Риддлинг Похититель

Риддлинг Похититель является достойным противником для самых смелых искателей приключений. Его ум непредсказуем - но нет никаких сомнений, что он планирует выпустить хаос в этот мир. Он должен быть остановлен, несмотря на все опасности!

Эта книга является продолжением «Боевая Фэнтези - Вводная ролевая игра». В ней содержатся инструкции и сценарии для того, чтобы вы, как мастер игры, могли создать воображаемое приключение для своих друзей, и отправить их на опасную и загадочную миссию - противостоять Риддлингу Похитителю.

В книге «Боевая Фэнтези - Вводная ролевая игра» было добавлено новое измерение к серии книг-игр Боевая Фэнтези от Puffin. Простая и быстрая система игры, изобретенная Стивом Джексоном и Яном Ливингстоном, позволяет Мастеру игры создать полноценную ролевую игру, придумывать захватывающие миссии, на которые можно отправить группу своих друзей. Они принимают решения, а вы судите о результатах этих решений.

Теперь книга «Риддлинг Похититель» дает вам четыре увлекательных сценария для использования в рамках правил игры в Боевую Фэнтези. Сценарии могут быть использованы как отдельные приключения или как взаимосвязанные части одного приключения эпических размеров. Связующим звеном является неуловимый негодяй - Риддлинг Похититель. Он будет на каждом шагу насмехаться, изводить и обманывать игроков, пока они пытаются помешать его подлому заговору. Аллансия будет ввергнута в первобытный хаос, если Риддлинг Похититель добьется успеха. Смогут ли храбрые искатели приключений помешать ему? Решать вам!

ВВЕДЕНИЕ

Добро пожаловать в мир ролевой игры Боевая фэнтези!

Вы и ваши друзья собираетесь начать эпические поиски, которые приведут вас из блестящего Калламера, через коварные воды залива Шамуз, в душные джунгли южной Аллансии. На протяжении всего приключения, вас будет преследовать, дразнить, обманывать, запутывать и всячески препятствовать совершенно непредсказуемый враг - Загадочный Похититель.

Эта игра хорошо работает с тремя игроками (и одним мастером), лучше с четырьмя, и лучше всего с пятью игроками, и желательно не превышать это число.

Для того, чтобы использовать эту книгу, вы должны иметь «Боевая Фэнтези - Вводная ролевая игра» Стива Джексона, которое содержит полное описание правил игры, деталей снаряжения и того, что есть у игроков. Если вы мастер игры, то вы должны убедиться, что знакомы с системой ФФ перед началом игры. Вы также найдете очень полезным иметь под рукой «Из Ямы», компендиум монстров Боевой Фэнтези, и Титана, руководство по миру Fighting Fantasy.

Эта книга содержит четыре приключения для вашей игры. Для того, чтобы получить максимальное удовольствие от них, вы должны играть их в определенном порядке, как главы одной истории. Тем не менее, вы можете, если хотите, играть их по отдельности. Перед тем, как сесть за игру, вы должны решить, кто из вас должен быть Мастером. После того, как вы решите это, Мастер должен прочитать это приключение, чтобы получить хорошее представление об этой истории.

Очень важно, чтобы другие игроки не могли читать приключение, иначе для них не будет никаких сюрпризов и волнений в этой игре. Только Мастер должен читать книгу, и он будет решать, что игроки получат, что увидят и узнают. Единственная книга, которую игроки могут пользоваться это Боевая Фэнтези, которая расскажет им, как создать и снарядить их персонажей.

Если вы собираетесь играть в приключение, не читайте дальше.

ДЛЯ МАСТЕРА ИГРЫ

Загадочный Похититель это существо с множеством лиц. Среди подлого мужичья, он будет своим в доску, буйно веселится и отпускать похабные шуточки. Наоборот, при дворе в собрании благородных, он будет полон очарования, рыцарства и куртуазного этикета – идеальный дипломат.

Это способность меняться позволила нашему другу интригану проникнуть во множество общин, где он радостно сеял хаос и беспорядок, натравливая людей, друг на друга, брата на брата, и всегда избегая правосудия. Все это он делал во имя своих хозяев, Трикстеров Богов удачи и случая (смотри Титан для более подробной информации). Но теперь он замышляет махинацию столь огромную, столь апокалиптическую, столь бесстыдную и коварную, что даже подлый Бальтус Дайр содрогнулся бы от презренной зависти, если бы он узнал о ней!

В этом приключении, ваши игроки скоро столкнутся с насмешливым и загадочным Похитителем. Сначала он может показаться капризным, но к нему нельзя относиться легкомысленно. Непредсказуемый враг, смертельно опасный враг. Тем не менее, искатели приключений должны остановить Похитителя, ведь если его опасный план осуществится, он ввергнет Аллансию в первобытный хаос.

Творчество Мастера игры

Будут моменты, когда игроки решат сделать то, что не записано в тексте. Здесь вы должны предпринять некоторые творческие шаги (это объясняется далее на страницах 19-20 Боевой Фэнтези). Вот вам подсказки, чего в этом случае делать нельзя:

* Убедитесь, что игроки действительно понимают, как сражаться и использовать свое снаряжение перед началом приключения, так как объяснение правил во время игры может быть ужасно скучным.
* Не расстраивайтесь, если игроки не делают именно то, что вы ожидаете от них; в конце концов, это их приключение.
* Убедитесь, что вы знаете, как работают все магические предметы, зелья и заклинания; но не открывайте свои секреты игрокам преждевременно.
* Не играйте слишком долго! Гораздо лучше сделать игру серией увлекательных рассказов, чем позволить ей выдохнуться.
* Не забудьте напомнить своим игрокам, чтобы они вели точный учет своего Мастерства, Выносливости и Удачи, а также их имущества.

Восстановление Выносливости и Удачи

Четыре сценария в этой книге полны опасностями, и игроки могут обнаружить, что они теряют Выносливость и Удачу довольно быстро. Важно дать им возможность пополнять эти баллы, иначе они умрут, прежде чем получат шанс завершить историю.

Выносливость и Удача могут быть восстановлены с помощью магии (заклинаний, зелий или свитков). Они также могут быть восстановлены другими способами. Выносливость восстанавливается при употреблении пищи. Как поясняется на странице 42 Боевой Фэнтези, вы должны позволить игрокам есть в любое время, но только не в бою. Игроки должны следить за количеством своей провизии и записывать это на листе персонажа.

Удача может быть восстановлена с помощью бонусов Удачи (см Страница 40 из Боевой Фэнтези). Если игрок предлагает идею, которая является особенно удачной для искателей приключений, то вы должны наградить его 1, 2 или даже 3 очками Удачи. Но помните, что Удача никогда не может превысить свой начальный уровень.

Снаряжение

Каждый игрок начинает со следующим снаряжением:

Меч

Рюкзак

Моток веревки

10 порций еды

И никаких зелий

Все дополнительное снаряжение, полученное во время приключений, должно записываться на лист персонажа.

Структура приключения

Для того чтобы облегчить ведение игры Мастеру, история была разделена на четыре отдельные части (или акты, как мы их называли). Каждый акт начинается с вступления для игроков (которое должно быть зачитано) и текстом для Мастера (который должен дать вам представление об акте). Акты делятся на сцены, которые следуют формату, используется в Боевой Фэнтези. Например, в первом акте, искатели приключений должны посетить различные места в Калламере, пытаясь найти предметы, необходимые для выполнения их миссии. Набор локаций, которые находятся рядом друг с другом, составляет сцены. Сцена будет проиллюстрирована картой, показывающей локации на ней. Эти локации будут пронумерованы ссылками, так что вы можете легко найти путь к ним.

Каждая сцена будет иметь свои задачи. Когда игроки успешно завершат задачи, сцена заканчивается, и они могут перейти к другой сцене.

Хотя эти акты предназначены для игры в определенном порядке, можно играть их по отдельности. В некоторых случаях вы можете изменить порядок актов, так второй акт может следовать за третьим, например.

Вступление для игроков, и любой другой раздел, напечатанный курсивом, должны быть зачитаны вслух.

Существа в приключении

Хотя в этой книге существует целый ряд новых существ, многих других можно найти в книге «Из ямы». Обратитесь к ней, если вам нужна дополнительная информация о чудовище, или если хотите ввести в приключение других монстров.

Существа в приключениях не всегда будет биться до смерти. Один из способов, которым можно облегчить жизнь для игроков, это дать монстру возможность бежать, когда его Выносливость снизилась до определенного уровня или когда его союзники были убиты.

Если не указано иное, все существа в приключении атакуют по одному.

Новые правила

Вот несколько дополнительных правил, которые могут понравиться опытным Мастерам, чтобы добавить игре больше реализма.

Потеря сознания

В сольных книгах Боевая Фэнтези, если ваша Выносливость упала до нуля, вы умерли. Однако, так как в многопользовательской игре у вас есть товарищи, которые могут прийти к вам на помощь, более справедливо дать вам в этом случае шанс на выживание.

Так что, если ваша Выносливость стала равна нулю, вы просто теряете сознание. Если Выносливость уменьшается до (-1), то вы смертельно ранены, если ваша Выносливость (-2) или меньше, вы убиты наповал, и нет никакой надежды!

Потерявший сознание очнется через нескольких минут (бросьте два кубика, чтобы узнать через сколько именно). Когда он придет в себя, он будут иметь 1 балл Выносливости.

Смертельно раненый персонаж нуждаются в помощи со стороны друзей. Зелья или заклинания являются единственным способом спасти его. Они должны использоваться, чтобы поднять уровень его Выносливости выше нуля. Если этого не сделать, бедняга истечет кровью!

Обратите внимание, что это правило не распространяются на противников игроков.

Оружие

Само собой разумеется, что удар огромным боевым топором наносит больше ущерба, чем шлепок ладошкой. В Боевой Фэнтези все оружие наносило одинаковый урон, это было сделано, чтобы игра была простой и быстрой. Некоторые Мастера, однако, могут для реализма варьировать количество повреждений, которые наносят разные типы оружия. В системе, представленной ниже, повреждение будет определяться броском кубика.

Приведенная ниже таблица показывает урон от различных орудий смерти, которые широко используются, как искателями приключений, так и монстрами. Для того, чтобы использовать ее, сначала найдите соответствующее оружие в таблице. Потом бросьте кубик и узнайте, сколько очков Выносливости должен потерять противник в проигранном раунде. Обратите внимание, что меч, стандартное вооружение искателя приключений, по-прежнему всегда наносит 2 очка урона, также как и булава (еще одно любимое оружие).

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Оружие | Кубики и урон | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Боевой топор | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 |
| Кинжал | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Булава | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Меч | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |
| Пика\копье | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| Моргенштерн\* | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 |
| Двуручный меч\*\* | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |

\*в бою (-1) к Мастерству

\*\*в бою (-2) к Мастерству

Например: боец сражается моргенштерном (металлический шар с шипами на конце длиной цепи). Так как ему трудно контролировать такое оружие, его Мастерство равное 7 уменьшается в бою до 6. Если его сила атаки больше, чем у его оппонента, он бросает кубик и смотрит в таблице, какой урон он нанес. Если он выбросил 5 или 6, враг теряет 3 очка Выносливости, если выпало 1, то лишь 1 очко.

Для того, чтобы ускорить бой, вы можете модифицировать обычные кубики, так что бы они показывали ущерб для конкретных видов оружия. Можно, например, иметь синий кубик, чтобы определять урон от копья. Вы раскрашиваете этот синий кубик, чтобы получились две грани с одной точкой, две грани с двумя точками и две грани с тремя точками. Тогда вы можете просто бросить этот кубик, вместо того, чтобы консультироваться с таблицей. Сделайте другие разноцветные кубики для других видов оружия.

Некоторые существа будут использовать оружие, в этом случае они также будут бросать кубики, чтобы определить наносимый ими урон. Если они используют когти, или какого-либо другое оружие, не перечисленное выше, то они будут наносить стандартные 2 очка урона, если их описание не говорит иначе.

Могучий удар

Есть моменты - либо невероятной удачи, либо правильно использованных обстоятельств - когда искатель приключений наносит удар большой силы, либо находит слабое место в броне противника. Для учета этого Мастер может использовать правило могучего удара в битве.

Могучий удар наносится тогда, когда персонаж в бою выбрасывает две шестерки при определении своей силы атаки. Когда это происходит, персонаж автоматически наносит смертельную рану противнику (т.е. его Выносливость снижается до (-1)).

Магия

Чтобы добавить дополнительную остроту приключению, вы можете позволить одному из игроков стать магом. Поскольку он провел так много времени, углубившись в пыльные фолианты, и так мало упражнялся с оружием, этот персонаж будет иметь минимальный уровень Выносливости - 14. Поскольку он не обучался владеть оружием, его Мастерство будет определяться броском одного кубика плюс 4, а не плюс 6, как обычно. Вместе с тем, у него будет важная дополнительная характеристика – баллы Магии. Бросьте два кубика и добавьте 6. Запишите это в поле Магия на листе персонажа. Это число равно количеству заклинаний, которых волшебник может использовать в каждом акте. Перед тем как приключение начнется, игрок волшебник должен выбрать, какие заклинания он будет использовать из списка ниже. Каждый раз, когда он использует заклинание, он должен вычеркивать его из своего списка. Он может выбрать любое количество заклинаний одного типа. Волшебники должны остерегаться: некоторые заклинания могут не сработать против некоторых противников!

Применение заклинаний. Успех или неудача?

Заклинания не работают автоматически. Всегда существует возможность неудачи, даже для величайших магов. Всякий раз, когда волшебник пытается колдовать, он должен бросить три кубика. Если результат меньше, чем его оценка Магии, то заклинание будет работать правильно. Если результат равен или больше его оценки Магии, что-то пошло не так. Мастер должен решить, что происходит: может быть, заклинание просто не сработало; или, что еще хуже, оно сработало неправильно и теперь может помешать волшебнику или его товарищам. Например, неудача с заклинанием Копия может создать копию самого волшебника, которая затем будет приставать к несчастному магу и бешено спорить с ним о том, кто из них настоящий волшебник! Неудачи должны быть смешными, а не опасными – в самом приключении достаточно угроз!

Даже если заклинание не сработало, оно все равно должно быть вычеркнуто с листа персонажа.

Некоторые заклинания перечислены как имеющие стандартную продолжительность. Это означает, что мастер должен втайне от игроков бросить три кубика, когда заклинание будет использовано. Это определяет количество минут, в течение которых заклинание будет действовать.

**Копия**

Это заклинание позволит волшебнику силой мысли создать точную копию любого существа, с которым он сражается. Дубликат будет иметь тоже Мастерство и Выносливость, и те же способности, что и оригинал. Но дубликат будет находиться под контролем волшебника, и он сможет, например, поручить ему, атаковать оригинальное существо, а затем сидеть, сложа руки и смотреть бой! Стандартная продолжительность.

**Пси**

С помощью этого заклинания волшебник сможет настроиться на психические волны другого существа. Это не позволит ему читать чьи-то мысли, но подскажет кое-что. Например, волшебник узнает, что кто-то злится, дружелюбный он или нет, честный или что-то скрывает. Это очень полезно для выявления самозванцев.

**Огонь**

Каждое существо боится огня, и это заклинание позволяет силой мысли вызвать огонь по собственному желанию. Волшебник может вызвать небольшую вспышку на земле, которая будет гореть несколько секунд, или бросить огненный шар в цель, враг теряет количество очков Выносливости, равное броску одного кубика. Или же он может создать стену огня, чтобы держать существ подальше (пересечение стены наносит 3 очка урона). Стена огня имеет стандартную продолжительность.

**Золото дураков**

Это заклинание превратит обычный камень в золотой самородок. Тем не менее, заклинание просто разновидность иллюзии – через стандартную продолжительность золото снова станет камнем.

**Иллюзия**

Это мощное заклинание, но немного ненадежное. С его помощью волшебник может создать убедительную иллюзию (например, что превратился в змею, или, что пол покрыт горячими углями), и тем самым обмануть одно существо. Эффект заклинания немедленно будет отменен, если случится что-нибудь рассеивающее иллюзию, например, если кто-то выйдет на иллюзорный мост. Иллюзия никогда не может нарушать законы природы, существо может получить иллюзорный ущерб от иллюзорного меча, но не получит никаких физических травм. Это все у него в голове! Даже если он потеряет сознание то, когда он придет в себя, у него не будет никаких ран.

**Левитация**

Волшебник можете использовать это заклинание на предметах, противниках и даже на себе. Оно освобождает от воздействия гравитации и в результате объект воздействия свободно плавает в воздухе, под контролем волшебника. Это не заклинание полета: волшебник может двигаться только вверх и вниз. Заклинание имеет стандартную длительность.

**Удача**

Это заклинание, восстановит игроку его показатель Удачи на половину от начального уровня (если первоначальный показатель нечетное число, округлите его в меньшую сторону). Помните, что текущий показатель не может превысить начальный. Заклинание не может быть использовано в то время когда волшебник сражается.

**Щит**

Это заклинание создаст невидимый щит перед волшебником и его товарищами, который защитит их от физических объектов, например, стрел, мечей или когтей. Щит не эффективен против магии и, конечно же, если ничто не может коснуться искателей приключений, они тоже не могут ничего трогать за пределами щита. Заклинание имеет стандартную длительность.

**Мастерство**

Это заклинание повысит игроку счет Мастерства на половину его первоначального значения. Правила применения такие же, как и у заклинания удачи.

**Выносливость**

Это заклинание повысит игроку счет Выносливости на половину его первоначального значения. Правила применения такие же, как и у заклинания удачи.

**Мощь**

Это заклинание имеет эффект увеличения силы волшебника до мощи тролля, когда речь идет о применении грубой силы (например, при подъеме тяжелых валунов, выбивания запертых дверей и т.д.). Мастер должен решить, какие последствия имело заклинание, имея в виду, что использование слишком большой силы для выполнения задачи может иметь катастрофические результаты! Заклинание будет длиться только при выполнении конкретного действия, можно сломать только одну дверь, поднять один валун и т.д.

**Слабость**

С помощью этого заклинания сильные существа превращаются в жалких слабаков. Мастер должен бросить кубик дважды, сначала для Мастерства жертвы, а затем за ее Выносливость - результат показывает, насколько очков будут снижены эти показатели. Слабость будет длиться только на протяжении одного боя.

**ДЕЙСТВИЕ ПЕРВОЕ**

**ПРОКЛЯТИЕ КАЛЛАМЕРА**

**Введение для игроков**

*Вы пересекли всю Аллансию в поисках приключений, а также острых ощущений - и прежде всего сокровищ! Оставив западное побережье, вы направились на юг, и пришли в земли Калламера, которыми правит благородный дом Рангор. По сравнению с тяготами путешествия, Калламер обещает комфорт и богатую поживу. Судя по круглым животам торговцев, которых вы повстречали на дороге, дела здесь должны идти хорошо.*

*После двух месяцев утомительного путешествия, лишь изредка прерываемого стычками со зверями и бандитами, ветер доносит до вас запах моря. По мере приближения к городу Калламеру дорога расширяется, и вы уже видите вдалеке его величественно возвышающуюся знаменитую башню. Когда вы подходите ближе, то можете разглядеть беспорядочное скопление зданий, которые сгрудились вокруг башни. Архитектура весьма запутанная и выглядит странно для ваших северных глаз; кажется, что здания строились безо всякого плана. Вы задаетесь вопросом, как люди могут жить в таком хаотическом убожестве.*

*Внушительные ворота уже перед вами. Как ни странно, они открыты, и стражи поблизости не видно. Вы можете разобрать слабые крики в другой части города, но дома блокируют обзор, и вы не видите, что там за суматоха.*

*Когда вы уже стоите в воротах, то слышите стук из сторожки с левой стороны, кажется, кто-то пытается привлечь ваше внимание.*

*«Во имя милосердия, выпустите меня!» умоляет тоненький голос. «Ведь, я, один из самых верных подданных барона Блюстоуна, и имею право быть свидетелем его борьбы? Выпустите меня!»*

*Подойдя ближе, вы видите лицо изможденного мужчины прижимающегося к решетке в двери. Руки в наручниках держатся за прутья, и слезы текут по его грязному лицу. На ваш взгляд он не выглядит, как лояльный гражданин, и он почти наверняка был заперт в сторожке по уважительной причине. Да и ключей рядом нет.*

*Бросив его на произвол судьбы, вы спешите на шум толпы, который становится все громче по мере приближения. Тележки стоят без присмотра, лавки никто не охраняет, домашние животные бродят, где хотят. Через несколько минут вы выходите на центральную площадь – место всеобщей суматохи. Здесь собралась огромная толпа (наверняка все население Калламера, кроме несчастного в сторожке!). Все глаза прикованы к верхней части башни, где высокая и тонкая фигура изо всех сил пытается освободиться из захвата коренастого облачённого в накидку человека, который в свою очередь пытается перебросить другого через перила. Высокий человек балансирует на краю. С каждым рывком зрители ахают все громче. Напряжение невыносимо.*

Текст для Мастера

Сценарий начинается, когда игроки прибывают к башне Рангор, гордости богатых лордов-купцов Калламера, как раз вовремя, чтобы стать свидетелями последних минут жизни барона. Не сумев предотвратить его смерть, игроки вынуждены разбираться с ее последствиями.

После расследования они найдут таинственный ящик, оставленный злодеем, Непостижимым Похитителем. Ящик содержит свиток с неясными загадками, с помощью которого Похититель бросает игрокам вызов: они должны собрать три вещи в городе (решения к загадкам) и бросить их в море на западной оконечности полуострова Bluff Брайона. Таким образом, игроки будут вынуждены обыскать город; они будут сталкиваться с различными злодеями, головорезами, невинными гражданами и ловушками. Путешествие по городу будет проходить в одной из сцен. Игроки должны успешно завершить задания для того, чтобы собрать три предмета. Приключение заканчивается, когда они брошены со скалы, а игроки ждут результатов….

**Сцена первая: Башня с неприятностями**

Задачи: Знакомство с леди Каролиной. Найти и открыть шкатулку Риддлер в.

**1**

*Вы находитесь в толпе горожан, изо всех сил стараясь, чтобы вас не столкнули с волнореза. Люди кричат, не веря своим глазам, царит полное столпотворение. Вы догадываетесь, что это барон там наверху, борется за свою жизнь. Но почему?*

*Никто из очевидцев не в состоянии сделать что-либо; стражники напрасно ломятся в мощные дубовые двери башни. Толпа просто стоит и смотрит.*

*Морские волны злобно разбиваются у подножия скалы в основании башни. У вас есть шанс, продемонстрировать ваш героизм. Можете ли вы спасти барона? Но как вы доберетесь к нему?*

Игроки должны придумать какой-то способ добраться до верхней части башни. Существует три основных способа сделать это, хотя изобретательные игроки могут придумать и другие. Во-первых, они могут присоединиться к атаке на дверь. Это наименее рискованный вариант. Если один из игроков является волшебником, он может принять решение использовать заклинание Мощи, чтобы сломать двери. Игроки могут затем войти в башню: перейти к локации 3.

Второй вариант вскарабкаться по стене. Если игроки спрашивают о башне, вы должны сказать им, что ее стены покрыты толстыми побегами плюща, по которым может забраться кто-нибудь достаточно ловкий. Если игроки решили подняться по плющу – локация 2.

И, наконец, проницательный игрок волшебник может решить использовать заклинание Левитации, чтобы подняться на башню, или войти в окно. Он прибудет слишком поздно, чтобы спасти барона, и ему придется справиться с последствиями хитрого бегства Riddlels по своему усмотрению, но он сможет спуститься и открыть двери другим персонажам. Мастер должен описать внутреннюю часть башни для одиночного игрока волшебника. Старайтесь сделать краткое описание - другие игроки захотят изучить эти места более подробно на своем пути.

**2**

*Вы хватаетесь за толстые побеги плюща и начинаете подъем. Вы можете услышать, как толпа внизу вздыхает, восхищаясь вашей храбростью. Но впереди долгий путь к вершине башни..*.

У башни четыре этажа. Для подъема на каждый этаж игроки должны проверять свое Мастерство. Они должны бросить два кубика. Если результат меньше, чем их Мастерство, то они успешно поднялись по плющу до уровня следующего этажа. Если сумма выше или равна, то они потеряли опору и не могут подняться выше. Если они выбросили дубль, то они могут упасть. Они должны проверить свою Удачу. Если им не повезло, то они падают. Бросьте кубик и добавьте 2 балла за каждый этаж выше первого, на который попытался подняться игрок. Неудачник потеряет равное этому числу количество очков Выносливости. Если повезет, то они просто застряли - и должны быть "спасены" другими игроками.

На каждом этаже есть большое окно, через которое можно залезть внутрь. Если игроки не желают рисковать во время дальнейшего восхождения, они должны сказать вам, на каком этаже они хотят проникнуть в башню. Если они входят в башню на:

Втором этаже – локация 4

Третьем этаже – локация 5

Вершине башни – локация 6

**3**

*За разбитые остатками прочных дверей короткий проход, ведущий в комнату первого этажа башни. Комната скудно обставлена, грубый деревянный стол и несколько стульев. На стенах висят различные кухонные принадлежности и мясные туши. Напротив входа большой камин с дымоходом. Вокруг стен комнаты вьются ступени, ведущие к люку в высоком сводчатом потолке.*

*На одном из стульев сидит красивая женщина. Она связана, ее лицо искажено от ужаса. На ее голове стоит большая стеклянная банка, а в ней копошатся, по крайней мере, десяток тарантулов! Малейшее движение с грохотом обрушит банку на пол, выпустив ее смертоносное содержимое.*

Искатели приключений должны действовать быстро! Женщины это леди Каролина, молодая жена барона Блюстоуна. Она сумела остаться совершенно неподвижно, несмотря на ее испуг, но теперь, когда помощь близко, она колеблется. Внезапно ее нервы не выдерживают, и слабая дрожь проходит по телу. Этого достаточно! Банка падает ей на колени… а затем на каменный пол. Она еще цела! Пока игроки смотрят на нее, она лениво катится к столу, налетает на его ножку и разбивается!

В банке пятнадцать тарантулов. Сражайтесь с бурлящей массой, как с одним существом:

Тарантулы: Мастерство 7, Выносливость 15, Атака 4

Когда Тарантулы выигрывают раунд, они не причиняют никакого ущерба Выносливости. Вместо этого они вводят свой яд. Эффект от него скажется на жертве через одну минуту, из-за яда черные паучьи волосы вырастут по всему телу. Они ужасно чешутся, и очень отвлекают. Жертва теряет 2 очка Мастерства, пока волосы не будут удалены. Дальнейшие укусы не имеют такого эффекта, хотя игроки не знают об этом. Зелье Силы, энергично втираемое в тело, удалит волосы и будет препятствовать их возвращению. В качестве альтернативы, жертве, возможно, придется ходить к парикмахеру каждое утро для полного бритья тела!

Леди Каролина будет бредить от страха, крича: «Предатель! Я знала, что больше к этой маленькой крысы предсказатель!» Если игроки расскажут ей о тяжелом положении мужа, она упадет в глубокий обморок.

Лестница приводит вас на второй этаж – локация 4.

**4**

*Второй этаж это впечатляющее жилое помещение, украшенное богатыми гобеленами и мебелью. Пол усеян мелкими бумажками. В комнате сумрачно, так как шторы задернуты и только две свечи излучают слабый свет. На роскошном диване сидит человек в мантии волшебника. Он сидит совершенно неподвижно, и, по-видимому, глубоко задумавшись. Он широко улыбается и, кажется, баюкает в руках какую-то коробку.*

В комнате труп Хэммета Дэша местного волшебника, которого леди Каролина использовала, чтобы обнаружить источник мучений ее мужа. К сожалению, он его нашел. Он обнаружил, что предсказатель барона, некто Кона Нумдрум, медленно сводит лорда Блюстоуна с ума, бомбардируя его загадками и головоломками. Войдя в башню, чтобы предупредить барона, он был перехвачен Нумдрумом. Признавшись, что он на самом деле Загадочный Похититель, агент Богов Трикстеров удачи и шансов, предатель предсказатель перерезал Хэммету горло, и, прежде, чем подняться на вершину башни, чтобы сбросить барона вниз, оставил свою прощальную загадку в коробке в руках бедняги волшебника.

Хэммет безусловно мертв, ему перерезали горло от уха до уха. Коробка, которую он держит, это красивая шкатулка тонкой работы, изготовленная из взаимосвязанных секций нескольких очень твердых пород дерева. Ее невозможно открыть, не выполнив загадочную инструкцию, начертанную на ее поверхности.

|  |  |
| --- | --- |
| If you would see what I contain  And maybe learn some news of gain,  Solve this riddle, drop me in it,  Wait for the click, then pull me from it .  I will be open, then you'll see  The reason for this riddle-me-ree  'It trebles at each breath of air  And yet can heaviest burdens bear,  It shows no mark when it is hit  And more - you're mostly made of it!' | Если вы видите, что я содержит  И, возможно, узнать некоторые новости о прибыли,  Решить эту загадку, высадить меня в нем,  Дождитесь щелчка, а затем вытащить меня из него.  Я буду открыт, то вы увидите,  Причина этого загадке меня-РЗЭ  'Это утраивает при каждом дыхании воздуха  И все-таки может нести тяготы самые тяжелые,  Он не показывает знак, когда он ударил  И еще - вы в основном из него '! |

Решение этой загадки *вода*, шкатулку нужно погрузить в воду, чтобы открыть - см Окончание сцены, страницы 42-43.

**5**

*Кажется, стены этой комнаты сделаны из серебристого металла, и были отполированы до блеска. Впечатление от круглой комнаты с зеркальными стенами довольно жуткое, если не сказать больше. В комнате большие окна, значительно шире, чем этажом ниже, и вскоре становится понятным, что эта комната служит маяком в башне. Источником света является большое огненное существо, надежно запертое в клетке в центре комнаты. Половина клетки зарешечена, а другая половина глухая стена, она стоит на пьедестале, который медленно вращается. Свет от существа ослепляет вас, на него нельзя смотреть прямо. Вы рады тому, что магически зачарованные прутья решетки надежно отделяют вас от этого существа. Через регулярные промежутки по периметру комнаты расставлены полдюжины ведер с водой. Когда последний из вас заходит в комнату, дверь клетки медленно распахивается. Кто-то был неосторожен…*

Это существо - Девлин, и искатели приключений должны победить его, прежде чем они смогут покинуть эту комнату.

Девлин: Мастерство 10, Выносливость 0 (смотри ниже)

Девлин неуязвим к земному оружию, но сам может обжечь игрока и заставит его потерять 2 очка Выносливости, если выиграет раунд. Он уязвим только перед водой. В комнате шесть ведер, которые могут быть использованы, чтобы попытаться поразить Девлина. Персонажи, которые бросают в него ведро воды, должны испытать Удачу. Успех означает, что облитый водой Девлин изгнан обратно в магическое измерение огня – локация 6. Неудача означает промах. Игроки, которые не смогли догадаться использовать ведра с водой, не заслуживают другой участи, кроме как сгореть заживо в этой комнате!

**6**

*Крыша башни выложена из необработанных каменных плит. На высоком флагштоке в центре развевается знамя с эмблемой барона. Когда вы поднимаетесь на крышу, то успеваете мельком увидеть барона Блюстоуна, балансирующего на парапете башни, но в следующую секунду он резко падает вниз на скалы. Его противник, безумно хихикая, медленно поворачивается к вам. Увидев вас, он стремглав мчится к флагштоку. Он крепко сжимает его – и, волчком, без особых усилий взбирается до самого верха! Его широкий серый плащ развевается на ветру и скрывает его черты. Он смеется над вами.*

*«Похоже, мы немного поздно, не так ли? - визжит он. - Вашему драгоценному барону не много пользы от вас там, где он сейчас? Впрочем, у него все равно не было чувства юмора!»*

Может показаться, что игроки загнали в угол злодея, ответственного за смерть барона. Но Загадочный Негодяй (ибо это он) хорошо продумал свой побег, и осуществляет его самым драматическим образом. По мере того как искатели приключений наступают на него, толпа внизу дружно вздыхает, и одновременно колоссальная тень падает на вершину башни. Воздушный шар в форме человеческого мозга величественно парит примерно в двадцати метрах над крышей. Под ним висит небольшая аляповато раскрашенная гондола, из которой свисает веревочная лестница. Похититель хватает ее и делает паузу, чтобы бросить прощальный вызов игрокам.

«Я так ненавижу прощаться. Может быть, хорошо бы встретиться снова… а может и нет». Сказав это, он хлопает ладонью по вершине флагштока, и начинает подниматься к гондоле. Через несколько секунд флагшток начинает корчиться и извиваться, превращаясь в гигантскую змею, с хвостом все еще прочно застрявшем в крыше. Змея будет атаковать любого, кто остается здесь, но не может по следовать за ними вниз через люк.

Гигантская змея: Мастерство 7, Выносливость 11

Если змея выиграет два раунда подряд, она проглотит свою добычу целиком, и игрок быстро погибнет.

Между тем Загадочный Негодяй скользит прочь в голубой дали, оставив позади ошеломленных жителей Каламера.

Окончание сцены

Тем не менее, оставшись в башне, авантюристы должны разгадать тайну шкатулки. Разгадка - это вода. Если игроки не в состоянии догадаться, Мастер должен помочь им - возможно, леди Каролина окажется догадливей? Для того, чтобы открыть, шкатулку ее нужно полностью погрузить в воду. Раздастся громкий щелчок, и тогда она откроется - но ее содержимое будет совершенно сухим. Нет никакого другого способа открыть ее, любые другие усилия будут безрезультатны. Внутри пергамент, на котором написано следующее:

*Я всегда верил, что людям надо давать шанс. В конце концов, без возможностей нет удачи, и без нее, где бы я был? Вы можете попробовать последовать за мной, если хотите отомстить за смерть Блюстоуна. И я не препятствую вам. Наоборот,, я даже предоставлю транспорт. Но чтобы заплатить за проезд, вы должны собрать три безделушки и скормить их богу моря на Утесе Брайона. Более того, безделушки даже не спрятаны. Все, что вам нужно сделать, это решить мои загадки, чтобы найти их в Калламере. Я надеюсь, что вам повезет. Опять же, я надеюсь, что вам не повезет! Для меня это все одинаково.*

|  |  |
| --- | --- |
| What am I?  A white-winged fish that parts the waves ,  I ply the sparkling waste.  I'm bound by ropes, and pulled by cloth,  Lest merchants lose their haste. | Что я?  Белый крылатых рыб, что части волн,  Я курсируют игристых отходов.  Я связан веревками, и тянули тканью,  Чтобы не купцы теряют свою поспешность. |
| Where am I?  My first is in south but not in north;  My second is in picture but not in play ;  My third is in fourth and also in worth;  My fourth is in book and also in cook;  My fifth is in toe but now in sew;  My sixth is in life but not in death;  And together I'm found where children abound. | Где я?  Моя первая находится на юге, но не на севере;  Моя вторая в картине, но не в игре;  Мой третий находится на четвертом месте, а также в стоит;  Мой четвертый в книге, а также в варке;  Мой пятый в пальце ноги, но теперь в сшивать;  Мой шестой в жизни, но не в смерти;  И вместе я нашел место, где дети имеются в большом количестве. |
| What am I?  My belly is round  And bound with iron bonds;  What I carry always raises a cheer.  Murder have I not done;  Stolen not; cheated not;  Yet a peg is beaten into my head. | Что я?  Мой живот круглый  И связаны с железными связями;  То, что я ношу всегда поднимает настроение.  Убийство я не сделал;  Похищенных нет; не обманули;  Тем не менее, колышек бьют в голову |
| Where am I?  My coat is green and I can speak  Of several things, but mostly cheek.  In such a prison I am set  That has more loopholes than a net. | Где я?  Мое пальто зеленый и я могу говорить  Из нескольких вещей, но в основном щеку.  В такой тюрьме я поставлен  То есть больше лазеек, чем в сети. |
| What am I?  I've neither top nor bottom,  Yet I hold bone and skin;  I hardly ever make a noise,  And yet my name's a din. | Что я?  У меня ни верха, ни низа,  Тем не менее, я держу кости и кожу;  Я почти никогда не шуметь,  И все же мое имя это дин. |
| Where am I?  Ill-matched is my visage to my frame -  Horns are on my head , the rest a hideous man;  By fame well known through all the Allansian  lands;  From man and beast together is my name. | Где я?  Разношерстных мой лик к моей раме -  Рога на голове, остальное отвратительный человек;  По известности хорошо известны через все Allansian  земли;  От человека и животного вместе мое имя. |

The Riddling Reaver

Вы должны скопировать эти загадки и отдать их игрокам, так что они могли использовать их в следующей сцене «В городе».

Специально для вас, ответы на загадки:

Ответ 1: Предмет корабль, и он должен быть найден в школе.

Ответ 2: Предмет бочка, и ее можно найти в гостинице «Попугай в клетке».

Ответ 3: Предмет кольцо, которое надето на минотавра.