимо изготовить бомбу Картечь, чтобы взломать хранилище банка Вивальди. У Игроков еще есть один алхимический состав - *Зерриканский огонь*, который они изготовили в **Развитие (Испытание ремеслом)**. Постарайтесь сделать так, чтобы у Игроков не было больше одной *бомбы Картечь*, так как это очень мощная экспериментальная технология. Бомбу можно

изготовить по формуле, которую покажет Крыса (см. **Формула бомбы Картечь**).

Для ограбления можно предложить Игрокам воспользоваться такими навыками, как **Убеждение/Обман/Соблазнение, Маскировка, Подделка, Взлом замков, Скрытность**.

С помощью всей полученной информации Игроки должны построить план ограбления. Можно напомнить им заранее подготовить запряженного скакуна из **Клиффхэнгер (Испытание ловкостью)** с телегой возле входа в канализацию.

Перейдите к **Клиффхэнгер (Ограбление)**.

Формула бомбы Картечь

СЛ изготовления	Компоненты (в ед.)
20	Речная глина(x2), воск(x1), зерриканская смесь(x1), железо(x1), вороний глаз(x2).

Глава III. ОГРАБЛЕНИЕ

Клиффхэнгер (Ограбление)

В зависимости от того, как Игроки решат провести ограбление, произойдут следующие события:

♦ Если игроки зайдут с парадного входа, то им придется разобраться со **стражниками** на входе и в холле, пройти через промежуточную дверь, разобраться со **стражниками** внутри и взломать хранилище;

♦ Если игроки зайдут с заднего входа, то им придется разобраться со **стражниками** возле черного хода, открыть дверь черного хода, взломать хранилище.

Независимо от того, как Игроки решат провести ограбление, произойдут следующие события:

♦ Краснолюды, работники банка, будут пытаться остановить грабителей своим телом. Игрокам придется причинить им несмертельный урон, либо убить, либо уговорить (с большими штрафами).

♦ Если Игроки не будут контролировать

толпу внутри банка, то они побегут наружу и позовут **стражу** - меньше времени на взлом хранилища.

Когда хранилище будет взломано, там будут аккуратно разложены 50 тысяч крон. Их нужно будет сложить в мешки и перенести в указанную комнату **Крысой**. Там сломать пол, который имеет ПЗ:25. Спустить мешки в канализацию и вынести.

Перейдите к **Кульминация (Это был идеальный план...)**.

Кульминация

(Это был идеальный план...)

Когда Игроки спустят все мешки с деньгами в канализацию, там их будут поджидать Пираты Севера. Они устроят засаду и будут не намерены уходить с пустыми руками. **Змеест** перед дракой упомянет, что телегу Игроков сломали, а скакуна приватизировали. Они не смогут уйти отсюда в любом случае. Это посоветовала **Надя**. Она их финансирует, чему не рад **Гезрас**

Змееуст. **Надя** в этот момент спустится вслед за Игроками и будто в трансе пойдет вглубь канала в сторону пиратов, даже несмотря на Игроков и пиратов. Она прикажет пиратам делать свое дело, но **Змееуст** схватит ее, когда она будет проходить мимо, и ударит ее ножом в живот. Он устал от ее приказов.

Пиратов будет больше Игроков на 5. Но перед началом боя, под ноги пиратам упадет бомба со стороны выхода канализации. Старый пират, **Крыса**, решил сравнять шансы и спасти девушку, которую однажды предал. Пираты нападут на Игроков, но не будут драться до смерти и по очереди будут уходить из канализации. Первые из них уйдут на транспорте, на котором планировали вывезти награбленное.

Глава Пиратов Севера, **Змееуст**, не будет сражаться до смерти.

Когда все разбойники будут повержены и сбегут, перейдите к **Развитие (Надежда)**.

Развитие (Надежда)

Когда Игроки одолеют пиратов, они могут найти **Надю**, лежащую в канализации в луже своей крови. Она ползла пока не нашла искомое. Если Игроки убили призрака в **Клиффхэнгер (Испытание силой)**, то девушка будет лежать возле останков духа и плакать. Если Игроки не убили **призрака**, то она сможет с ним немного поговорить, после чего дух испарится.

При любом исходе **Надя** умирает от яда, которым был смазан клинок главы пиратов. Но перед смертью она захочет видеть Игрока, который выстраивал с ней отношения. Она скажет, что в итоге она стала таким же предателем, какой предал ее возлюбленного 10 лет назад на этом месте. Она скажет, что у Игроков еще есть надежда выбраться. И укажет на свисток, который она вручила Игроку в **Клиффхэнгер (Быстрее ветра)**. Больше ей не нужно никуда бежать. После этого **Надя** умирает.

Игрокам останется выйти из канализации наружу вместе деньгами и старым пиратом. Перейдите к **Клиффхэнгер (Последний забег пингвинов)**.

Клиффхэнгер (Последний забег пингвинов)

Выйдя из канализации, Игроки увидят, что их скакуна нету, а телега лежит на боку с сломанным колесом. Когда они посвистят в свисток **Нады**, через некоторое время к ним прибежит белая хромая кобыла. Игроки смогут перевернуть телегу в нормальное состояние и погрузить в нее мешки с награбленным. Чтобы починить колесо телеги нужно пройти проверку **Изготовления со СЛ:12**. Если Игроки не смогут этого сделать, то с этим поможет **Крыса**.

За Игроками будут гнаться несколько всадников в количестве равном, количество Игроков -2, это **стражники**. Они будут стрелять из арбалета и лука и атаковать оружием ближнего боя. Игрокам нужно дать понять, что их кобыла хромая и не справляется со всем весом. Пока Игроки не сбросят половину мешков с награбленным, они будут получать стрелы в спину.

Используйте правила погони из **Клиффхэнгер (Быстрее ветра)**, пока Игроки не сбросят требуемое количество мешков с деньгами. Перейдите к **Развязке**.

Развязка

Банк Вивальди перестроят. Теперь они будут принимать посетителей только снаружи через окна с металлическими решетками, выходящими на площадь Иерарха.

Крыса попросит свою долю и долю **Нидьи**. Он вернется в канализацию за телом девушки и останками ее возлюбленного, чтобы похоронить. В одну могилу он положит свою долю и остатки призрака, а во вторую долю девушки и ее тело. В знак того, что их запланированная 10 лет назад авантюра по ограблению банка удалась.

Игроки сорвали банк в 25 тысяч крон. Что они будут делать с такими деньгами? Отдадут ли обещанное старому пирату?

Приложения

Формула Зерриканского огня

СЛ изготовления	Субстанции (в ед.)
17	Солнце (x2), Ребис (x1), Фульгор (x1), Купорос (x1).

Формула бомбы Картечь

СЛ изготовления	Компоненты (в ед.)
20	Речная глина(x2), воск(x1), зерриканская смесь(x1), железо(x1), вороний глаз(x2).

Формулы

ИНТ	1
РЕА	4
ЛОВ	5
ТЕЛ	12
СКОР	12
ЭМП	4
РЕМ	1
ВОЛЯ	4

УСТ	8
БЕГ	36
ПРЖ	7
ВЫН	40
ВЕС	120
ОТДЫХ	8
ПЗ	40
ЭНЕРГИЯ	0

Способности

Дикая
При проверке Внимания и Выживания в дикой природе лошадь получает ИНТ:7 за инстинкты.

Добыча

Сырое мясо (1к10)
Кости животных (1к10)

Броня

0

Уязвимость

Масло против зверей

Навыки

Ближний бой (10)	Уклонение/Изворотливость (12)	Атлетика (11)	Внимание (6)
Сркытность (8)	Выживание в дикой природе (3)	Стойкость (18)	Храбрость (10)

Оружие

Название	Урон	Эффект	СА
Копыта	2к6+2	нет	1

Лошадь

Осложнения в погоне верхом

1к10	Осложнение
1	Ваш путь преграждает большое препятствие, такое как лошадь или телега. Совершите проверку Верховой езды + модификатор управления скакуном со СЛ:16 , чтобы обогнуть препятствие. При провале вы получаете штраф -3 к проверке Верховой езды + модификатор управления скакуном в следующем раунде
2	На вашем пути возникает лабиринт из бочек, ящиков или подобных препятствий. Совершите проверку Верховой езды + модификатор управления скакуном со СЛ:12 . При вы получаете штраф -1, а при провале штраф -3 к проверке Верховой езды + модификатор управления скакуном в следующем раунде.
3	Вы натолкнулись на свору собак, дерущихся за еду. Совершите проверку Верховой езды + модификатор управления скакуном со СЛ:14 и затем проверку защиты ближнего боя. При провале первой проверки вы получаете штраф -3 к проверке Верховой езды + модификатор управления скакуном в следующем раунде. А при провале второй проверки вы получаете 2кб урона от укуса в ногу.
4	Вам нужно резко остановить скакуна, чтобы не врезаться в стену. Совершите проверку Верховой езды + модификатор управления скакуном со СЛ:16 , чтобы выполнить маневр. При провале вы падаете с седла и вам потребуется полный раунд, чтобы забраться обратно. При успехе в следующем раунде вы получаете штраф -2 к проверке Верховой езды + модификатор управления скакуном .
5	Ваш путь преграждает нищий, развалившийся на земле. Совершите проверку Верховой езды + модификатор управления скакуном со СЛ:15 , чтобы скакун перепрыгнул его. Вы автоматически преуспеете, если бросите ему 10 крон. При провале вы получаете штраф -2 к проверке Верховой езды + модификатор управления скакуном в следующем раунде.
6	За углом вы натываетесь на рогатое животное, ваш скакун напуган и встает на дыбы. Совершите проверку Верховой езды + модификатор управления скакуном со СЛ:16 , чтобы удержаться, а также проверку Выживания в дикой природе со СЛ:18 , чтобы успокоить скакуна. При провале одной из проверок вы получаете штраф -2 к проверке Верховой езды + модификатор управления скакуном в следующем раунде, а при провале обеих вы получаете штраф -4.
7	Вы нашли наиболее оптимальный путь преследования. В следующем раунде вы получаете бонус +1 к проверке Верховой езды + модификатор управления скакуном .
8	Ваш скакун несется, как никогда. Вы автоматически преуспеваете в проверке Верховой езды + модификатор управления скакуном .
9	Ваш путь преграждает торговец алхимическими составами, и от его резких запахов ваш скакун напуган. Совершите проверку Выживания в дикой природе со СЛ:14 , чтобы успокоить скакуна. При провале вы получаете штраф -2 в следующем раунде.
10	Без последствий

* при провале проверки управления скакуном можно использовать таблицу Потеря управления скакуном (стр.170) из Основной книги правил. Здесь приведены упрощенные последствия, подходящие для погони, нежели для боя.

ИНТ	3	УСТ	4
РЕА	6	БЕГ	12
ЛОВ	5	ПРЖ	2
ТЕЛ	5	ВЫН	20
СКОР	4	ВЕС	50
ЭМП	3	ОТДЫХ	4
РЕМ	6	ПЗ	20
ВОЛЯ	4	ЭНЕРГИЯ	0

Основы навыков	
Владение мечом	12
Стрельба из арбалета	10
Владение легкими клинками	11
Борьба	12
Уклонение/Изворотливость	10
Атлетика	9
Внимание	9
Скрытность	8
Выживание в дикой природе	8
Сопrotивление магии	8
Сопrotивление убеждению	9
Алхимия	10
Храбрость	11

Пункты Брони (ПБ)	5
Регенерация	—

Сопrotивление
—
Невосприимчивость
—
Восприимчивость
Яд повешенного

Основа уклонения	10
Основа смены позиции	9
Основа блокирования	12

Награда
3



Гуманоид

Пираты Севера

Общее мнение (Образование, СЛ: 8)

Небольшое сборище разбойников, которые появились с Новиграде не так давно. Называют себя пиратами, но орудуют на суше, одной Фрее известно почему. В любом случае лучше остерегаться их и не вступать в открытый конфликт. Поговаривают, что их финансирует кто-то богатый. Сами пираты не очень умные, но достаточно грозные в бою. Они владеют мечом и любят стрелять из арбалета.

Оружие			
Название	Урон	Эффект	СА
Железный полуторный меч	2к6+2	нет	1
Кинжал	1к6	нет	1
Ручной арбалет	2к6+2	Дистанция 50 м, Медленно перезаряжающаяся, Точность +1	1

ИНТ	6	УСТ	4
РЕА	8	БЕГ	12
ЛОВ	8	ПРЖ	2
ТЕЛ	5	ВЫН	20
СКОР	4	ВЕС	50
ЭМП	3	ОТДЫХ	4
РЕМ	4	ПЗ	20
ВОЛЯ	4	ЭНЕРГИЯ	0

Основы навыков	
Владение мечом	14
Стрельба из арбалета	12
Владение легкими клинками	13
Борьба	14
Уклонение/Изворотливость	12
Атлетика	12
Внимание	12
Скрытность	10
Выживание в дикой природе	11
Сопrotивление магии	8
Сопrotивление убеждению	9
Стойкость	10
Храбрость	11

Пункты Брони (ПБ)	5
Регенерация	—

Сопrotивление	
—	
Невосприимчивость	
—	
Восприимчивость	
Яд повешенного	

Основа уклонения	12
Основа смены позиции	12
Основа блокирования	14

Награда	
15	



Гуманоид

Гезрас Змееуст

Общее мнение (Образование, СЛ: 12)

Разбойниками, называющими себя Пираты Севера, возглавляет именно Гезрас. Он жесток и весьма харизматичен. Он умнее, чем его подчиненные, и может заболтать свою жертву прежде, чем убить. Иногда он использует смазанное ядом оружие. Ходят слухи, что банда Пиратов Севера встала на ноги благодаря таинственному инвестору. Гезрас знает силу денег, но также ему не по душе, что над ним кто-то есть. Как он еще не прикончил этого богача?

Оружие			
Название	Урон	Эффект	СА
Охотничий фальшион	3кб	нет	1
Кинжал	1кб	нет	1
Арбалет	4кб+2	Дистанция 100 м, Медленно перезаряжающееся, Точность +1	1

ИНТ	7	УСТ	3
РЕА	2	БЕГ	9
ЛОВ	3	ПРЖ	1
ТЕЛ	2	ВЫН	15
СКОР	3	ВЕС	20
ЭМП	6	ОТДЫХ	3
РЕМ	3	ПЗ	15
ВОЛЯ	5	ЭНЕРГИЯ	0

Основы навыков	
Азартные игры	9
Образование	11
Ориентирование в городе	10
Понимание людей	8
Сопrotивление убеждению	11
Торговля	13
Убеждение	11
Харизма	9
Язык: крсанолюдский	8

Пункты Брони (ПБ)	—
Регенерация	—

Сопrotивление	
—	
Невосприимчивость	
—	
Восприимчивость	
Яд повешенного	

Основа уклонения	3
Основа смены позиции	3
Основа блокирования	2

Награда	
—	



Гуманоид

Надья

Добрая и милая девушка Надья уже 10 лет работает в банке Вивальди. С тех пор, как она потеряла возлюбленного где-то в канализации под Новиградом после неудачной задумки ограбления, она больше не верит в любовь. А вот в деньги еще как. Устроившись в банк ради информации 10 лент назад о возлюбленном, она и не думала там задерживаться. Однако с тех пор даже стала финансировать разбойников Пиратов Севера. Они приносят ей дополнительный доход, а она не лезет в их дела. Самое дорогое, что у нее есть это ее лошадь. Она назвала ее Надеждой. Ее возлюбленный говорил, что Надья и Надежда в Каэдвене это одно и то же имя. Вот хоть ее лошадка будет называться полным красивым именем. Недавно прошел слух, что собираются ограбить банк Вивальди. Надья решила попытать счастья и отправила на тайную встречу Пиратов Севера. Также она пустила слух для организатора ограбления, что именно она — работница банка недовольная маленькой зарплатой будет полезна, если ее завербуют. Надья снова разгорелась идеей найти возлюбленного. Кажется, ради этого она даже готова пожертвовать всем.

ИНТ	3	УСТ	4
РЕА	6	БЕГ	12
ЛОВ	5	ПРЖ	2
ТЕЛ	5	ВЫН	20
СКОР	4	ВЕС	50
ЭМП	3	ОТДЫХ	4
РЕМ	4	ПЗ	20
ВОЛЯ	4	ЭНЕРГИЯ	0

Основы навыков	
Владение мечом	12
Стрельба из арбалета	10
Владение древковым оружием	11
Борьба	12
Уклонение/Изворотливость	10
Атлетика	9
Внимание	9
Скрытность	8
Выживание в дикой природе	8
Сопротивление магии	8
Сопротивление убеждению	9
Стойкость	10
Храбрость	13

Пункты Брони (ПБ)	8
Регенерация	—

Сопротивление	
—	
Невосприимчивость	
—	
Восприимчивость	
Яд повешенного	

Основа уклонения	10
Основа смены позиции	9
Основа блокирования	12

Награда	
—	



Гуманоид

Стражники

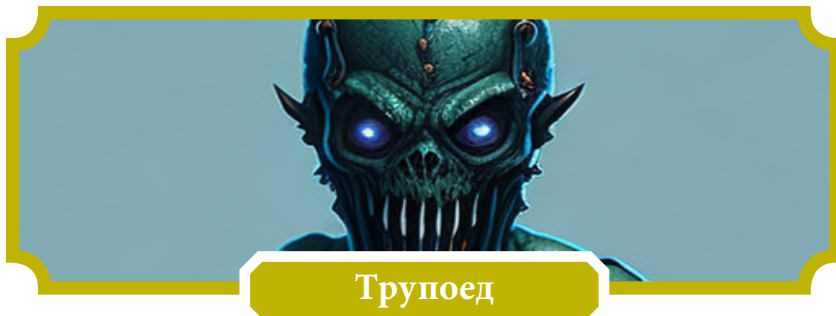
Общее мнение (Образование, СЛ: 8)

Стража, охраняющая банк Вивальди имеет весьма хорошее снаряжение. В бою будет не просто с ними разобраться, особенно с несколькими сразу. Стражники не так умны и просто выполняют приказы. Однако, как и все, они любят звон монет. Но будьте осторожны, ведь охране банка Вивальди платят хорошо, и будет сложно сбить их ценник.

Оружие			
Название	Урон	Эффект	СА
Железный полуторный меч	2к6+2	нет	1
Секира	4к6+3	Длинное	1
Ручной арбалет	2к6+2	Дистанция 50 м, Медленно перезаряжающееся, Точность +1	1

ИНТ	1
РЕА	7
ЛОВ	7
ТЕЛ	6
СКОР	6
ЭМП	1
РЕМ	1
ВОЛЯ	4

УСТ	5
БЕГ	18
ПРЖ	3
ВЫН	25
ВЕС	50
ОТДЫХ	5
ПЗ	25
ЭНЕРГИЯ	0



Трупоед

Утопцы

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ: 10)

Утопцы - отнюдь не воскресшие злодеи. Большинство так полагают из-за рассказов и популярных книг о чудовищах. Утопцы, как и все трупоеды, - создания из другого мира, попавшие на Континент много веков назад, во время Сопряжения Сфер. Не имея здесь экологической ниши, они стали настоящим бедствием. Утопцы предпочитают жить на побережье, у рек и в болотистых местах. Они могут дышать под водой и проводят большую часть времени, погружившись в воду. Выбираются они обычно, чтобы поесть: либо хватают то, что близко к кромке воды, либо выходят на сушу в поисках пищи. Найдя что-то съедобное, утопек напрыгивает на него и вцепляется когтями. Нападают утопцы группой, окружая добычу.

С большой группой утопцев справиться очень трудно. Они атакуют кого-то одного, нападая со всех сторон и изо всех сил. Из-за ужасно грязной и ядовитой воды, в которой они обитают, утопцы имеют невосприимчивость к яду, так что придется постараться, чтобы их отравить. Однако утопцы ужасно, абсолютно, беспросветно тупы.

Основы навыков	
Атлетика	13
Ближний бой	13
Борьба	13
Внимание	15
Выживание в дикой природе	13
Скрытность	12
Сопrotивление магии	8
Стойкость	12
Уклонение/Изворотливость	12
Храбрость	12

Пункты Брони (ПБ)	0
Регенерация	—

Сопrotивление	
—	
Невосприимчивость	
Яд	
Восприимчивость	
Огонь, масло против трупоедов	

Основа уклонения	12
Основа смены позиции	13
Основа блокирования	13

Награда	
10	

Оружие			
Название	Урон	Эффект	СА
Когти	3к6+2	нет	1

Способности	
Дикий При проверке Внимания и Выживания в дикой природе утопек получает ИНТ:7 за инстинкты	Амфибия Утопцы могут неограниченное время жить под водой, и их нельзя утопить.
Невосприимчивый к яду Утопцы невосприимчивы к эффектам отравления	Беспросветная тупость Утопцы настолько глупы, что имеют невосприимчивость к магии, влияющей на мысли или эмоции.

ИНТ	4	УСТ	5
РЕА	6	БЕГ	15
ЛОВ	5	ПРЖ	3
ТЕЛ	5	ВЫН	25
СКОР	5	ВЕС	50
ЭМП	1	ОТДЫХ	5
РЕМ	1	ПЗ	25
ВОЛЯ	6	ЭНЕРГИЯ	0



Призрак

Знания ведьмаков (Монстрология, СЛ: 10)

Любопытно, что духи - единственный класс чудовищ, связанный с мертвецами, будь то люди или нелюди. Призрак - это дух умершего, что погиб при ужасных обстоятельствах или же оставил незавершённые дела. Следует сказать, что призрака невозможно изгнать вышеописанным способом. Большинство призраков нужно уничтожить и отправить обратно в мир мёртвых. Но если призраки привязаны с помощью проклятия, то сначала проклятие необходимо снять, чтобы неупокоенные души могли продолжить свой путь. Теоретически призраки разумны, но на практике очень немногие из них способны рассуждать. Большинство поглощены ненавистью и набрасываются без разбору на всё, что рядом. Остальные (примерно 5%) сохраняют часть разума, способны говорить и взаимодействовать с окружающими. Обычно такие разумные призраки - плод сильного проклятия.

Основы навыков	
Владение мечом	13
Ближний бой	12
Борьба	12
Уклонение/Изворотливость	12
Атлетика	10
Внимание	12
Скрытность	14
Выживание в дикой природе	10
Сопrotивление магии	12
Сотворение заклинаний	12

Пункты Брони (ПБ)	0
Регенерация	—

Сопrotивление	
—	
Невосприимчивость	
—	
Восприимчивость	
Масло против духов, Ирдэн	

Основа уклонения	12
Основа смены позиции	10
Основа блокирования	13

Награда	
30	

Способности	
Ускользание Призрак может использовать Сотворение заклинаний как действие защиты, чтобы стать бесплотным.	Телепортация Призрак может использовать перемещение для немедленной телепортации на 10 м. Обычно после этого он сразу же атакует.
Ночное зрение Призраки действуют в зонах со слабым освещением без штрафов.	Подпитка гневом С призраками нельзя договориться, и их нельзя запугать.

Оружие			
Название	Урон	Эффект	СА
Меч призрака	3к6	нет	1
Фонарь призрака	2к6+2	Горение (25%)	1



В этом приключении вас ждут:

- ◆ Противостояние с утопцами и призраком;
- ◆ Противостояние с разбойниками и стражей Новиграда;
 - ◆ Скачки на лошадях;
- ◆ Изготовление алхимических составов и экспериментальных технологий;
 - ◆ Ограбление банка Вивальди!