
ИСТОРИЯ 17:
ТЕНЬ НОКСАРА И ОГНИ НАРСА
На основе отчета о сессии Аркан D&D

NotebookLM


Лия: Зльф. Маг-стрелок
(Дробовик + Магия).
Роль: Контроль и урон.
Изя: Зльф.
Изобретатель-алхимик
(Арбалет/Пистолет).
Роль: Тактика и технологии.
Стасян: Орк.
Воин-следопыт
(Меч + Питомец-пес).
Роль: Танк и выслеживание.
Юсилия: Человек.
Ученик торговца
(Религия Люмена).
Роль: Поддержка.
Нова: Полуорк
(Механическая перчатка
+ Парные клинки).
Роль: Ближний бой.


Ночь после похищения. Тракт на Нарс. Тишину рассвета прерывает находка: тяжелый след от груженой телеги уводит с главной дороги на восток...
След ведет к руинам. Те самые сектанты, о которых говорил Ульфрик. Мы должны проверить.
NotebookLM



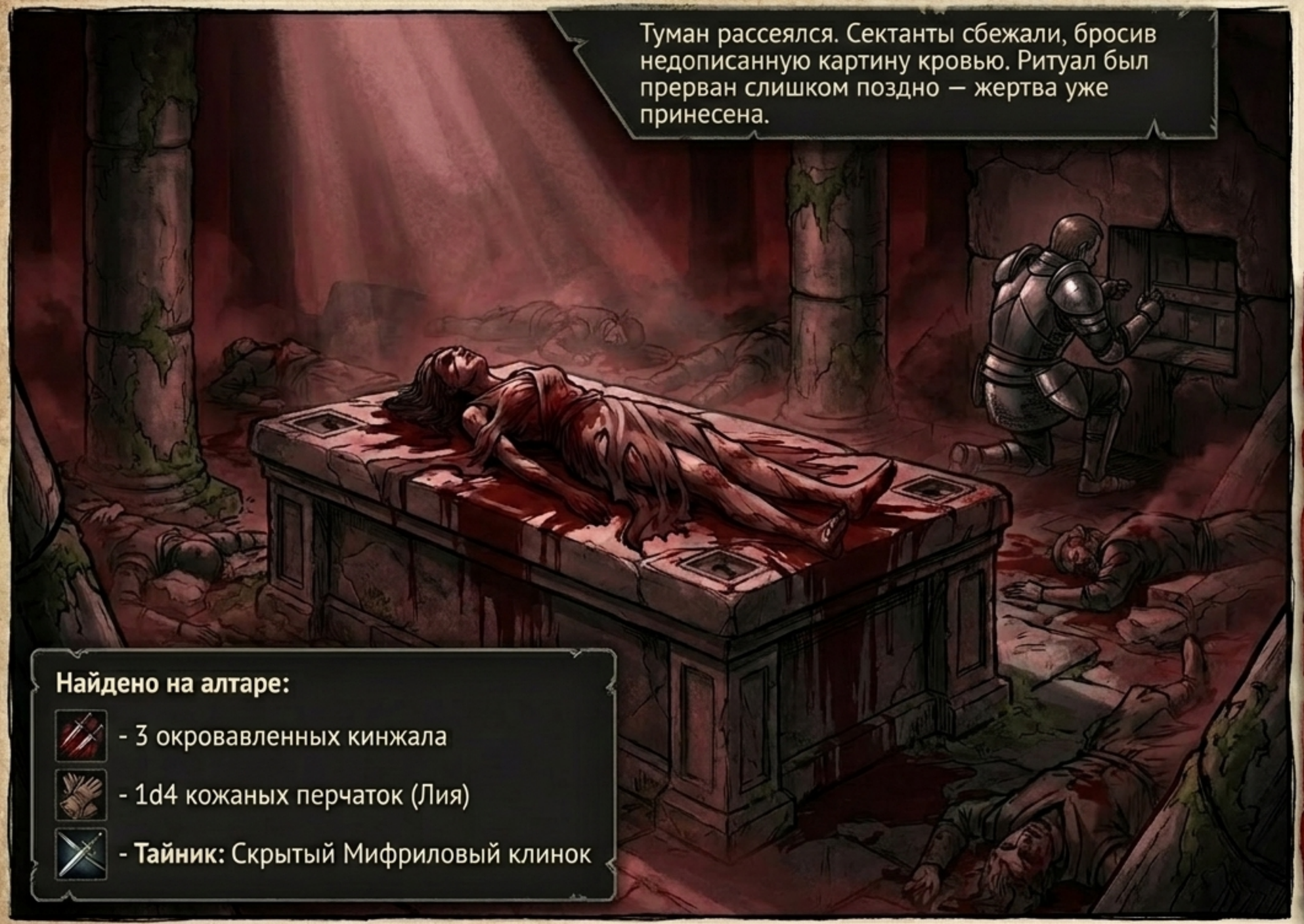
Lore Check

Знание Мира: Аркан.

Древние руины — идеальное укрытие для преступников, прячущихся от королевской стражи Коллтона. Но то, что, что ждало нас *внутри*, не боялось обычного закона.

NotebookLM


Густой, вязкий туман прячет всё, что ниже двух метров. Земля под ногами расходится. Низкое горловое пение сектантов заставляет почву дрожать.
KPP PPPAK!
Стасян: Ментальная команда: "УБИТЬ ЗЛО". Орк голыми руками ломает волка о дерево.
Изя: Природная магия. Ветром рассеивает иллюзорный туман.
Волки бьют исподтишка.
NotebookLM

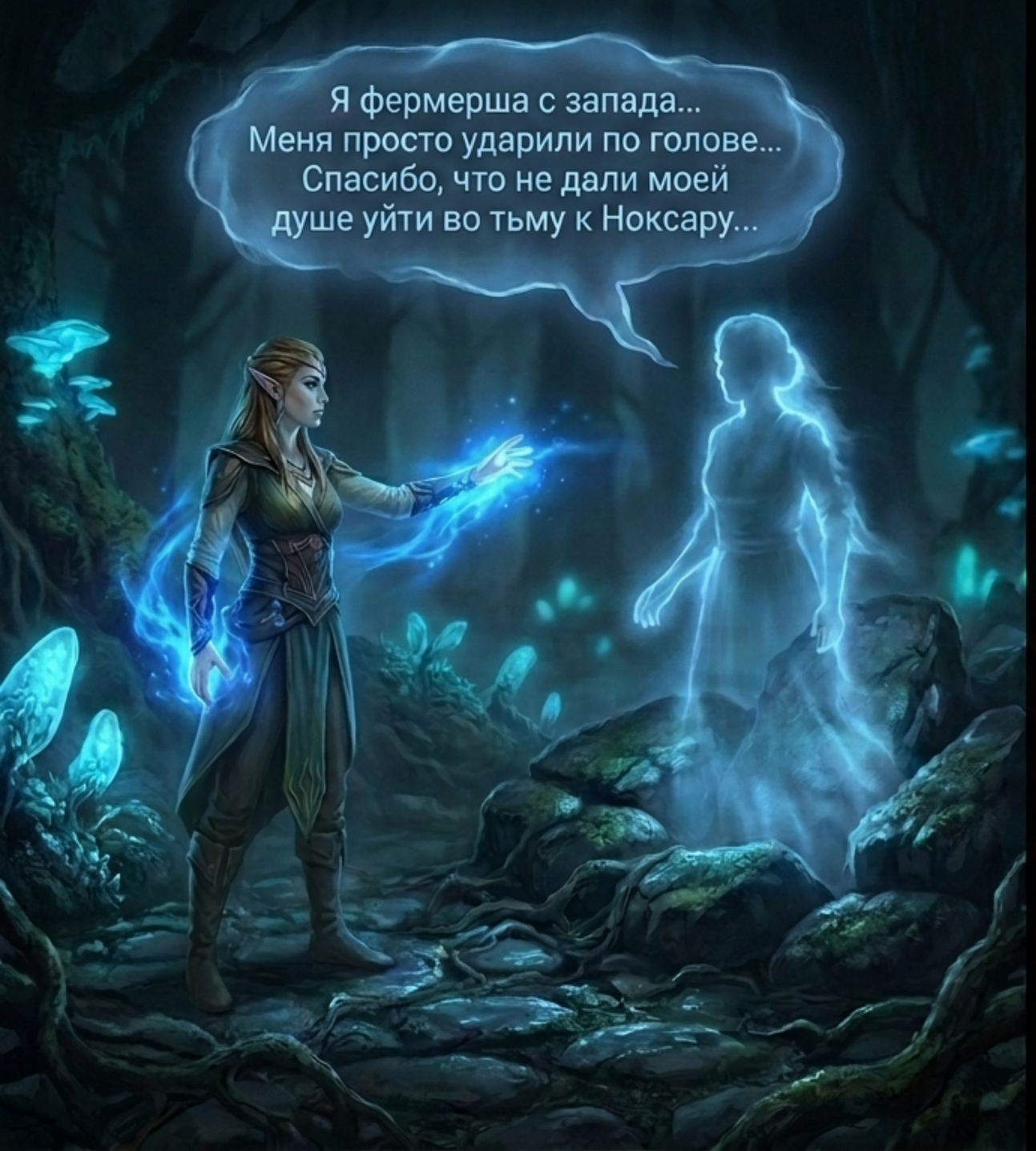


Lore Check

Божества Аркана: Ноксар.

Темный бог ночи, хаоса и разрушения. Поклонение карается смертью. Принимает разумных существ, убитых исключительно мифриловым ножом.

NotebookLM


Я фермерша с запада...
Меня просто ударили по голове...
Спасибо, что не дали моей
душе уйти во тьму к Ноксару...


Душа спасена от Ноксара.
Но алтарь скрывает нечто большее.
Тайна требует 4 ключа

NotebookLM

Крепость Нарс.

Стратегический рубеж Коллтона. Пока отряд получает бесплатный ночлег в казармах, Лия решает, что покой — это для слабаков.



Успешная кража!

Действие: Вскрытие сейфа спящего Сотника Ларса.
Добыча: 40 золотых монет (жалование гарнизона) и Зелье Полного Исцеления.
Примечание: Это зелье спасет Лии жизнь этой же ночью.

NotebookLM


В конюшнях Нарса гильдия воров работает тихо...
БДАМХ!
...Но дробовик Лии работает громко.

Тактическая карта: Хаос в конюшне

Lore Check: Война Пороха и Меча.

Мир Аркана переживает промышленную революцию. Арбалеты и магия здесь сталкиваются с дробовиками, пистолетами и гранатами дварфов. Ошибка в расчетах смертельна.



NotebookLM


Взрыв разносит угол конюшни. Осколки секут всех. Лия падает замертво — броня спасла от болта, но не от бомбы.
Лия сама выпивает зелье. После второго взрыва Юсилия лечит её магией.
Пора ставить точку свинцом.
NotebookLM


Один вор растворился в ночи на лошади Юсилии. Трое остались лежать в пыли. Бой окончен.
Нова: Добивание дварфа-взрывника парными клинками.
Нова: Добивание дварфа-взрывника парными клинками.
Трофей Стасяна: Дробовик 2d8.
NotebookLM



Обыск тел дал ответы, которые породили новые вопросы. Это были не просто конокрады. Это профессионалы.





Улики:
Печатка с молнией и доступ к взрывчатке указывают на Гильдию Воров. Они хорошо вооружены и работают по наводке.

За кем они пришли на самом деле?

NotebookLM


Утро полно слухов. Стража бесится из-за пропавшего жалования капитана. Город гудит о ночных взрывах и секретах Гильдии Воров.
Отряд решает пополнить припасы, но дом местного алхимика встречает их глухой стеной. Дверь заперта так, будто хозяин точно знал, что мы придем.
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ...
NotebookLM