Выпуск 1

История Героев: Тень над Портумом

Включает Кодекс Мира Аркан

Эпизод: Разделенные пути и тайны Граса



NotebookLM

Графический Журнал Искателей



Разрывные пули созданы, но опасны. Выстрел стражника-орка оставляет огромную дыру в стене из-за промаха.

Кодекс Мира: Оружейная Алхимия. Создание сложных боеприпасов требует соединения Оружейного дела и Алхимии. Технологии Аркана непредсказуемы в неопытных руках.



Магия может подвести. Лия оттачивает рукопашный бой для ситуаций, когда враг слишком близко.



Кодекс Мира: Магия Природы. Требует концентрации маны и связи со стихиями.

Грозовой шторм над Нарсом. Успешное испытание природной магии.

NotebookLM


Весть из Портума:
Кровь и Бегство
Грасский шпион убит в Портуме. Женщина с таинственным мешком сбежала.
Группа верхом (Быстрая): Изя, Ульфрик, Лия, Эрик.
Портум
Крепость
Храм
Кладбище
Таверна
Конюшня
Торговый ряд
Трактир
Конюшня
д.Хорсберри
д.Варгест
Отряд разделяется.
Быстрые уходят верхом,
тяжелые идут пешком.
Охота за клинками началась.


Находка на тракте. Труп со странной запиской (эльфийский язык + алхимические формулы).
Находка на тракте. Труп со странной запиской (эльфийский язык + алхимические формулы).
Одинокий всадник. Дворянин с богатой броней для лошади. Возможно, человек из Таранта? Направления не ясны.
Рульбоок
Заметки Мастера:
Выбор Дубовика похоронить труп дает очки Кармы. Карма (скрытый показатель) влияет на реакцию NPC и благословения богов. Кошелек с серебром вызывает моральные споры.

NotebookLM


Суд толпы. Карлик-вор узнан Чак-Чаком. Это предатель из его старой банды.


Допрос в лесу. Банда работала в Нарсе и Коллтоне. Карлик сдал их склад страже.
ЗАМЕТКИ МАСТЕРА: ТАЙНАЯ РАСПРАВА.
Судьба предателя решена, но его банда может искать мести. Последствия действий будут ощущаться.


Дружественный огонь. Ульфрик, услышав шум в лесу, кидает заклинание Сна. Попадает в догоняющего их Стасяна.
zZ


Правосудие в Вергесте. Карлик убит при попытке к бегству, чтобы предотвратить будущие риски.

NotebookLM

ГОЛОСА С ТОЙ СТОРОНЫ



Кодекс Мира: Астральная магия.

Астральные маги Коллтона способны временно удерживать душу убитого для допроса или захватывать её в мифриловый предмет, создавая «поющие вещи».

Скрытая связь: Чак-Чак забирает записку с тела у дороги — она принадлежала их погибшему главарю. Цепочка замыкается.

NotebookLM


ЗАПАДА НА ЛЕСНОЙ ТРОПЕ
Пешая группа решает срезать путь. Лес отвечает им первобытной, гниющей яростью. Удар зверя мгновенно отправляет Эрика в нокаут. Обычный бой превращается в борьбу за выживание.

БОЕВАЯ СХЕМА



Эрик: Заклинание Сна. Эффект отложен. Медведь слабеет, но продолжает атаковать.



Стасян: Рой Ос & Грог. Ослепляет зверя и готовит стихийные атаки. Собака отброшена.





Дубовик: Прямой бой. Критическая неудача. Медведь, засыпая, падает прямо на дварфа, пригвождая его к земле.



Критический Удар: Удар в глаз. Смертельное попадание в мозг.

Заметки Мастера:
Стасян наносит добивающий удар превосходящему противнику и получает сразу 2 уровня.

NotebookLM


Разделка гнилого зверя.
Кодекс Мира (Алхимия):
Слизь из грота мгновенно разъедает дерево и металл. Нужна стеклянная тара.
Внимание: лечебное зелье орков наносит урон дварфам — орочья медицина смертельна для других рас.


Тайник Лютика.
Свежие следы показывают, что старый знакомый Лютик недавно был здесь. Его тени продолжают преследовать группу.

NotebookLM

Ворота Портума: Выбор Стороны

Стража истощена. Крепость на взводе. Нейтралитета больше нет.



Кодекс Мира: Политика Коллтона.
Королевство балансирует на грани гражданской войны. С одной стороны — Грас, полуорк и глава гильдии наемников, контролирующий экономику. С другой — эльф-маг Кориман, глава Астральной школы магии и советник короля.

NotebookLM



Грас: *Заказчик. Дал приказ доставить посылку.*



Посылка: *Женщина сбежала с мешком (поющие кинжалы) на запад.*



Мидгард: *Точка связи. Контактное лицо: Ратимир. Южане, не использующие магию.*



ВЫВОД

Вывод: *Масштаб угрозы выходит за пределы Коллтона. Это глобальный геополитический заговор.*



Оррог: *Финальная цель. Столица орков. Город-крепость Кхана.*

NotebookLM

Воссоединение и Новый Маршрут



Статус:

Пешая группа прибывает израненной, но с новыми уровнями и ресурсами. Быстрая группа делится данными допроса.

Решение:

Женщина с посылкой имеет фору. Герои берут лошадей и телегу для раненых (Дубовика и Эрика) и выбирают самую быструю южную дорогу на Мидгард.

NotebookLM

Встреча во Тьме

Ночной привал. Лия улавливает ментальный отклик разумного существа. Никаких зверей — это кто-то наблюдает из темноты.



*Из теней выходит **Нова Сайфер**. Она одна. И она здесь не для того, чтобы сражаться.*

NotebookLM

Истина Новы Сайфер



Кориман связан с культом Ноксара и планирует уничтожить всё живое. Переворот Граса был попыткой остановить архимага, но Грас погиб.



Грас — не злодей. Кинжалы находятся у Новы. Она должна доставить их своему отцу при дворе орков.

Всё, что героям говорили официальные силы Коллтона, может быть ложью.

NotebookLM

Чертежи Будущего

Во время ночного привала Ульфрик расшифровывает чертеж Электрической брони.



Кодекс Мира: Технологии.

Требуется Электрогенератор, медь, сталь и механика. Стоимость материалов — не менее 1000 серебра.



Чтобы создать эту броню и догнать заговор, героям нужны кузни Мифрилового клана. Путь к дварфам и в Мидгард продолжается. Рассвет приносит новые цели.

NotebookLM