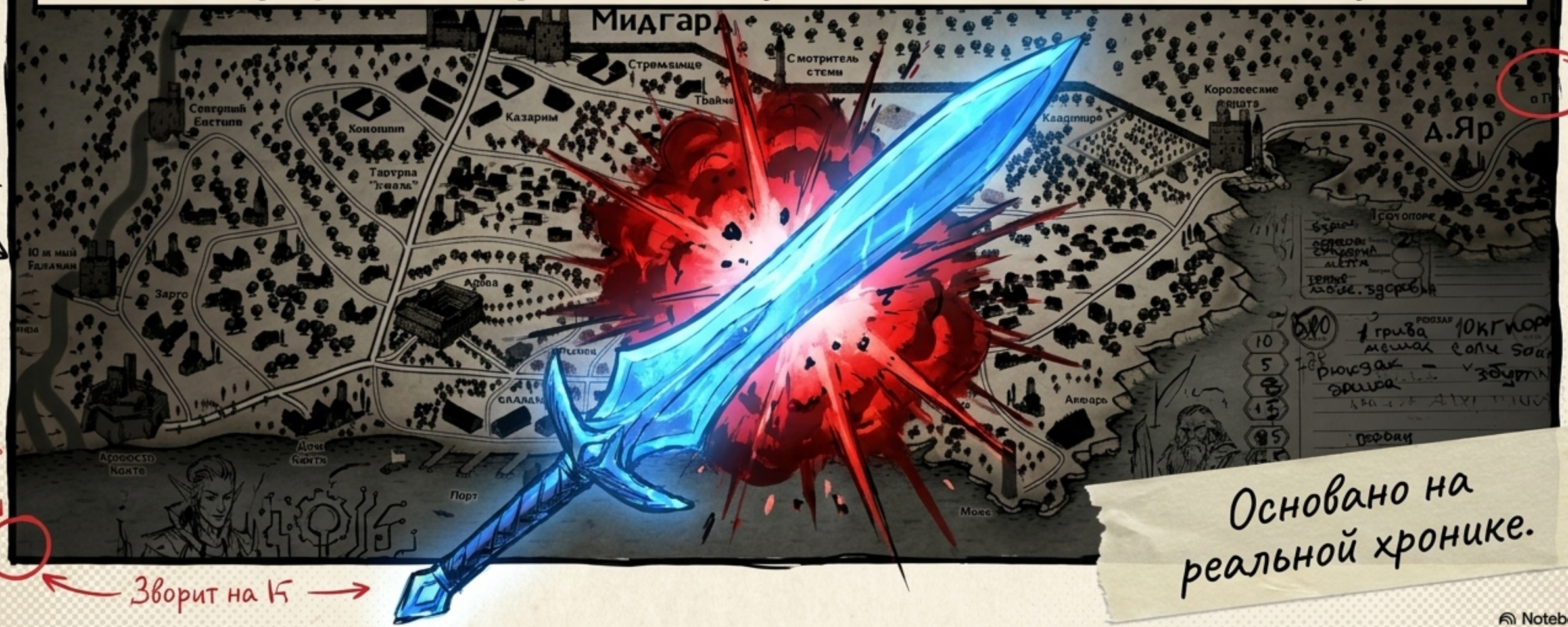
МИДГАРД: ТЕНИ И ПЕПЕЛ

Питч-дек графического романа. Выпуск 15: Ночной склеп и сделка у маяка.



Основано на реальной хронике.

NotebookLM

ОДНА НОЧЬ. ОДИН ГОРОД. ТРИ ПЕРЕПЛЕТАЮЩИЕСЯ СЮЖЕТНЫЕ ЛИНИИ.

[ДАРК-ФЭНТЕЗИ]

[СТЕЛС-ЭКШЕН]

[ПОЛИТИЧЕСКАЯ ИНТРИГА]



От кражи ключа на кладбище до кровавой арены и засады гильдии воров. Хаос, который изменит баланс сил в Мидгарде.

NotebookLM


Зона 1: Склеп
Взрывы, древние тайны и орочьи раскопки.
Зона 2: Арена
Кровь, галлюциногенные зелья и благосклонность Ярла.
Зона 3: Маяк
Гильдия воров, люди Мессы и снайперская засада.
Мидгард
А.Яр
Стреманце
Фермы
Порт
море Солица

ДУБОВИК: ОТ СВЯЩЕННИКА К БЕРСЕРКУ

Раса: Дварф | Класс: Послушник Рая | Роль: Тяжелая артиллерия и хаос.



Ноксар

Понедранди

Инвентарь



Сломанный меч,
Самодельные бомбы (урон 2d6),
Странное зелье.

Ключевая арка

Падение в бездну. Убийство спящего орка клинком Ноксара привело к почернению печати Райя и падению Кармы на -15.

NotebookLM

ЛИЯ: ТЕНЬ И СВИНЕЦ

Раса: Эльф | **Класс:** Везунчик |
Роль: Тактик укрытий и взломщик.

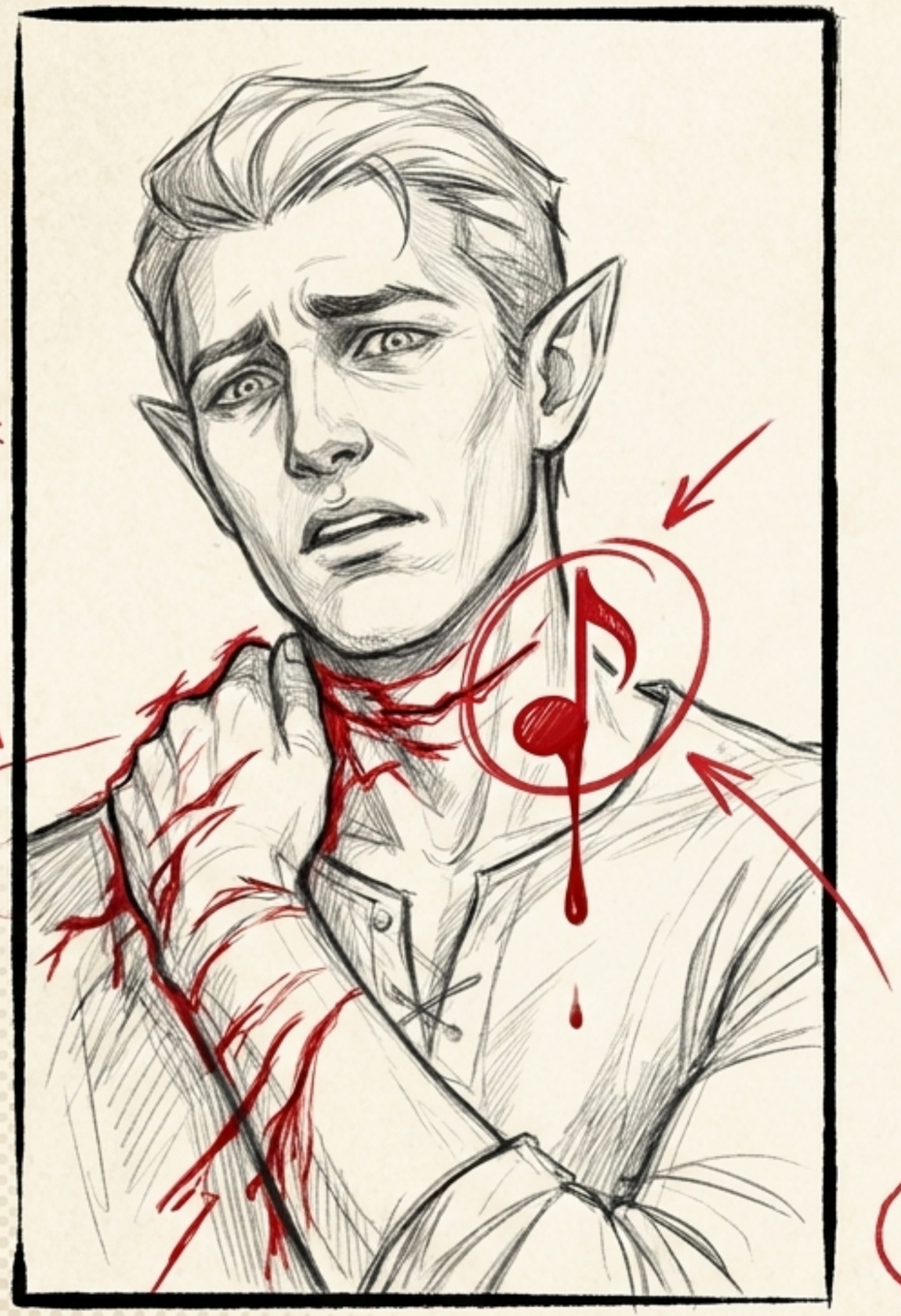


Дробовик (урон 2d12),
Заклинание невидимости,
Мифриловый клинок
(получен от Чак).

Ключевая арка

Хладнокровие под огнем. Изучение и взлом магнитного дварфийского замка склепа. Спасение Юсилии через невидимость и ваншот стрелка на телеге Мессы.

NotebookLM



ИЗЯ: ТРИКСТЕР В БЕДЕ

Раса: Эльф | **Класс:** Изобретатель |
Роль: Отвлечение внимания и импровизация.





Арбалет (2d6), Дудочка, Светящийся синий клинок (найден в завалах).

Ключевая арка

Музыка на краю гибели. Отвлек трехметрового орка-сторожа мелодией, пережил обвал склепа с 0 маны, но был усыплен дротиком и продан Гильдии воров.

NotebookLM



УЛЬФРИК

Класс: Дитя Тьмы (Танк). Плененный зверь. Усыплен ядовитым дротиком во время молитвы Ноксару. Выбил дверь темницы плечом, но был повержен магией покупателей Мессы.



ЮСИЛИЯ

Класс: Ученик торговца (Вор). Невидимая угроза. Создательница сети шпионов (“Дядь, хочешь историю?”). Под невидимостью обчистила телегу Мессы (письмо, ядовитый кинжал, 30 серебра, свитки ярости) и выпустила ручную крысу.

NotebookLM

ВЫПУСК #1: ТАЙНЫ ВОСТОЧНОГО СКЛЕПА



1

Детский страх. Мальчишки просят Лию проверить телеги с саркофагами.

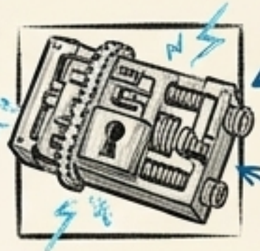
2

Часовня. Трехметровый орк с ружьем разносит статую дробью. Импровизированный спектакль Дубовика и музыка Изи позволяют детям украсть каменный треугольный ключ.



ЗАПАД

3



Взлом. Лия разгадывает магнитно-механический замок склепа.



4



Открытие подземелья. Герои прячутся в саркофагах, пока телега с загадочным грузом выезжает на поверхность и направляется на запад.

NotebookLM

ВЫПУСК #2: КРОВЬ И ПОРОХ

Под землей

Убийство спящего орка клинком Ноксара. Приближение вооруженной группы. Дубовик кидает самодельную бомбу. Обвал туннеля, тяжелые раны Изи. Второй взрыв из саркофага: орки мертвы, стража контужена, Дубовик без сознания.

Убийство спящего орка клинком Ноксара. Приближение вооруженной группы. Дубовик кидает самодельную бомбу. Обвал туннеля, тяжелые раны Изи. Второй взрыв из саркофага: орки мертвы, стража контужена, Дубовик без сознания.

самодельную бомбу

На поверхности

Ульфрик, Лия и Юсилия плетут сеть лжи для подоспевшей стражи. Легализация легенды: "Орки держали рабов для незаконных раскопок". Изя, выбравшись из завалов, подыгрывает, выдавая себя за сбежавшего раба.

Изя, выбравшись из завалов, подыгрывает, за сбежавшего раба.

Стража Мидгарда верит.

NotebookLM

ВЫПУСК #3: ГАЛЛЮЦИНАЦИИ АРЕНЫ

Бой 1 - Хаос



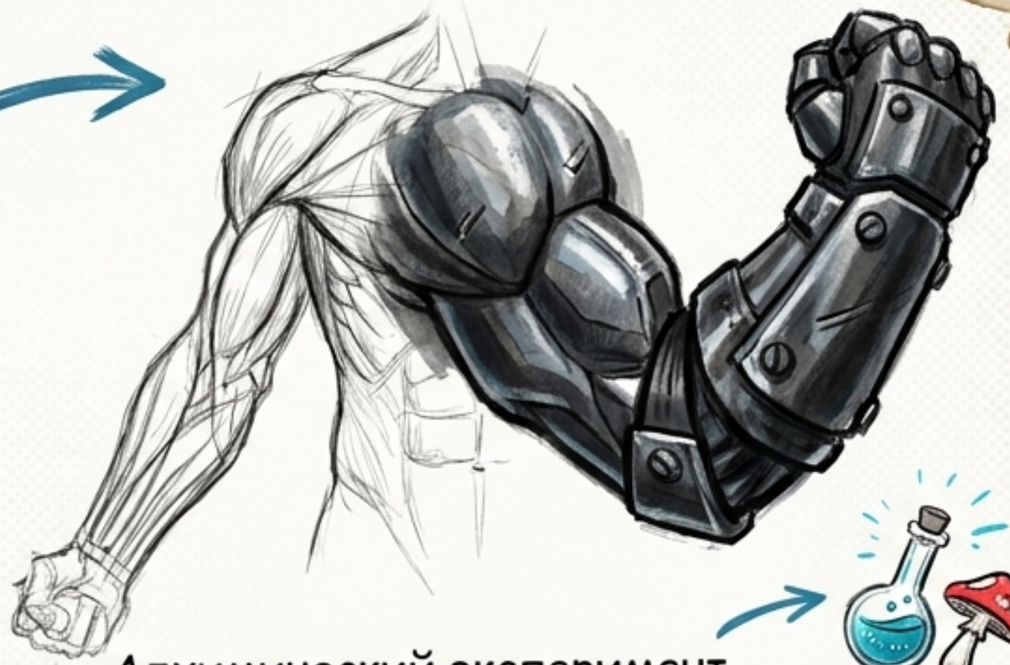
Пьяный дварф против дварфа под странным зельем.
Награда: 100 серебра.

Бой 2 - Скорость



Невероятно быстрый человек.
Дубовик побеждает за счет массы и захватов, ломая колено врага.
Награда: 500 серебра
(Всего: 600).

Бой 3 - Железная Кожа



Алхимический эксперимент.
Дубовик смешивает лечебное зелье, гриб и неизвестную жидкость.
Противник: Татуированный орк-берсерк.
Эффект зелья кристаллизуется: тело дварфа становится железным, удары орка не наносят урона.
Победа и признание Ярла.

NotebookLM

ВЫПУСК #4: СДЕЛКА У МАЯКА



Внутри:
Изя подвешен к потолку, брызжет кровью из надрезанной руки, продолжая играть на дудочке.
Ульфрик выбивает дверь плечом, но обезврежен магами.

Снаружи - Засада:
Прибытие покупателей (люди Мессы: 4 всадника, телега, маги). Лия делает снайперский выстрел в голову стрелка на телеге, начиная панику.



Призрак во плоти:
Под заклинанием невидимости Юсилия за 10 минут обносит повозку врагов и выпускает ручную крысу в центр хаоса.

NotebookLM

СПЛЭШ-ПАНЕЛЬ 1: МЕРТВАЯ СТАТУЯ

Художнику: Полностраничный разворот в стиле готического хоррора.



Задний план (Силуэт): В тумане кладбища Изя спокойно играет на дудочке, отвлекая внимание монстра.

Средний план: Огромный трехметровый орк-сторож в ярости опускает дымящееся ружье.

Передний план (Крупно): Каменное лицо статуи разлетается на куски от попадания дроби. За ней, в тени — испуганное, но сосредоточенное лицо Лии.

NotebookLM

СПЛЭШ-ПАНЕЛЬ 2: АНАТОМИЯ ВЗРЫВА

Художнику: *Динамичный переход от мистики к разрушению. Две панели, сливающиеся в одну.*



Левая часть (Мистический синий): Абсолютная тьма туннеля. Единственный источник света — пронзительно голубое свечение клинка Ноксара. Он пронзает грудь спящего орка. Свет клинка выхватывает во тьме стремительно чернеющую печать на руке Дубовика.

Правая часть (Кроваво-красный): Резкий контраст. Бросок самодельной бомбы превращает половину страницы в огненный ад, разбрасывающий куски камня и тела врагов.

NotebookLM

Сплэш-панель 3: Выстрел из тени

Художнику: *Кинематографичный фокус и игра с прозрачностью.*

Фокус: Крупный план через оптический прицел ружья Лии. В перекрестии — голова охранника Мессы на телеге в момент попадания пули.

Фон: Ночной маяк в грязно-золотом свете факелов.



Деталь: На переднем плане, прямо под траекторией выстрела, фигура Юсилии распадается на синие пиксели/дым, становясь полностью невидимой.

NotebookLM

Механика мира: сеть информаторов

Юсилия превратила детей, напуганных взрывами склепа, в полноценную городскую агентурную сеть гильдии.



Панель 1 (Ворон):
“Дядь, хочешь историю?”



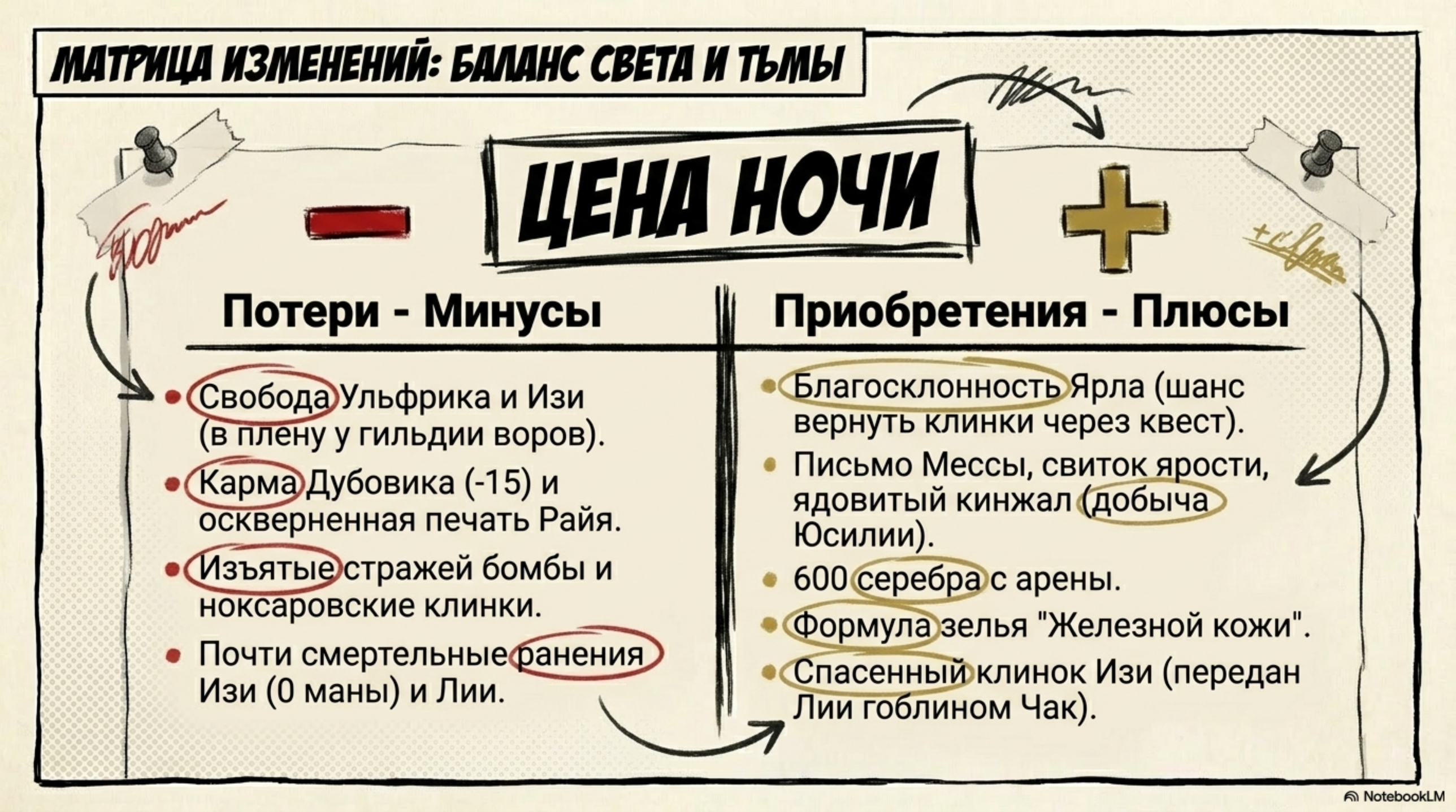
Панель 2 (Контакт):
“Только не ту историю про орков, я её уже слышал.”



Панель 3 (Награда):
Оплата — 1 серебро за слухи об арене, Ярле и странностях города.

NotebookLM

МАТРИЦА ИЗМЕНЕНИЙ: БАЛАНС СВЕТА И ТЬМЫ



Потери - Минусы

- Свобода Ульфрика и Изи (в плену у гильдии воров).
- Карма Дубовика (-15) и осквернённая печать Райя.
- Изъятые стражей бомбы и ноксаровские клинки.
- Почти смертельные ранения Изи (0 маны) и Лии.

Приобретения - Плюсы

- Благосклонность Ярла (шанс вернуть клинки через квест).
- Письмо Мессы, свиток ярости, ядовитый кинжал (добыча Юсилии).
- 600 серебра с арены.
- Формула зелья "Железной кожи".
- Спасенный клинок Изи (передан Лии гоблином Чак).

NotebookLM

СТАТУС-КВО И ЗАВЯЗКА НА БУДУЩЕЕ (ТОМ 2)

ГЛУБИНЫ.
Куда везли саркофаги и что за подземная империя скрывается под склепом Мидгарда?

ПОКУПАТЕЛИ.
Зачем Мессе понадобились Изя и Ульфрик, и куда их увезут от маяка?

ЭФФЕКТ БАБОЧКИ.
Какую цепную реакцию запустит выпущенная Юсилией ручная крыса в центре засады?

СДЕЛКА ЯРЛА.
Какое личное задание правитель поручит Дубовику в обмен на возвращение клинков?

КОНЕЦ ПЕРВОГО ТОМА. РАСКАДРОВКА ПРОДОЛЖАЕТСЯ...

NotebookLM