

# Туманные острова.

Или танцуют все!



## Предисловие.

### О чем модуль?

Этот модуль об приключении героев на туманных островах и битвы на море с пиратами. Еще об обмане героев и попыткой заставить их выполнять нестандартные действия – танцевать и пр.

### Для кого?

- Для героев первых уровней или около того.
- Для мастера кто только начинает играть или хочет поиграть в простой модуль. Модуль «Рельсовый» отклонения от сценария не предусматривались и могут происходить под руководством мастера.

### Особенности.

- Вставлены тексты для простоты описания происходящего.
- Есть приложения для игроков на первую часть модуля.
- Есть весёлые задания для игроков.
- Два побочных задания, готовые карты.

### Фишка.

- Игра переходит в настольную стратегию и обратно в одну секунду (созданы специальные правила).
- Есть много дополнительных файлов и модельки кораблей для игры.

Благодарности:

Отдельная благодарность fobos-11 (Дмитрий) за то, что написал мне сообщение и вернул в проект МВД.

Благодарность мне.... После вашей игры конечно.

Тов. Брашнар.

Все права защищены действующим законодательством и культом Брашнаров.

## Содержание.

<b>Туманные острова.</b>	<b>1</b>
<b>Предисловие.</b>	<b>4</b>
<b>Краткое описание сценария.</b>	<b>4</b>
Действующие лица:	4
Получение задания.	6
Ратуша	8
Задние - сокровище Черной Ноги.	9
Скалистые острова.	9
Остров Песчаник.	12
Рихард предлагает новое задание.	13
<b>Укрощение монастыря.</b>	<b>15</b>
<b>Краткое описание сценария.</b>	<b>16</b>
Задание Рихарда (повтор):	16
Монастырь Хрога.	16
Грабёж монастыря – механика.	17
Возвращение в Тирн.	19
Большая Мамочка.	22
<b>Часть 2. Особые отверстия.</b>	<b>23</b>
Краткое описание сценария.	24
Атака пиратов (сценарий битвы).	24
Атака пиратов – Начало.	25
Атаки Пиратов - окончание.	26
Особое отверстие.	27
<b>Часть 3. Крабы на галерах.</b>	<b>31</b>
Битва за Туманные острова.	32
Игровая механика Сценария.	32
Пиратские галеры.	34
Всплывающий остров.	35
Осмотр Брошенного корабля.	36
Тсек Соловей.	38
Окончание сценария.	39
<b>Крабы на галере.</b>	<b>40</b>
<b>Приложение для игроков.</b>	<b>41</b>

## Предисловие.

Это маленький модуль (сценарий) был написан для игроков первых уровней или около того. Он должен быть легким и непринуждённым. Несмотря на его жесткое описание, будет полезен начинающим игрокам и ведущим, которые только начинают или хотят просто провести приятно время.

На первый взгляд, модуль кажется очень банальным: пришли, отняли клад и все, но уверяю вас это далеко не так....

Алексей Буренин. 2014г.

## Краткое описание сценария.

Злоключенцы (а именно с ними будут происходить злоключения) получают письмо и прибывают на остров.

С ними встречается помощник наместника и предлагает им разыскать клад. Дело происходит на фоне борьбы за влияние над группой островов между большой империей и несколькими странами, а также местными разбойниками, которые считают эти острова своими. Для борьбы с пиратами требуются средства, и героям предлагается добыть пиратские сокровища и получить 20% в счет оплаты.

Герои выполняют нехитрое задание, и помощник наместника предлагает им выполнить следующее задание – усмирить местных жрецов выступающих на стороне разбойников. Для этого следует похитить несколько древних артефактов и передать их помощнику наместника, получив за это вознаграждение.

Выполнив и это задание, герои попадают в хитроумную ловушку. Дело в том, что ни какого помощника наместника не существовало, и героев арестовывают за кражу великой святыни острова и незаконное обогащение.

Далее разворачивается вторая часть приключений.

## Действующие лица:

**Алхимик Краль** - известный алхимик живет на материке и имеет ведущийскую по изготовлению зелий. Все зелья, встречаемые и продаваемые в сценарии, принадлежат Кралю.

**Рихард (Эст)** – представляется помощником наместника, является вором, целью которого является руками героев похитить древние артефакты. Кстати, Эст – это тот самый Эст-вор который был в модуле «Отражение»...

**Ибрагим** – точное имя не известно, глава местных контрабандистов.

## Город Тирн.

Дома преимущественно выкрашены в белый или светло коричневый цвет, на крышах везде видна черепица, вдоль всей набережной сушатся сети и разные рыбацкие снасти. Несмотря на вечернюю прохладу и легкий ветерок, в воздухе стоит запах тины и сырости от сетей.

**Бастион (крепость)** - круглое большое здание, прикрывает часть города и пристань с моря, внутри несколько построек, казармы, оружейная, резиденция наместника. Путь героям туда закрыт

**Оружейная лавка** – нет.

**Больница** – небольшой белый дом на три окна, там принимает и лечит старая бабушка и ее молодая ученица – Сена. Ученица очень красивая и стройная девушка с широкими бедрами, выраженной грудью и длинными толстыми рыжими волосами. Тут рыбаки и ныряльщики за водорослями лечатся от травм от морских ежей, медуз и прочих хворей.

**Торговля рыбой** – в городе и в целом на острове множество лавок по торговле рыбой, креветками и моллюсками.

**Плотницкая лавка** – большая лавка на второй улице от набережной, где можно купить и заказать различные деревянные изделия. Тут трудятся три сына и отец-плотник. Они обслуживают весь город и даже строят лодки силами еще двух работников. Могут выполнять нестандартные поручения героев.

**Продуктовые лавки** – тут таких много: и свежая выпечка и мед, оливковое масло и прочие лавки. Тут можно купить различное снаряжение и прочие рыбацкие necessities, сети и рыболовные снасти.

**Храм** – в городе стоит храм в честь местного святого Хрога, тут обитает двое жрецов. В храме есть маленькая лавочка.

**Таверны** – рыбаки и горожане любят теплыми вечерами посидеть и поболтать в тавернах (разумеется, не тогда, когда прибывают герои). Их в городе четыре.

**«Старый рыбак»** – самая старая и большая таверна. Тут собираются старики рыбаки и травят байки, сплетничают и играют в кости. Тут любит собираться местные жители, чтобы послушать истории про Черную Ногу, святого Хрога, Пирата Черного Кота, русалок, морского Царя и прочие местные легенды.

**«Ушица»** – небольшое заведение в три этажа у ратуши. Тут собирается стража и гарнизон. Заведение считается более респектабельным. Тут есть постоянные комнаты для проезжих купцов и постояльцев, готовых платить за кровать без блох и теплую воду по вечерам. Тут можно встретить наместника и других состоятельных граждан.

**«У мамочки»** – сомнительное место. Помимо рыбаков и пьяниц, тут обитают контрабандисты и иногда пираты. Тут активно играют в азартные игры, хотя и подпольно. Торгуют контрабандным алкоголем. Тут герои при навыке Азартных игр или имея чек на Удачу могут заработать или потерять часть денег.

**Мамочка** – большая в полном и переносном смысле дама, весом около 120 кг и ростом более 180 см. Очень общительна и важная, стремится поговорить с каждым, душа компании и может развести любого на выпивку.

**Хириг\*** – старый хитрый контрабандист готов достать для героев любое снаряжение и оружие за двойную или тройную цену. Доставка на следующий или через один день. Информацию не выдает. Для обмена товаров на деньги или получения заказа отведет в подвал таверны. Как можно догадаться, он в сговоре с Мамочкой.

**Сизый нос** – старый пьянчуга, он обладает всей информацией об острове и за кружку эля готово выдавать героям информацию порционно и помогать им информацией. Может обитать в любой таверне, где поселятся герои.

**«Старый лис»** – таверна с другого края города, где тоже можно остановиться на ночлег. Тут много комнат. В таверне сидят местные рыбаки, и простые ремесленники и иногда заходят контрабандисты и пираты. Это достаточно тихое место и не приметное. На втором этаже есть отдельная лестница наверх, там стоят двое охранников в хорошем снаряжении и с оружием. Наверх не пустят – могут и по морде дать, если герои будут лезть.

**Систин\*** – на втором этаже, куда не пускает охранники находится Систин. Этот человек занимается сопровождением судов и безопасным проходом через архипелаг островов за некоторые деньги. Работает с купцами других стран. На самом деле он является наемником Торговой Гильдии империи и отстаивает ее интересы. Он подкупает пиратов и организует прочие, не совсем законные делишки, устраивает случайные нападения в водах империи на суда тех, кто не платит.

\*может дать побочное задание.

### Получение задания.

Злоключенцы получили письмо предлагающие им поработать на местного управителя острова. Одним из условий работы, было тайное проникновение на остров и встреча в четверг вечером, с задней стороны ратуши ровно в двенадцать часов.

Письмо лежит у одного из героев. Так как по условию задания герои должны были проникнуть на остров скрытно, они решили воспользоваться услугами местных контрабандистов. В темном трюме лодке и начинается наше приключение.

### Завязка. Описание места.

Постепенно вы просыпаетесь.

Вы чувствуете тяжесть в глазах, и вам еще хочется спать. В нос бьет запах сырости плесени и тухлой рыбы, отчетливо слышен шум прибоя, скрип снастей и два грубых голоса.

Голос первый – *Ты уверен, что мы не переборзили со снотворным, они похоже представились.*

Второй голос – *Нет, все в порядке. Это проверенное зелье от лучшего алхимика. Их даже при досмотре не заметили в куче рыбы. Не суетесь одноглазый.*

Первый голос – *Да я и не сучусь. В прошлый раз он меньше спал, проснулся еще до маяка, а в этот они вон спят в два раза дольше.*

Второй голос – *Ты чего выступаешь? Давай шевели лапами, пора и честь знать, лодка краденая.*

Первый голос - *Да я все уже закончил.*

Второй голос - *Шмотье не забудь. Давай уже сюда мешок.*

Герои чувствуют глухие удары двух пар ног о деревянную пристань и торопливые шаги быстро удаляющих людей. Герои полностью открывают глаза и видят пузырек темного цвета с этикетной.

Этикетка гласит «Сонное зелье»

Сзади пузырька написано «Побочные эффекты: Потеря памяти при передозировке, выпадение волос при сильной передозировке, легкая диарея и рассеянность внимания. Все претензии не принимаются. Алхимик Краль».

Как не странно, вы ничего не помните, как вы попали на судно. Вы только помните место своего нахождения и смутные детали.

Покопавшись в кармане вы (имя персонажа) обнаруживаете письмо.

Письмо:

*Имею несколько положительных отзывов о качестве вашей работы и вашей репутации, как надежных и смелых людей. По этой причине решил связаться с вами.*

*С уважением приглашаю вас для выполнения небольшой работы с достойным вознаграждением.*

*Обстоятельства дела не позволяют раскрывать суть задания в письме, поэтому прошу вас по возможности скрытно прибыть на остров и встретиться у черного хода ратуши для обсуждения деталей дела.*

*Буду ждать вас ровно в полночь четвертого дня.*

*С уважением личный помощник наместника.*

*Гербовая печать.*

За окном слышны крики чаек и шум прибоя.

В трюме маленькой рыбацкой лодки темно. Вещи героев на месте. Для выхода наружу требуется открыть люк. Поиск предметов или бросок на восприятие позволит найти три рыбины и рыбацкие сети, крючки приманку.

**Открытие люка трюма – чек K12 на силу или чек K10 на взлом. Замок простой - щеколда.**

### **Описание места действия, или что помнят герои.**

Память к вам постепенно возвращается, и вы вспоминаете некоторые детали про место, где находитесь:

Туманные острова – цепочка удаленных островов в море расположенных вблизи крупного архипелага островов. Острова находятся в близости от трех торговых путей и тем самым становятся стратегически важными для контроля судоходства и морских торговых путей. Острова входят в состав империи. Так как соседний архипелаг поделен между двумя странами, острова Тумана становятся стратегически важными для интересов империи.

Так как весь архипелаг является точкой противостояния трех государств, в их акватории прочно обосновались пираты и контрабандисты, используя противостояние как способ подзаработать. Пиратов активно использовали все три государства для того, чтобы избегать открытого противостояния или войны. Общая численность пиратов и контрабандистов не поддается точной оценке и составляет примерно до 3500 человек и 30 военных судов на всем архипелаге и некоторых прибрежных территориях.

В последнее время мириться с наличием пиратов в архипелаге стало вредно для имиджа империи. Поэтому было принято решение провести быструю операцию по очистке островов от пиратов и установке своего влияния на остальные острова архипелага.

Операция сорвалась и превратилась в затяжную кампанию, не давшую видимых результатов. Тогда было принято решение завершить очистку островов Тумана от пиратов. Был назначен новый военный комендант острова – наместник и ему была придана группа из четырех военных судов и гарнизон из двух батальонов пехотинцев (острова горные и конница там не эффективна). Общая численность группировки составила 450 солдат и 100 человек obsługi.

На островах существует небольшой гарнизон общей численностью до 50 солдат и трех малых судов.

Туманные острова названы так из-за сильных туманов и дождей, которые плотной стеной стоят с середины октября до середины февраля на половине островов всего архипелага.

Климат теплый температура зимой опускается от 10 до -5 градусов.

Общая численность населения имперских островов около 15000 человек. Население распределено в основном в сельской местности, имеются три города на побережье островов.

Основные виды промыслов – развита ловля рыбы и сбор моллюсков, разведение овец (мало), добыча железа.

Острова известны черными и синими чернилами – чернила изготавливаются по местному секретному рецепту из местных черных водорослей и чернил моллюсков и воска. Чернила водостойкие от чего пользуются большим спросом в империи и за ее пределами, в частности в армии и флоте. Также на основе этих чернил изготавливается черная и синяя краска, которая идет на экспорт. Остров славится своими медом.

На острове есть несколько монастырей и храмов. Также острова известны святым подвижником - весьма чтимым на всем архипелаге островов за помощь рыбакам и другие чудеса.

## Тирн.

Герои оказываются на пристани среди более тридцати рыбацких лодок. Пристань частично деревянная переставшая в каменную насыпь. Слева виден небольшой форт, выступающий в воду и отгораживающий заводь для судов. В городе установлены много указателей на белых столбах.

Герои вспоминают некоторые подробности о месте, где находятся:

Город Тирн является самым крупным и большим на территории Туманных островов находящихся под властью империи.

Весь город состоит из четырёх длинных улиц, две идут параллельно берегу, соединяясь потом в одну, одна уходит в горы, одна идет к форту вдоль скалы и далее вдоль побережья.

На набережной дома двух и есть даже трехэтажные здания. На остальных улицах дома маленькие одноэтажные. На первых двух улицах первые этажи домов заняты под разные лавки таверны и ведущийские. Центром города является небольшая рыночная площадь в западной части набережной по дороге к форту. Там же находится трехэтажное здание, на первом этаже, которого – приёмная. Это «Ратуша» или магистрат. На втором этаже – таможня. В том же здании находятся суд и место сбора городского совета.

На улице никого нет кроме пары котов. Из нескольких таверн на набережной слышны голоса и виден свет. Легкий ветерок обдувает героев.

**Случайное событие** – вероятность до 5 из K12. Событие встреча с местным патрулём на набережной, которые выходят из таверны. Это четверо хорошо вооружённых не местных солдат (см описание событий выше) которые, увидев героев, будут интересоваться их именами, целью прибытия в город и почему они тут шастают ночью.

Задача этого события – пусть герои словесно выкручиваются и придумают историю. Солдаты сильно приставать не будут, и скроются в другой таверне.

## Ратуша

Герои приходят в ратушу к заднему входу. Дверь открыта в помещение, которое предназначено для канцелярии (много полок книг, подставки и столы для письма). В центре стоит камин. Свет очень скудный - на канделябре горит лишь пара свечей. У камина стоит мужчина.

**Рихард** - хорошо сложенный, но слегка полноватый мужчина с большой залысиной и рыжими волосами вокруг, держится за трость и слегка хромот, одет в неброскую зелено коричневую одежду, на поясе висит кинжал. Лицо круглое глаза маленькие черные, слегка бледное. Очень внимателен, ловок и приятен в общении.

## Получение задание о поиске сокровища Черной Ноги.

Приветствую вас дорогие друзья, меня зовут Рихард, я заместитель наместника. Я пригласил вас для выполнения одного важного поручения.

Дело в том, что, как вы знаете, мы ведем боевые действия против пиратов и пока не очень удачно. Мы хотим привлечь на свою сторону контрабандистов, но на это нужны деньги, а денег в казне острова нет.

И я недавно нашел способ, как исправить нехватку средств. Так, как этот архипелаг издревле был базой пиратов, тут есть некоторые спрятанные сокровища.

Если вы согласитесь за часть вознаграждения от стоимости сокровища разыскать



их и принести сюда. Благодарность империи не будет знать границ. Точнее границы благодарности будут выражены в 20% от суммы сокровища. Естественно, сокровища добыть не так просто. Но я уверен, что сумма окупит этот небольшой риск.  
Ну как вы согласны?

### Задание - сокровище Черной Ноги.

По имеющийся информации у Рихарда клад спрятал старый пират Черная Нога лет так 200 назад на одном из трех Скалистых островов к северу от города Тирн. Для поиска клада следует обследовать данные острова и найти там в одной из пещер останки корабля. Эти острова были базой старого пирата Черная Нога.

Операция должна быть тайная, никому не слова. Для встречи с Рихардом утром или днем надо привязать белую ленту на дерево перед задним входом в Ратушу, и вечером он будет ждать в Ратуше. Если все будет в порядке, у него есть еще одна работа, требующая серьезного везения.

**Пометка ведущий**у – база пирата Черная Нога никогда не находилась на этом острове. Рихард ошибается, база была на соседнем острове – Песчаник. Это может подсказать местный старый рыбак в одной из таверн или старик, который курит на набережной или Сизый Нос.

**Случайное событие** – вероятность 5 из K12. Встреча с двумя или тремя пьяными пиратами – в ночное время.

Пьяные пираты попытаются ограбить наших героев. Естественно, они откажутся отдавать ценности и деньги, и будет драка. При потере более половины товарищей пираты могут попытаться ретироваться – сбежать.

#### Пират 1 уровня

Восприятие	5	Кинжал		Кулак	
Ловкость	6	Атака	6	Атака	5
Пд	7	ПД Атаки	4	ПД Атаки	3
Защита	1	Урон	K6	Урон	K4
Броня	0	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	5	ШКП	2	ШКП	1
Кр Хиты	3	ШКУ	3	ШКУ	0
Опыт					

#### Пират для игроков других уровней

Восприятие	5	Корот меч		Кинжал	
Ловкость	8	Атака		Атака	
Пд	9	ПД Атаки		ПД Атаки	
Защита		Урон	K	Урон	
Броня		Дальность	1	Дальность	1
Хиты		ШКП	5	ШКП	5
Кр Хиты		ШКУ		ШКУ	
Опыт					

### Скалистые острова.

Как устроиться в таверне, как нанять лодку и как попасть на остров – на волю ведущийа.

Небольшие скалистые острова расположены к северу от Тирна, в трех часах плавания сквозь туман. Сопровождать героев никто из местных не будет. Шанс заблудиться крайне мал.

Острова состоят из трех скал и отмелей с пляжами поросшими кустарником и деревьями, в двух из трех островах есть пещеры.

#### Пещера с крысами.

Вода заливается в небольшую отвесную скалу, волны проходят сквозь ветки и куски тины, скрывающие проход.  
 Раздвинув тину и проплыв вовнутрь, вы оказываетесь в обширном гроте с дыркой в потолку, откуда льет несколько лучей света,  
 На песчаной отмели валяются груды обломков и останков прежних судов.  
 Вы сходите с лодки, на берег, осматриваясь вокруг, тут явно никто никогда не жил.  
 Вы слышите шорохи и видите больших хищных крыс, бросающихся на вас.

В пещерах сокровищ нет.

В первой пещере можно встретить живность – крыс для первого уровня в количестве К4. Сокровищ или бонусов обнаружить не удастся. Для настойчивых героев при каждом удачном чеке на восприятие можно находить гвоздь пока игрокам не надоест искать.

### Гигантская крыса

Уровень	1	Типы атак	
Интеллект	1	<b>Пасть</b>	
Восприятие	4	Атака	7
ПД	6	ПД атаки	3
Хиты	3	ШКУ	3
Критические хиты	4	ШКП	5
Защита	4	Дальность	0
Броня	0	Ущерб	к4
Опыт	1	Тип	спец.
		ущерба	

Для игроков других уровней моно использовать животных больших уровней.

### Пещера с контрабандистами.

Подплыв ко второму острову в полном тумане, вы сразу заметили перед пещерой небольшую деревянную пристань, частично скрытая за зарослями кустарника и камнями.

На пристани, на лавке мирно спит коренастый мужчина с бутылкой в руке.

С боку из старой сети и тины сделана завеса, скрывающая большую пещеру и возможность проплыть вовнутрь.

Раздвинув сеть и проплыв вовнутрь, вы оказываетесь в обширном гроте с дыркой в потолке, откуда проникает несколько лучей света. Перед вами две парусные лодки.

Пещера в два яруса на первом пристань и лодки на втором пещерные дома закрытые тканью.

Тут абсолютно тихо, и никого нет.

В пещере находится перевалочная база контрабандистов. Контрабандисты мирно спят. В пещере стоят две парусные лодки.

Пирс отделен от небольших пещерных домов короткой лестницей высотой два метра. В случае, если герои будут вести себя как слоны в посудной лавке, из пещер выскочат контрабандисты и будут действовать в простой тактике – двое будут сдерживать героев на пирсе и лестнице, один или двое будут стрелять сверху из арбалетов. Для оптимизации драки с героями высоких уровней можно добавить мага на верхний уровень к арбалетчикам.

**Пират 1 уровня**

Восприятие	5	Кинжал		Кулак	
Ловкость	6	Атака	6	Атака	5
Пд	7	ПД Атаки	4	ПД Атаки	3
Защита	1	Урон	K6	Урон	K4
Броня	0	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	5	ШКП	2	ШКП	1
Кр Хиты	3	ШКУ	3	ШКУ	0
Опыт					

**Пират арбалетчик 1 уровень**

Восприятие	5	Кинжал		Арбалет	
Ловкость	6	Атака	6	Атака	7
Пд	7	ПД Атаки	4	ПД Атаки	2/6
Защита	1	Урон	K6	Урон	2K
Броня	0	Дальность	1	Дальность	8
Хиты	5	ШКП	2	ШКП	10
Кр Хиты	3	ШКУ	3	ШКУ	5
Опыт					2

**Пират для игроков других уровней**

Восприятие	5	Сабля		Кинжал	
Ловкость	8	Атака		Атака	
Пд	9	ПД Атаки		ПД Атаки	
Защита		Урон	K	Урон	
Броня		Дальность	1	Дальность	1
Хиты		ШКП	5	ШКП	5
Кр Хиты		ШКУ		ШКУ	
Опыт					

**Имущество контрабандистов:**

1. На кораблях спрятаны в основном ткани 300 кг - 50 свертков.
2. Зелья – зелье заживления ран алхимика Краля – 2 шт. (излечивает все простые раны).
3. Зелье от болезней алхимика Краля – 1 шт.
4. Сонное зелье алхимика Краля – 4 шт.
5. Арбалеты – 2 шт.
6. Болты к арбалетам – 20 шт.
7. Вино красное сухое – 24 бутылки.
8. Сундук с секретным замком – 1 шт. там находиться к20 золотых. Замок с ловушкой при его попытке вскрыть (провал чека Взлом K20 или Сила K12) срабатывает взрыв без причинения вреда – очень громкий и ослепляет на один раунд – будет всех в пещере.
9. Одежда пиратов.
10. Одежда рыбаков.
11. Одежда солдат империи.
12. Плащи и армейское походное снаряжение.

**После драке возможные находки:**

1. Разбитые кожаные доспехи – по числу разбойников.
2. Щиты малые – 2 шт.
3. Медные монеты K12.
4. Болты для арбалета 12 шт.
5. Шлем кожаный – 1 шт.

Для героев более высокого уровня находки эквивалентные.

### **Остров Песчаник.**

Это четвертый остров в скалистых островах в двух часах пути от них самих. Это лесистый поросший колючим кустарником остров с множеством острых скал и расщелин. Пристать к острову можно только в одном месте на небольшом пляже. При броске на восприятие можно обнаружить останки в виде столбиков от старой пристани.

При осмотре острова можно обнаружить разрушенную постройку. В одной из стен видна особая кладка привлекающая внимание героев. Это секретный проход в пещеры острова. Замок обнаруживается рядом – это каменная доска с девятью углублениями по три ряда в каждом, рядом лежит баночка с серебряной краской. Надпись гласит «соедини 4-я линиями».

Для активации секретного прохода требуется соединить девять точек четырьмя линиями.

Решив такую простую задачу, герои попадают в туннель, ведущий вниз в грот. Там достаточно светло от воды. На берегу стоит большой старинный корабль, покрытый тиной и весь в трещинах. На мачте болтаются обрывки парусов, на камнях лежат останки мертвых пиратов умерших 200 лет назад. Оружие и снаряжение уж истлело.

**Случайное событие** – вероятность 6 из K12. Ловушка от грабителей. При спуске с лестницы срабатывает ловушка – из стен ударяют стальные прутья. Для того чтобы их преодолеть необходимо выполнить Чек на Ловкость, Удачу или бросок на Уклонение иначе не пройти. Если чек провален, игрок бросает K8 и определяет, сколько раз он ударился об ступеньки. Если ступенек больше 4-х герой получает оглушение и выпадает в грот без сознания.

### **Корабль Черной Ноги.**

На обломках скал покоятся остатки старого корабля. Это очень старый двухпалубный корабль с обрывками парусов и сломанной мачтой.

Вокруг в камнях видны останки пиратов и кости.

В дальнем углу видна пещера и обвалившиеся хижина, видимо служившая домом пиратов, небольшие деревянные постройки полностью обвалились, остатки пирса уже истлели.

Из-под ног разбегаются крабы, а воде стаи мальков стремятся укрыться от вашего взора.

Вы ведите пролом в борту корабля, в который весело заливаются волны.

Попав внутрь, вы обнаруживаете множество разного мусора, канаты, веревки, остатки мебели, утвари и прочего хлама.

Под треск и скрип старых досок вы пробираетесь в каюту капитана.

Дверь не с первого раза поддалась, и спустя минуту рухнула обломками в каюту.

Перед вами большой дубовый стол, несколько шкафов с документами и огромное дубовое кресло в котором покоится скелет в богатой одежде и шляпе с пером. У него одна деревянная нога, выкрашенная в черный цвет!

В руках у него сундук с витиеватой резьбой, обитый железом.

(один из игроков подходит взять сундук)

Как только вы протянули руку к сундучку, скелет хватает вас за руку, глаза наливаются красным светом, и он могильным голосом заявляет:

*Это мое!*

Вы не успеваете опомниться, как в комнату вваливается целая толпа упырей и мертвых пиратов и они волокут вас наверх на палубу.

*Черна Нога – Так, так, крысы забрались в наш дом!*

*Пираты – На рею их! На корм рыбам! Пустить кишки!*

Вокруг вас полным кольцом выстроились пираты (по одному на героя плюс два).  
 Черная Нога – Сначала пусть попляшут! А ну давайте пляшите крысы, а мы посмотрим!  
 Черная Нога – Ну танцуем, давай, давай!

**Для ведущий**а – игроки должны поплясать, тут на вашу злобность - могут из-за стола выйти или за столом производить соответствующие телодвижения. В случае если вас устоит качество танцев, капитан Черная Нога утрет слезы радости (слезы у скелета - ага) и отдаст сундук героям.

Если герои очень гордые или не хотят танцевать будет драка.

Сундук не поддастся открытию. Если и поддастся, там будет лежать всякие золотые безделушки и 100 золотых монет, украшения и прочая золотая и собранная утварь - кубки, бокалы и пр. Сундук тяжелый и поэтому нести его надо вдвоем.

### Черная Нога

Восприятие	6	Ржавая Сабля		Кинжал	
Ловкость	5	Атака	6	Атака	5
Пд	7	ПД Атаки	4	ПД Атаки	3
Защита	1	Урон	K10	Урон	K6
Броня	1	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	7	ШКП	2	ШКП	1
Кр Хиты	3	ШКУ	3	ШКУ	0
Опыт					

### Пират - скелет

Восприятие	5	Кинжал	
Ловкость	6	Атака	6
Пд	7	ПД Атаки	4
Защита	1	Урон	K6
Броня	0	Дальность	1
Хиты	5	ШКП	2
Кр Хиты	3	ШКУ	3
Опыт			

- При любых критических повреждениях у пиратов будут отваливаться части тел, при выигрыше атаке по частям тела они отлетают, и пират принимается их искать один раунд.

Возвращение к Рихарду – возможно только ночью с задней стороны Ратуши, после заката солнца ближе к 11 ночи.

Рихард достанет отмычки и быстро вскрыет сундук (и откуда же у него отмычки – а так на столе завалялись), отсчитает 20 золотых монет, будет их вежливо их благодарить и говорить о великом беле и их неоценимом (точнее оценимом в 20 золотых) вкладе в историю империи.

### Рихард предлагает новое задание.

#### Новое задание – Жрецы молодцы.

На нашем острове лежит древний монастырь в честь святого Хрога, который известен своими деяниями по спасению рыбаков острова от голода. Он вернул косяки рыбы и спас от голода архипелаг островов, всегда помогал рыбакам и исцелял больных, также известен своими предсказаниями.

Сейчас это почитаемое и уединенное место, где небольшая братия жрецов неустанно молится за всех жителей острова.

В перерывах между молитвами, братия монастыря вызвалась помогать пиратам.

Они их кормят, лечат и оказывают поддержку не только делом, но и словом. Последнее наиболее вредно для дел империи, ибо их слову многие граждане верят, что создает дополнительные трудности для борьбы с пиратами. Для того, чтобы склонить жрецов на другую сторону необходимо их пошантажировать. Для этого вам необходимо просто выкрасть часть реликвий монастыря и передать их Рихарду. Речь идет о золотом посохе Хрога, казне монастыря, и о коллекции драгоценных камней, что покоятся в сокровищнице монастыря. Эти камни представляют особый интерес, так как они являются символом могущества и силы монастыря. Если удастся, захватите пару древних свитков из сокровищницы. Братия будет готова выполнить любые просьбы наместника за возвращение этих святынь. Конечно, это предприятие более рискованное и будет щедро оплачено. Для успеха предприятия Рихард рекомендует заночевать в монастыре. Зная двуличность монахов, Рихард предлагает героям переодеться в форму имперских войск. Так монахи не откажут героям в ночевке – они открыто не пойдут на конфликт с империей.

Герои получают форму имперской армии, походные рюкзаки, карту местности.

Далее мы переходим ко второму приключению, где Злоключенцы крадут, святыни, снова танцуют, когда их арестовывают и узнают, что все на самом деле не так, как им казалось.

А вы готовы к морским сражениям?

А пираты готовы и ждут ваших героев!

# Укрощение монастыря Или снова танцы!



### Краткое описание сценария.

Злоключенцы, переодеваются в форму имперской армии и отправляются в монастырь Хрога, остаются там на ночь.

Пытаются украсть святыни – попадают в ловушку, сражаются с монахами и Большим Груттом.

Бегут из монастыря и встречаются с Рихардом.

Далее они узнают об обмане, снова танцуют, встречаются с наместником, советником Клайдом и получают новое задание.

Переходим ко второй части модуля.

### Задание Рихарда (повтор):

На нашем острове лежит древний монастырь в честь святого Хрога. Он известен своими деяниями по спасению рыбаков острова от города. Он вернул косяки рыбы и спас от голода архипелаг островов, всегда помогал рыбакам и исцелял больных, также известен своими предсказаниями.

Сейчас это почитаемое и уединенное место, где небольшая братия жрецов неустанно молится за всех жителей острова.

В перерывах между молитвами, братия монастыря вызвалась помогать пиратам. Они их кормят, лечат и оказывают поддержку не только делом, но и словом.

Последнее наиболее вредно для дел империи, ибо их слову многие граждане верят, что создает дополнительные трудности для борьбы с пиратами.

Для того, чтобы склонить жрецов на другую сторону, необходимо их пошантажировать – для этого вам необходимо просто выкрасть часть реликвий монастыря и передать их Рихарду.

Речь идет о золотом посохе Хрога, казне монастыря, и о коллекции драгоценных камней, что покоятся в сокровищнице монастыря. Эти камни представляют особый интерес, так как они являются символом могущества и силы монастыря. Если удастся, захватите пару древних свитков из сокровищницы.

Братия будет готова выполнить любые просьбы наместника за возвращение этих святынь.

Конечно, это предприятие более рискованное и будет щедро оплачено.

Для успеха предприятия Рихард рекомендует заночевать в монастыре. Зная двуличность монахов, Рихард предлагает героям переодеться в форму имперских войск. Так монахи не откажут героям в ночевке – они открыто не пойдут на конфликт с империей.

Герои получают форму имперской армии, походные рюкзаки, карту местности.

### Монастырь Хрога.

Монастырь находится в уделенном месте на обрыве скалы, в 12 часах пути от Тирна, рядом со вторым городом на острове Брин.

**Монастырь** - представляет собой группу невысоких строений с большой стеной и двумя башнями перед входом. Внутри расположены одноэтажные кельи, находящиеся на склоне. На нижней террасе расположен низкий древний храм, состоящий из двух частей. Над ним находится трапезная, большой зал для приема гостей и кухня. Напротив входа стоит двух этажный дом настоятеля, где первый этаж занимает небольшая лавка. Между кельями и домом наместника проходит широкая лестница, ведущая на гору. На плоской вершинке на высоте 50 метров над монастырем находится второй более большой храм. Сбоку от него весь склон сделан в виде уступов, где растут плодовые деревья и посажен огород. Крыши всех домов облицованы красной черепицей. Стена внутри монастыря



побелена известкой. Материал при строительстве использовался только местный – крупные обтесанные валуны.

**Нижний храм** – невысокое строение белого цвета, внутри украшен росписями о деяниях Хрога. Множество резных предметов, скамей вдоль стен и другой мебели. За алтарем находится маленькая лестница в пещеры Хрога.

**Верхний храм** – высокое вместительное здание, украшено каменным орнаментом и красивыми резными дверями. Это самое новое здание в монастыре. Внутри частично расписано. Заметно, что оформление не закончено – храм еще строится.

**Пещеры Хрога** – сеть выдолбленных келий и тайных проходов в основании скалы. Тут стоит древнее святилище – раньше монастырь был пещерным и комплекс храмового кладбища – пещера, где хоронят монахов. Тут горят лампы – помещения тускло освещены. Множество предметов утвари: скамей, полок и книг. Пол выложен плетеными циновками. Есть несколько гобеленов. Состоят из 12 параллельных пещер большого подземного храма с гробницей Хрога, пещеры кладбища и двух пещер сокровищниц – их еще найти надо. Имеется потайной выход в келью настоятеля и дополнительный выход в дом с кельями монахов.

**Настоятель Ферин** – толстый лысый мужчина с лицом, изъеденным оспой, и чахлой рыжей бородой. Одет в серую одежду, как и все монахи. Очень хитрый и умный. Поговаривают, что он любитель выпить и любит большие и дорогие подаяния – очень любит.

**Монахи монастыря** – их всего семь. Все худые и тощие от постоянных послушаний и служб. Одеты в серую одежду. Их описание останется на волю ведущего.

**Большой Грутт** – двухметровый детина с широкими плечами и огромными руками, имеет очень высокий лоб и выпученные глаза. Говорят, он в детстве упал со скалы, головой вниз, и стал совершенно тупым. Его словарный запас очень органичен пятью словами. Грутт души не чает в настоятеле и выполняет все тяжелую физическую работу в монастыре.

**Общение с героями при встрече** – жители монастыря радостно отнесутся к их визиту, будут всячески благодарить благородных солдат за их визит и выражать почтение империи. Предложат заночевать расскажут историю о Хроге и спасение им рыбаков от голода (он приплыл на своей лодке и за ним плыли косяки рыбы, с тех пор рыба больше не переводится на островах). Предложат постель в большом зале рядом со столовой, так как герои прибудут поздно. Храм и прочие не покажут – спать пора.

### **Грабёж монастыря – механика.**

Когда монахи уйдут и уложат героев спать в большом зале возле столовой, героям предоставляется свобода действий в плане обследования монастыря. Как несложно догадаться из описания, все сокровища и реликвии, что Рихард просил достать, находятся в пещерах.

Проникновение в пещеру – самый простой способ: обследовав нижний храм за алтарем, обнаружить ступеньки и кованную фигурную железную решетку.

**Событие – Скрип Решетки** – при попытке распахнуть решетку она жутко скрипит, пронзая ночной воздух, отчего монастырская старая псина начинает громко выть – на каждый скрип. Выход – К12 на Ловкость или Удачу или просто добавить лампадного масла из ближайшей лампы.

**Событие встреча с монахами** – герои слышат шаги и видят свет свечей по пещерному коридору. Навстречу героям движется процессия из пяти монахов и Грутта, читающая молитвы и держащая свечи. Задача героев – спрятаться. У них на размышление три раунда. Задача этой сцены: заставить героев смешно

притаиться среди пещерной утвари. Выполнение полностью зависит от умения ведущего описывать местность. Процессия проходит мимо – а кровь у героев кипит, и нервы шалют.

**Поиск Артефактов** – почти все артефакты, которые перечислял Рихард, находятся в боковой комнате в святилище. Для ее обнаружения требуется найти открывание секретного замка Чек на Восприятие K12 – ручка открывания находится возле алтаря. Взору героев предстаёт комната, где стоят стеллажи и множество реликвий.

При краже каждого предмета героям придётся проверять свою Удачу K12. При провальном броске появляются стражи гробницы.

**Стражи** представляют собой две деревянные статуи, отделяющиеся от настенных барельефов и атакующих героев, если те двигаются или атакуют статуи. При возврате святыни на место статуя возвращается на стену. От статуй можно и просто сбежать.

**Сундук с секретом** – на полу стоит очень красивый сундук примерно полметра в высоту на полтора метра в длину и метр в ширину. Сундук этот весьма не простой. Он легко открывается, и в нем что-то поблескивает. Ведущий должен предложить герою открывшему сундук его обшарить. Если кто-то из героев соглашается это сделать, то сундук его проглатывает – засасывает героя и закрывает крышку. Герой внутри страдает от удушья – без потери хитов, открыть его можно только Силой – K20.

#### Статуи стражи

Восприятие	4	Деревяшка		Удар Головой	
Ловкость	5	Атака	8	Атака	9
Пд	8	ПД Атаки	4	ПД Атаки	5
Защита	2	Урон	K6	Урон	K6
Броня	2	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	15	ШКП	2	ШКП	1
Кр Хиты	2	ШКУ	7	ШКУ	0
Опыт		Сбивает с ног при удачном ударе		Бьёт сразу двоих на соседних клетках	

**Сокровищница монастыря** – при обследовании пещер обнаруживается за одним из гобеленов небольшой проход, отделённый решеткой от основной пещеры. Он ведет в лавку и дом настоятеля. За решеткой – овальная комната со столом, на котором стоит разнообразная выпивка, в противоположной стене – лестница. Напротив стены стоит огромный дубовый шкаф украшенный резными изображениями лиц и сценами из жизни святого Хрога. Для его открытия требуется нажать на нужный элемент – на Хрога и рыб. В шкафу находятся серебро и золото монастыря. Учтите, золото – тяжелый металл, и оно не только в монетах, а в кубках, жезлах, золотых цепях и прочих подарках. Монет там золотом 87, серебром 137 монет, медных 245. Общий вес только золота около 35 кг.

#### Двор монастыря.

На улице когда герои выбираются, их уже ждут у ворот монахи с недружелюбным видом. У некоторых из них дубины в руках.

#### Ферин:

Так, так, - меня предупреждали, что бы наш монастырь, не помогал Империи. Вот чем отплатили вы за наше гостеприимство.  
Братья, защитим святыни Хрога!  
Хрог, с нами! – дружно рычат тощие монахи и бросаются в бой.

### Монах с дубиной

Восприятие	5	Дубина	
Ловкость	6	Атака	6
Пд	7	ПД Атаки	4
Защита	2	Урон	K6
Броня	0	Дальность	1
Хиты	10	ШКП	2
Кр Хиты	3	ШКУ	3
Опыт		Оглушение	

Когда герои справляются с тремя монахами и пытаются достигнуть настоятеля из боковой пристройки выскакивает Грутт с диким криком атакует.

### Ферин

Восприятие	6	Посох		<i>Первая помощь</i>	
Ловкость	5	Атака	6	ПД Атаки	5
Пд	8	ПД Атаки	4	Урон	-
Защита	2	Урон	K6	Дальность	1
Броня	0	Дальность	1	ШКП	-
Хиты	12	ШКП	2	ШКУ	-
Кр Хиты	5	ШКУ	7	Раны заживают, приобретая свойства перевязанных.	
Опыт					
		<i>Слово крови</i>		Старые раны	
		ПД Атаки	3	ПД Атаки	8
		Урон	-	Урон	-
		Дальность	1	Дальность	5
		ШКП	-	ШКП	-
		ШКУ	-	ШКУ	-
		Первая атака получает бонус к ущербу 3		Жертва получает ущерб 1 крит. хит (без крит. события).	

Как только хиты заканчиваются, настоятель падает без сознания пытаясь произнести проклятия. Для устрашения героев жрецов колдунов может быть двое.

### Грутт

Восприятие	4	Кулак		Захват и Бросок	
Ловкость	5	Атака	6	Атака	10
Пд	8	ПД Атаки	4	ПД Атаки	6
Защита	2	Урон	K6+2	Урон	K8+3
Броня	1	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	18	ШКП	3	ШКП	1
Кр Хиты	6	ШКУ	1	ШКУ	3
Опыт		ШКУ – оглушение и падение		Падение на три клетки в сторону	

Дерётся как реслер! Как только обычные хиты кончатся Грутт отползет в сторону и заплачет – он не будет биться до конца.

### Ферин (перед отключением сознания):

Псы, как вы посмели осквернить нашу святыню?  
Пусть проклятие... хе хе – отключается.

### Возвращение в Тирн.

После происшествий в монастыре усталые и избитые герои возвращаются с награбленным имуществом в свой трактир под утро. У входа в дом в котором живут герои, их уже ждет Рихард.

**Рихард:**

Осматривает артефакты.

*Прекрасная работа, господа. Я вижу, что рекомендации относительно вас полностью не лгут.*

*Вы прекрасно справились с заданием, и я вижу, что вас немного потрепало. Вот возьмите зелье от ран, оно быстро их заживит. Грузите артефакты в тачку.*

Передаёт зелье заживления ран алхимика Краля – 2 шт. (излечивает все простые хиты).

*Я жду вас завтра в ратуше, обязательно приходите днем. Я с вами рассчитаюсь, и мы с наместником воздадим вам достойные почести.*

Если герои будут настаивать на награде – отсчитает столько монет, сколько будет необходимо, он жадничать не будет.

После этого с тачкой артефактов он удалиться в темноту.

Пометка ведущийу – на вашу злобность есть два варианта развития событий К6 от 3.

**Вариант один.** Герои идут отдыхать, а утром раздаётся шум на улице, слышны крики людей и прочие атрибуты ажиотажа. В дверь кто-то настойчиво и сильно стучит. Спустя секунду дверь срывается с петель, и в комнату к героям влетают толпа стражников. Дом плотно окружен, на улице на лошадях сидят двое богато одетых мужчин. Героев волокут в бастион

Толпа:

На виселицу их!

Осквернители, ни чего святого нет!

**Вариант два (самый сок)** – герои приходят к наместнику Хроту. Их попросят сдать оружие в административном здании. Он попросит их подождать, потом пригласит к себе в кабинет и позовет советника Хиггинса. Попросит рассказать обо всех приключениях героев по порядку.

После рассказа героев вызовет своего настоящего помощника и взвод солдат.

Если события развиваются по первому сценарию, наместник все равно попросит все ему рассказать в присутствии советника.

Ведущийу предстоит раскрыть неудачу героев и их обман в самых неприятных и язвительных тонах, используя уравновешенного Хрота и хитрого Хиггинса. В сцену можно добавить изувеченного Ферина, осыпающего проклятиями героев.

**Хиггинс** – плотный толстоватый мужчина с бакенбардами, около пятидесяти лет. Лицо округлое мягкое с большим носом и несколькими шрамами на щеках. Выправка армейская – он майор от инженерии, прекрасно разбирается в фортификации и военном деле. Занимает должность советника, хотя на самом деле он является советником тайной канцелярии императорского величества – или попросту разведчик.

Последует сцена обсуждения судьбы героев и танцы:

*Хрот – Советник, мне кажется или перед нами кучка простофиль и обманщиков, лжецов и висельников?*

*Хиггинс – От чего же, господин наместник, это вполне нормальные... хм актёры.*

*Хрот – Актёры Хиггинс?*

*Хиггинс – Да я уверен, что помимо небылиц и выдуманных историй они вполне*

*могут и потанцевать, например. Мне кажется это очень талантливые господа.*

*Хрот с недоумением смотрит на Хиггинса, тот минуту не подаёт вида и молчит. В комнате стоит гробовая тишина, только слышны голоса снаружи.*

*Хрот – Объяснитесь, советник будьте добры.*

*Хиггинс – Конечно. А ну-ка, господа осквернители, потанцуйте. Ну, чего ждёте, виселицы или со скалы бросить?*

*(Хиггинс устами ведущийа заставляет героев снова танцевать).*

*Хиггинс – Вот видите, господин наместник это же какой талант пропадает. Они могут играть, в этих, как там, их, модных в столице...*

*Хрот – Театр, Хиггинс – это называется театр. Вы не читали Испира?*

*Хиггинс – Конечно читал.*

*Хрот – Хватит танцев на сегодня. Уведите их (приказывает солдатам). Господин помощник, распорядитесь о казни завтра.*

*Хиггинс – Господин наместник, я хочу обсудить один момент насчёт пиратов...*

*Хиггинс наклоняется к советнику и шепчет на ухо, а героев под охраной выводят наружу.*

*Далее ведущий описывает подземелье и сырую камеру с крысами и отвратительную похлёбку, которую подают героям на ужин. Выбраться из камеры или снять кандалы не возможно.*

*Наутро слышны крики толпы и лязг засовов. На пороге камеры появляются стражники и выволакивают героев в коридор. Мимо них тащат пиратов, закованных в кандалы (по числу героев). Но вместо виселицы они оказываются в кабинете Хрота. Там стоит Хиггинс, помощник наместника и два офицера.*

*Помощник Хрота стоя у окна – О, все закончилось, осквернителей повесили.*

*Хрот пишет пером в каких-то бумагах и, не отрывая глаз, произносит – Советник Хиггинс, ещё раз повторите, почему я не должен сбросить этих господ со скалы? Надеюсь, не из-за их танцев.*

*Хиггинс – Помимо танцев, данные господа более всего подходят для выполнения этой работы. Они уже ведущийски проявили себя в святилище...*

*Хрот фыркает – Вы уверены, что они не сбегут?*

*Хиггинс – Поверьте мне, господин наместник, вы платите мне большие деньги за мою находчивость, и я не ошибаюсь в таких вещах.*

*Хрот – Именем императора, вы готовы вступить на службу или умереть? (спрашивает героев наместник)*

*Хиггинс – Не бесплатно разумеется. Альтернатива тут не очень приятная. Смерть или деньги, прямо как у поэта Испира. Но вам не придётся плясать более, теперь плясать будут для вас. Надеюсь, вы согласны?*

*(ведущий должен заставить героев согласиться. Далее герои кланутся магической клятвой - служить империи в течение двух лет, если нарушат клятву – умрут)*

*События дальше. Теперь героям предстоит искупить свои злодеяния. Хиггинс предлагает героям отдохнуть в их таверне и, как только они будут готовы, у него есть одно важно поручение.*

*Героям возвращают их вещи и одежду – БЕЗ НАГРАБЛЕННЫХ ДЕНГ.*

*Занавес – овации, и немного танцев...*

Побочное задание если осталось время поиграть.

### Большая Мамочка.

Задание на усмотрение ведущего: Хириг может попросить об одной услуге, так же это задание может выдать любой купец или знатный горожанин в таверне Ушица.

Суть задания:

Уважаемые, окажите мне небольшую любезность.  
Мое положение весьма известно и не позволяет мне самому заняться этим делом.  
Дело в том, что у меня, кроме женыЮ есть еще одна любовь всей жизни. Нет, не поймите меня не правильно, я всех люблю, и жену тоже.  
Надеюсь, вы меня не осуждаете!  
Есть несколько писем подписанных моей рукой и адресованных одной даме.  
Содержание их таково, что вызовет некий диссонанс в обществе нашего маленького острова. И я, как благородный человек, не могу этого допустить.  
Я прошу вас выкрасть эти письма у дамы, которая ими завладела и шантажирует меня.  
Я готов заплатить небольшую сумму вам.  
Половину вперед.

Наш герой любовник объясняет, что письма находятся в таверне «У Мамочки» на втором этаже в одном из столиков. Он их там сам видел, когда пытался их выкупить. Мамочка как-то смогла заполучить эти письма и использует их для шантажа.

Задача проста: проникнуть ночью в таверну пробраться в комнату и выкрасть письма.

Двери открывает чек на Взлом или Удачу, в крайнем случае, на Силу.

Это простое задание может быть весьма веселым, если герои прокрадутся в комнату и нарвутся на Мамочку.

Мамочка – большая в полном и переносном смысле дама весом под 120 кг и ростом более 180 см. Очень общительная и важная, стремится поговорить с каждым, душа компании и может развести любого на выпивку.

Когда герои крадут письма - дверь резко закрывается, и появляется на пороге Мамочка. Она вооружена половником и скалкой.

#### Мамочка

Восприятие	5	Половник		Скалка	
Ловкость	7	Атака	8	Атака	10
Пд	8	ПД Атаки	4	ПД Атаки	3
Защита	3	Урон	K10	Урон	K6
Броня	1	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	12	ШКП	2	ШКП	1
Кр Хиты	6	ШКУ	7	ШКУ	0
Опыт		Выбивает оружие		Оглушает на один раунд	

Мамочка после поражения падает на пол и отрубается.

Туманные острова.

**Часть 2. Особые  
отверстия.**



### Краткое описание сценария.

После злключения первой части герои мирно отдыхают в своей таверне, сожалея во сне о разбое в монастыре. Тут на город решают напасть пираты и показать, кто в море хозяин. Гори сражаются с пиратами и их приспешниками.

Хиггинс предлагает положить конец господству пиратов на море и немедленно захватить ключевой форт и небольшой городок. Для захвата форта требуется проникнуть в него, впустить боевой отряд, захватить орудия и попытаться сжечь пиратские корабли, стоящие на якоре.

Особое отверстие – это канализационный слив форта. Выбравшись в одном из туалетов, герои должны сбросить верёвку отряду пехотинцев и после этого открыть ворота, впусив основной отряд пехоты. После они возвращаются на корабль для морской битвы.

Далее по плану идёт заключительная часть сценария – битва с пиратами на море.

#### Подготовка к игре:

1. Распечатать сценарий и игровые карты в цвете. Внимание, некоторые карты надо разрезать, некоторые – нет (смотри название файла).
2. Распечатать правила морских сражений на каждого игрока.
3. Прочитать сценарий.
4. Пометить прямо на полях, где вы можете вставить свои собственные фишки или идеи.
5. Проиграть сценарий.
6. Предложить игрокам поиграть в настольную игру в следующий раз.
7. Раздать правила.
8. Атака пиратов (сценарий битвы).

Четыре пиратских корабля, пользуясь туманом и ночным покровом, приблизились к острову с целью его грабежа. Это своеобразная акция устрашения местного населения и имперских войск, которые стали более активны и устанавливают контроль над архипелагом Туманных островов.

Пираты под покровом ночи спустят лодки и на вёслах высадятся на берег. Они нападут на ближайшие дома и одновременно станут обстреливать поселение и городской форт. Во время стычки неопределённое число пиратов (на ваше усмотрение) будет вламываться в таверну (с завидной регулярностью) с целью ее ограбить. Тут полная свобода действий героев они могут сражаться или спрятаться или вступить в схватку с пиратами на улице и т.д.

Заметка ведущему: Цель этой сцены доставить игрокам удовольствие – порубить пиратов вдоволь без серьёзного ущерба для них.

Когда вы решите, что хватит сражений, или просто герои **забьют** немного пиратов, местные войска очнутся от внезапного нападения, с форта полетят боевые заклинания в сторону судов и снаряды, а на улицах появятся расквартированные за городом войска в полной амуниции. Пираты решат, что хватит проводить акции устрашения и кто успеет, убегут в лодки и поплывут к кораблям. На их беду имперский флот (в первой части есть ссылка на их количество) откроет огонь по пиратским кораблям и лодкам. Остатки пиратского флота уплывут, яростно стреляя во всех подряд. Город местами горит, многие дома разрушены, люди в панике, в форте пожар, много убитых жителей – пираты празднуют моральную победу.

Под утро посыльный Хиггинса срочно вызовет их в ратушу для неотложного дела.



### Атака пиратов – Начало.

Герои спят мирно в своих кроватях в той таверне, где они остановились. В этот момент первые лодки пиратов уже пристали к берегу, и пираты разбредаются по набережной.

Герои могут почуять беду заранее – потребуется бросок К20 на Волю или Удачу. Бросок выполняет ведущий. От шума на улице герои просыпаются – они слышат крики и видят огни факелов, слышны крики и шум сражения.

Задача ведущего – вывести игроков в холл таверны. Как только это произойдёт, в таверну врываются пираты. Пираты сразу бросаются в драку.

Заметка ведущему – перевёрнутый стол может служить отличным укрытием для пирата-стрелка. Введя одного такого пирата – вы осложните простое рубилово игроков. Пират-стрелок будет после каждого выстрела прятаться за толстым дубовым столом. Главное, чтобы пират-стрелок промахивался как можно чаще, особенно в тумане от дымового зелья.

#### Пират 1 уровня

Восприятие	5	Кинжал		Кулак	
Ловкость	6	Атака	6	Атака	5
Пд	7	ПД Атаки	4	ПД Атаки	3
Защита	1	Урон	К6	Урон	К4
Броня	0	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	5	ШКП	2	ШКП	1
Кр Хиты	3	ШКУ	3	ШКУ	0
Опыт					

#### Пират арбалетчик 1 уровень

Восприятие	5	Кинжал		Арбалет	
Ловкость	6	Атака	6	Атака	7
Пд	7	ПД Атаки	4	ПД Атаки	2/
Защита	1	Урон	К6	Урон	62
Броня	0	Дальность	1	Дальность	К8
Хиты	5	ШКП	2	ШКП	10
Кр Хиты	3	ШКУ	3	ШКУ	5
Опыт					2

Пираты будут забегать в трактир раза два.

**Случайное событие – Бросок дымового зелья** – К20 против Интеллекта + Удача мага или жреца в игровой партии – бросок выполняет игрок. При провальном броске пираты разбивают дымовое зелье – видимость в помещении сокращается до 1 клетки вокруг игроков. При выигрышном броске зелье ловит и закупоривает игрок бросавший кубик.

**Случайное событие – спасение Сены (ученица при местной больнице)** – до 4 из К12. Трое пиратов затаскают в таверну (или если герои на улице, то прямо на улице) молодую и красивую Сену для деяний, понятных читателю. Пираты заняты делом и один из героев с самым большим Восприятием начинает ход. Далее все снова бросают (кроме ходившего игрока) на Инициативу.

Находки после битвы:

- Зелье заживления ран алхимика Краля – 2 шт. (излечивает все простые хиты).
- Дымовое зелье алхимика Краля – 1 шт. Создаёт сплошной туман на 10 раундов на 15 клеток (одна большая комната) вокруг места падения.
- Арбалеты – 2 шт.
- Болты к арбалетам – 20 шт.
- Сухое вино – 1 бутылка.
- Ром – 5 бутылочек по 0,5 литра.

- Серебряные монеты – 17 шт.
- Волшебный морской компас – понадобится далее - принцип работы не понятен – среди игроков нет моряков – показывает корабли пиратов в тумане.

### Атаки Пиратов - окончание.

Разобравшись с пиратами в дыму и спася Сену, герои слышат, что шум битвы изменился. С улицы доносятся победные кличи и возгласы имперской армии. Спустя час к героям подбегает посыльный юноша с кровоподтёком на лице и вручает письмо.

Срочно явиться в форт.  
Советник Хиггинс.

Если герои не захотят идти в форт или у них возникнут неотложные дела – появятся пятеро солдат и ласково тыкая мечами в спину, проводят героев к советнику.

Кабинет советника обставлен множеством этажерок, шкафов, где лежат большое количество книг и свёрнутых карт, на столе лежат несколько карт одна на другой. На стене над камином висит большая старая карта Вильгельма Странника с указанием островов Тумана.

В комнате помимо советника еще двое человек в форме моряков – они все рассматривают карту на столе.

Хиггинс, обернувшись, представляет – господа, знакомьтесь **коммандер** Хокс и младший командир Хирт.

Хокс – высокий поджарый загорелый мужчина с черными волосами, черными усами, глаза очень выразительные и большие, лицо вытянутое.

Хирт – молодой юноша лет 25 с кудрявыми черными волосами гладко выбрит и большими карими глазами.

Хиггинс продолжает – Итак, господа пираты хотят показать, кто в доме хозяин. Надеюсь, вы все понимаете, что такое положение дел может заставить Морского Канцлера принять неприятные для нас меры. По этой причине мы обязаны нанести решительный и быстрый удар.

Хокс – Это так, советник, но, к сожалению, Морская Канцелярия выделила всего четыре галеона и две каравеллы для борьбы с пиратами, в открытой схватке да ещё в тумане. Это будет провальная компания.

Хиггинс – Вы абсолютно правы господа, в открытой схватке у нас мало шансов. Мои шпионы докладывают, что пираты располагают менее тридцати гребными галерами и несколькими более большими судами. Плюс наш добрый сосед решил продать корабли пиратам нам назло. Поэтому есть более хитроумная задумка.

Хирт – Вы ведущий хитрых ловушек, господин Хиггинс, предлагаю оставить политическую обстановку на потом, и перейти к деталям плана.

Хиггинс – Извольте. Для достижения господства в районе Туманных островов нам мешает форт Ланман. Он находится на самом краю островов, принадлежащих империи, и важен для обороны и контроля наших границ. Поэтому нам следует срочно захватить этот форт, уничтожить как можно больше кораблей пиратов на рейде и устроить ловушку на море.

Хирт – И как вы собираетесь это сделать?

Хиггинс – Очень просто. Для этого у нас есть отличная команда (Хиггинс указывает рукой на вас) – они ведущийки умеют проникать в различные монастыри и крепости и специалисты по сложным вопросам. Плюс сотня пехотинцев и команда командира Хокса в придачу.

Хокс – Советник, как мы проникнем в крепость? Через главные ворота?

Хиггинс отвечает – Это тоже вариант. Я по своей специальности изучал фортификацию и инженерию. У каждой крепости есть ходы, что бы проникнуть –

специальные отверстия своего рода. Через одно из таких специальных отверстий и проникнут наши друзья в крепость, спустят верёвки и откроют ворота пехотинцам. Господин Хокс обеспечит высадку наших специалистов и прикроет их. После господин Хокс обеспечите высадку войск и вторую часть плана.

Хиггинс – Итак, господа (обращается к героям), особое отверстие находится по заверению моих шпионов чуть левее от бухты. В момент отлива оно будет видно. Высадите решётку, проникните внутрь и спустите верёвки пехоте и откройте ворота. Пираты празднуют победу над нами, и в форте будет не более 30 человек. остальные празднуют в городе. Устройте им тяжёлое похмелье господа!

Заметка ведущему – так как предстоит путешествие по мокрым и узким коридорам, герои будут вынуждены оставить доспехи на корабле!

Герои отправляются на корабль Хокса и под покровом тумана и лёгкого дождя плывут к форту Ланман. После нескольких часов пути герои прибывают под утро следующего дня. Забравшись с командой моряков в лодку, они почти час добираются до скалы, на которой стоит форт.

**Форт Ланман** – находится на выступе скалы прикрывающий бухту и одноименный городок. Форт очень старый и построен более 300 лет назад, пират Тшек Соловей перестроил его и добавил две башни в центре форта. Форт вмещает порядка 120 солдат и 100 человек obsługi.

**Горд Лонман** – один из форпостов Пиратов на архипелаге островов, центр нелегальной торговли и контрабанды. Население порядка 800 человек, не считая пиратов. Город управляется пиратом-наместником, назначенным советом капитанов пиратов. Остров Лонман не очень большой и находится на полпути от островов Тумана к остальной части архипелага. Его обособленность и делает этот остров очень важным в борьбе с пиратами.

### Особое отверстие.

Особое отверстие – это канализационная труба, идущая из форта в море. Героям предстоит пролезть через эту трубу (неоднократно испачкавшись, сами знаете в чем) и выбраться в одном из туалетов форта.

Под покровом плотного тумана ваша лодка с шестью матросами и боцманом подплывает к огромной скале, где стоит форт Ломан.

Перед скалой боцман зажигает фонарь. На вашу удачу волны не сильные, и есть небольшая отмель, куда пристает лодка.

Боцман – *Так, живет парни, а то нас раздавит волнами о скалы. Вон решётка, крепи лебёдку. Ну, живет, первая волна и мы пойдём на корм рыбам.*

Матросы набрасывают на камень верёвку с блоками. Один конец крепят к решётке. Перед вами отверстие в пол человеческого роста, из которого вытекает дурно пахнущая жидкость.

Решётка настолько лихая, что легко отрывается, освобождая наружу ещё больше зловонья.

Боцман, подмигивая вам – *Удачи вам, парни, и не забудьте, потом помыться.*

Матросы запрыгивают в лодку и быстро уплывают назад.

Путешествие по канализации – будет описано ведущим самостоятельно, во всех красках и подробностях.

**Случайное событие – Тошнота** – Некоторых героев, не привыкших к особым отверстиям, может вытошнить. Если в партии есть представители слабого пола или герои провалят **Чек K12 на Волю**.

**Выход из канализации** – пролезая вверх по узкой трубе, герои увидят свет в конце туннеля. Перед ними окажется узкий коридор с рядом отверстий над головами. На радость героев отверстия выполнены в деревянных щитах, и через них можно вылезти. Над головами героев промелькнёт тень и раздастся

неразборчивое пение, и вслед за этим из соседнего отверстия польётся «вода». Как разобраться с пиратом героям – на ваш выбор. Обычно они его убивают мечом из очка сразу и наповал (страшная смерть), или ждут когда он уйдёт.

Выбравшись из особого отверстия, герои увидят туалет на десять отверстий и несколько бочек воды с черпаками. Если они додумаются, то окатят себя водой. Если нет – будут вонять и привлекать запахом пиратов. Пираты около 30 человек пьянствуют в большом зале в центре форта.

**Женская одежда** – в одной из комнат с сундуками герои могут найти женскую одежду. Они уже танцевали, так почему бы и не устроить маскарад? Так убивать патрули интереснее. Помимо предметов женской одежды (ой, она героям в пору), тут находятся духи и пару вееров для бородатых героев, есть даже колготки (на волосатые ноги).

Находки:

- Одежда женская.
- Множество украшений.
- Ткани и старые бальные платья.
- Корсеты, зонты.
- Книги (поэмы Испира).
- Веера, шляпы, колготки, зеркальца.

**Комната командира пиратов** – тут несколько шкафов и большой стол.

Находки:

- Ром – 2 бутылки.
- Шкатулка с жалованием пиратов – 220 золотых монет.
- Расписание дежурств пиратов.
- Метательные кинжалы – 8 шт. стандартные - урон +6.

**Комната с пиратами** – выход в другую часть крепости возможен только через зал, где пьянствуют около 15 пиратов. Как разобраться с пиратами? Есть масса способов – можно устроить шоу трансвеститов, можно подослать одного героя женского пола и налить сонное зелье алхимика Краля в вино, можно по одному вызывать пиратов для уединения и их там утрамбовывать. В целом тут полная свобода действий. Влезать в драку не желательно, могут и убить.

В зале расположены карты острова, разные шкафы с книгами и мореходными справочниками, есть оружейная стойка с оружием и лёгкой броней. Содержимое и оружие на выбор ведущий.

**Борьба с патрулями** – в форте вдоль наружной стены и по коридору ходит патруль. Его можно убить внезапной или атакой в узком коридоре. Выйдя по лестнице вверх, герои обнаружат патруль из трёх (или четверых человек). Тут полная свобода действий игроков – сильный туман и ночь могут им помочь или они решат по-другому. Патруль стоит и не видит героев. Позади них левая башня форта.

**Подмога** – вооружившись одной из верёвок, герои сбрасывают ее в сторону отмели, где спрятался небольшой отряд моряков под предводительством Хокса. Как только первые матросы поднимутся они сразу же, устремятся захватывать орудия и башню, обрушенные к городу. Моряков порядка 20 человек.

Хокс – скорее откройте ворота! Спускайтесь вниз по наружной лестнице.

**Битва за ворота** – герои спускаются по наружной лестнице во внутренний небольшой двор. Возле дубовых ворот дежурят двое пиратов. Один спит, другой смотрит на лестницу. Как только герои спускаются, он их видит. Скрытность не поможет – он их замечает еще в начале спуска. Пират-охранник пытается разбудить своего пьяного друга и звонит в небольшой латунный колокол.

Ворота находятся рядом с одинокой телегой и мешками с зерном. Один охранник – тот, что спит в телеге и не проснётся до конца боя (а может он уже и умер от выпитого алкоголя). Второй охранник будет сражаться насмерть.

**Открытие ворот** – как только начнётся бой между последним охранником, из боковой двери выскочат пираты. Пираты будут выбегать из двух дверей разными небольшими партиями на усмотрение ведущийа. Некоторые пираты (не переусердствовать!) займут позиции и станут стрелять по героям.

Ворота заперты засовом – для открытия ворот их надо открывать, тратя все своё ПД в течение двух ходов – открытие произойдёт на третий. При этом если герой получает повреждения процедуру надо начинать сначала – герой не может защищаться или уклоняться. Сколько требуется героев, определяется следующим образом – для партии до 4 человек – 1 на открывание, если в партии 6 и более героев, то требуется для открытия двое игроков.

Пометка ведущему – если совсем станет плохо и герои не будут справляться с атакующими пиратами, им всегда на помощь могут прийти моряки. Моряки могут вступить в открытую схватку или обстреливать пиратов с верхнего уровня форта.

#### Пират 2 уровня

Восприятие	5	Кор Меч		Нож	
Ловкость	6	Атака	10	Атака	9
Пд	7	ПД Атаки	4	ПД Атаки	3
Защита	2	Урон	K8	Урон	K4
Броня	0	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	12	ШКП	2	ШКП	1
Кр Хиты	7	ШКУ	3	ШКУ	0
Опыт					

#### Пират арбалетчик 2 уровень

Восприятие	5	Кинжал		Арбалет	
Ловкость	6	Атака	11	Атака	10
Пд	7	ПД Атаки	4	ПД Атаки	2/6
Защита	2	Урон	K6	Урон	2K
Броня	0	Дальность	1	Дальность	8
Хиты	10	ШКП	2	ШКП	10
Кр Хиты	6	ШКУ	3	ШКУ	5
Опыт					2

#### Пират Старшина 2 уровня

Восприятие	5	Сабля		Щит Баклер	
Ловкость	6	Атака	11	Атака	10
Пд	8	ПД Атаки	4	ПД Атаки	2
Защита	3	Урон	K10	Урон	-
Броня	2	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	16	ШКП	4	ШКП	-
Кр Хиты	8	ШКУ	2	ШКУ	-
Опыт					

Открытие ворот – когда, наконец, героям удаётся открыть ворота, в форт врываются еще 50 хорошо вооружённых солдат.

Ворота форта еще не успели открыться настезь, как в них врываются разгорячённые солдаты империи с боевыми кличами. Остатки пиратов пытаются ретироваться и скрыться в форте, но их сметает волна атакующих.

Вашему взору предстаёт картина гавани, где твориться полная неразбериха. Около сотни имперских солдат сражаются рядом с фортом, круша пиратов. С форта слышны выстрелы и вы видите, как корабли пытаются отшвартоваться. Несколько галер уже перевернулись на бок, одна горит.

Пираты бегут в панике, слышны крики и звуки сражения, остатки пиратов бегут в разные стороны.

Вы наблюдаете картину битвы, когда из ворот форта, когда к вам подходит Хокс, вытирая окровавленную саблю.

- Это еще не все господа. Вы славно потрудились сегодня, и нам необходимо сделать еще одно дело. Я знаю, что вы устали и измучены, но время не ждёт, скорее на наш корабль!

Подбегает боцман и пара матросов – они помогают вам перевязать раны.

- А вы молодцы, парни! Если хотите служить на корабле милости просим, мне не хватает таких смельчаков.

Матросы и вы, отправляетесь на корабль, оставляя город и пиратов на милость имперских войск.

Пометка ведущему – игроки могут возжелать заняться более важными, по их мнению, делами и вам придется найти способ отправить их на корабль.

### **Завязка последнего сценария в этом модуле.**

Вы поднимаетесь на корабль, дует лёгкий ветерок, в воздухе стоит запах дыма и сражения, слышны звуки выстрелов с форта.

Хокс склоняясь над картой – Теперь, когда форт наш, необходимо нанести решающий удар по пиратам. Они деморализованы и рассеяны. Мы должны с вами завершить их уничтожение на море. Вы славные ребята я с радостью передаю вам управление своим экипажем. Наша задача проста: уничтожить как можно больше галер и попытаться захватить местного коменданта пиратов Тсека Соловья.

Приведите себя в порядок. Лекарь Эрми вам поможет с вашими ранами. После изучите корабль и тактику морских боев и познакомитесь с вашей командой.

Итак, вы закончили играть в этот модуль. Поздравляю! Честно, это сложно держать жёсткий сценарий и, если у вас получилось, примите мои поздравления.

Что вам надо сделать, чтобы провести морскую баталию:

1. Изучить правила морских сражений для МВД.
2. Раздать правила игрокам после окончания игры.
3. Сказать игрокам, что вы будете играть в настольную игру в следующий раз.
4. Прочитать краткий сценарий к игре.
5. Играть!

Пометка ведущему. Если игроки не хотят играть в настольный морской бой – то приплывают и встречаются с Хиггинсом:

Хиггинс встречает их с улыбкой и просит небольшой кошелек со 200 золотыми монетами.

- Вы отлично справились, друзья. Я очень восхищён не только вашими танцами, но и основными талантами. Я хочу, чтобы вы и дальше выполняли мои небольшие поручения. Вот вам письмо моему знакомому. Он просит меня помочь в одном деле. Сам я не могу оставить эту миссию и поэтому рекомендую вам срочно прибыть к моему знакомому.

Хиггинс пожимает руки (целует дамам) всем героям.

Туманные острова.  
**Часть 3. Крабы на  
галерах.**



## Битва за Туманные острова.

Краткое описание сценария:

Итак, после взятия форта Ланман, и прочих приключений, герои попадают на корабль к Хорсу, где им предлагается поучаствовать в морском сражении – настольной игре.

Описание морской баталии за Туманные острова.

1. Получение здания.
2. Битва в тумане с гребным флотом пиратов.
3. Битва с морскими гадами на подводном острове.
4. Захват корабля Тсека Соловья.
5. Окончание модуля.

Подготовка к игре.

- Перед игрой прочитайте правила и модуль.
- Подготовьте игровое поле, фигурки кораблей, туманные области.
- Объясните игрокам, во что вы играете, как играете и ответьте на их вопросы.
- Утопите все пиратские корабли!!!!

**Завязка сценария в прошлом модуле.**

Вы поднимаетесь на корабль, дует лёгкий ветерок, в воздухе стоит запах дыма и сражения, слышны звуки выстрелов с форта. Хокс, склоняясь над картой – Теперь, когда форт наш, необходимо нанести решающий удар по пиратам. Они деморализованы и рассеяны. Мы должны с вами завершить их уничтожение на море. Вы славные ребята. Я с радостью передаю вам управление своим экипажем. Наша задача проста: уничтожить как можно больше галер и попытаться захватить местного коменданта пиратов Тсека Соловья. Приведите себя в порядок. Лекарь Эрми вам поможет с вашими ранами. После изучите корабль и тактику морских боев и познакомьтесь с вашей командой.

Пометка ведущий – герои захотят узнать тип корабля. Вам необходимо выбрать, на каком типе корабля будут сражаться герои. Это должен быть или Нао или Каравелла. Учтите, корабль можно будет заменить или починить в течение боя, если что-то пойдёт не так.

## Игровая механика Сценария.

Действие происходит в полном тумане. Туман движется и открывает чистые области с большим обзором. В тумане могут прятаться корабли, острова и мирные корабли.

Туманов должно быть два вида:

- **Липкие туманы** – это взвесь капель воды такой плотности, что видимость сокращается до 5 клеток вокруг корабля. Обычно это небольшие области.



- **Языки тумана** – это подвижные облака тумана полосами разной ширины, видимость в них сокращается до 15 клеток.

**Движение тумана** – туман будет двигаться. Это важная составляющая игры по данному сценарию. В середине плотных туманов могут находиться чистые области для сражений. **ВНИМАНИЕ** – кораблей не видно, их только слышно, и можно стрелять на звук. Это добавит остроту игре, ведь в корабль игроков тоже можно стрелять из тумана... (+ у героев есть компас!!!)

**Мирные или другие суда** – помимо пиратов в данной области могут проходить и мирные торговые суда под охраной галеона. Для повышения интереса имеет смысл, чтобы неожиданная встреча произошла после первой или второй стычки. При этом рекомендуется устроить ее в липком тумане. Если герои решат открыть огонь по этим судам, то в ответ получают залп и атаку галеона. С галеоном можно вступить переговоры и что-то выторговать – например, быстрый ремонт корпуса или снаряжение (выстрелы).

**Действия пиратских галер.** Галеры будут плавать поодиночке или парами. Выбор зависит от ведущего. При первой встрече они будут пытаться обстреливать и утопить корабль. При повторной встрече попытаются пойти на таран. Последние корабли попытаются взять судно игроков на абордаж.

**Тсек Соловей** – будет пытаться скрыться в тумане после каждого залпа. Для повышения интереса имеет смысл поместить рядом с кораблем пирата несколько областей Липкого тумана. Тсек будет перемешаться между ними, обстреливая корабль, стараясь выбить экипаж судна игроков. После нескольких таких заходов он возьмет неожиданно судно игроков на абордаж, выплыв из тумана. Тут ведущий может немного смухлевать для интереса игры.

**Дружественные суда** – если пойдет игра совсем плохо, и игроки не смогут уничтожить галеры или их корабль придет в негодность. На помощь может прийти дружественный имперский галеон. Он может помочь с командой (восстановить здоровье экипажа) или починить им корпус.

**Потеря судна.** Корабль героев может затонуть – тогда игроки в лодках на плотках и прочих плав средствах могут пристать к острову (всплывающий остров). Там как раз высадились пираты. В бою можно попытаться отбить у них новенький корабль.

**Создание своего флота** – на пиратских галерах много рабов и невольников, разных рас и народов. Освобождая их, можно создать свой галерный флот. Для управления судном на него должен перейти один герой. Подробнее об освобождении рабов смотри правила морского боя.

## Пиратские галеры.

Задача – захватить Тсека Соловья. Его охраняют порядка 5 галер. Для этого их необходимо уничтожить, и потом уничтожить или захватить Тсека Соловья. Действия будут проходить в полном или частичном тумане.

После небольшого отдыха Хорс собирает вас в своей каюте.

- Наша задача уничтожить более 5 галер за 50 ходов. Мы не должны вступать в бой с другими кораблями, особенно с большими кораблями пиратов. Этой задачей займётся командер Хирт.
- Уничтожив галеры, мы сможем подобраться к известному пирату Тсеку Соловью. Его захват позволит закрепиться нам в этом регионе. По словам Хиггинса его не обязательно захватывать живым.
- Учтите, мы будем воевать в тумане. Смотрите в оба, моя команда в вашем распоряжении.

Бой начинается на большом игровом поле (4-и склеенных игровых листа), игроки быстро находят пиратов.

**Первая встреча** – галера идет встречным курсом. Тут важны условия движения тумана. Галера сдастся в плен.

**Вторая встреча с двумя галерами** – одна из галер начнет обстреливать корабль – другая пойдет на таран. Они будут пытаться утопить корабль. Если у корабля игроков останется не много прочности корпуса, они возьмут его на abordаж.

**Случайное событие к 12 из 6.** Встреча с пиратскими галеонами. Герои увидят силуэт корабля в тумане. Естественно они ринутся к нему и обнаружат там три пиратских галеона. Пираты не будут долго преследовать героев. Эта сцена призвана добавить остроты ощущений.

**Третья встреча** – две галеры попытаются взять на abordаж сразу.

### Галера Пиратов 1 уровень

		Тип корабля		Галера				Название				Медуза							
		Характеристики		Атака		Защит		Дальность		Ущерб		Выстрелов							
		Атака из пушек		8		4		4		К4					15	10	5	3	0
		Магическая Атака		-		4		-		-									
		Атака Стрелками		11		5		3		К10				20	15	10	5	3	0
		Таран		20		10		1		2К10									
		Прочность корабля		55				Отр1		Отр2		Отр3		Отр4		Отр5			
		Здоровье экипажа		45															
Уровень	1	Запас хода		0	3	5	10	15	20	25	30	35	40	50					

### Галера Пиратов 2 уровень

		Тип корабля		Галера				Название				Морок															
		Характеристики		Атака		Защит		Дальность		Ущерб		Выстрелов															
		Атака из пушек		9		4		4		K6						15		10		5		3		0			
		Магическая Атака		-		4		-		-																	
		Атака Стрелками		12		5		4		K10				25		20		15		10		5		3		0	
		Таран		20		10		1		2K10																	
		Прочность корабля		60						Отр1		Отр2		Отр3		Отр4		Отр5									
Здоровье экипажа		50																									
Уровень	2	Запас хода		0	3	5	10	15	20	25	30	35	40	50													

**Случайное событие к 12 из 5** – встреча с торговым караваном. Из тумана на встречу героям vyplывают три торговых судна. Они кажутся героям судами - одиночками, но с боку в тумане параллельно идут два галеона охраны. Это суда другого государства. С ними можно торговать и вести переговоры.

**Случайное событие к 12 из 4** - Пиратская каравелла – сквозь туман игроки могут заметить пиратскую каравеллу. Это не корабль Тсека. Если они вступят с ним в бой, он возьмет их на abordаж.

### Каравелла Пиратов 1 уровень

		Каравелла Пиратов 1 уровень																			
		Тип корабля			Каравелла			Название			Злодей										
		Характеристики			Атака		Защит		Дальность		Ущерб		Выстрелов								
		Атака из пушек			10		5		4		K10					15	10	5	3	0	
		Магическая Атака			8		4		5		-						10	5	3	0	
		Атака Стрелками			12		5		3		K10						10	5	3	0	
		Таран			-		-		-		-										
		Прочность корабля			60						Отр1		Отр2		Отр3		Отр4		Отр5		
		Здоровье экипажа			50																
Уровень		Запас хода			0	3	5	10	15	20	25	30	35	40	50						

### Всплывающий остров.

Покончив с пиратами и их галерами, игроки, как ёжики в тумане, движутся неизвестно куда, и тут они видят остров, который медленно поднимается из воды.

Боцман на палубе – Лопни моя селезёнка, это же всплывающий остров! А это что? Большой торговый корабль?  
 Матрос – Медузу в глотку, это не просто корабль, это Золотой Галеон!  
 Матрос 2 – Нет, не похож.  
 Боцман – Дурья башка, Золой Галеон пропал 100 лет назад, откуда тебе знать, как он выглядит?  
 Хорс – Господа, (обращается к героям) узнайте что это за корабль. Остров всплывает на час, может на два, несколько раз в год. Поспешите, мы вас прикроем на рейде. Мистер Клайд шлюпку.

**Всплывающие острова** – это природное явление вызванное цветением черных водорослей (из них делают чернила, если вы помните первую часть этого сценария). Водоросли образуют плотную платформу формируемую годами, а в период туманов они всплывают и водоросли высвобождают споры. На вершине водорослей иногда застревают камни, песок и другие предметы. Некоторые острова достигают больших размеров.

Перед вами большой остров около 100 метров по площади, на нем есть песок, разные водоросли, актинии, большие и маленькие камни, несколько бревен. В лужах носятся стайки испуганных рыб. Стоять на острове можно, почва под вами пружинит, и следы наполняются водой.

Почти в середине острова стоит большой корабль поросший водорослями, он держится, опираясь на несколько больших камней, застрявших в водорослях. Часть корабля уходит под остров.

Перед кораблём большие кучи морской тины и обломков.

**Случайное событие – нападение крабов – 5 из K12.** Из-под тины вырываются крабы – 2 шт. - они атакуют первыми.

### Гигантский Краб 2 уровня

Восприятие	5	Клешня (Кинж)		Наскок (таран)	
Ловкость	4	Атака	11	Атака	13
Пд	7	ПД Атаки	3	ПД Атаки	4
Защита	3	Урон	K8	Урон	K4
<b>Броня</b>	<b>5</b>	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	12	ШКП	2	ШКП	0
Кр Хиты	7	ШКУ	3	ШКУ	0
Опыт				При удачной атаке сбивает с ног.	

### Осмотр Брошенного корабля

Забравшись на верхнюю палубу, герои проникаю внутрь корабля. Они попадают в пристройку на корме. Как ни странно внутри корабля достаточно сухо, хотя и пахнет плесенью, чувствуется присутствие животной магии. Это магия от проникновения воды.

Под ногами множество старой скорлупы от непонятных яиц и мелкой чешуи. На столе лежат серые пожухлые карты и журналы. Открыв один, вы видите надпись, сделанную несмываемыми чернилами.

Загрузили в порте Тиса:

- Свитки и магические книги.
- Артефакты особого использования.
- Щебня два сундука.
- Вино 136 амфор.
- Пряных кореньев 10 мешков.
- На борту семь пассажиров.

Перед вами дверь, ведущая вниз в трюм корабля.

Пробравшись вниз, герои нарвутся на крабов – у них там гнездо (да, да гнездо) и краб-человек в придачу! Крабы свили гнездо на грузе корабля. Они не сильно обрадуются приходу героев. Видимость в трюме ограничена, и свет падает из щелей, образуя круги. Крабы не будут лезть на свет, они прекрасно видят и в темноте.

### Гигантский Краб 2 уровня

Восприятие	5	Клешня (Кинж)		Наскок (таран)	
Ловкость	4	Атака	11	Атака	13
Пд	7	ПД Атаки	3	ПД Атаки	4
Защита	3	Урон	K8	Урон	K4
<b>Броня</b>	<b>5</b>	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	12	ШКП	2	ШКП	0
Кр Хиты	7	ШКУ	3	ШКУ	0
Опыт				При удачной атаке сбивает с ног.	

**Случайное событие во время боя K12 из 4** – Падение, поскользнувшись на водорослях - К 12 против Удачи. Герой падает и должен встать, потратив ПД.

**Случайное событие во время боя K12 из 6** – Тряска корабля – Остров приходит в движение, и все вокруг трясётся. Все кто провалил K12 на Удачу падают без ущерб и проигрывают Инициативу, кроме крабов, конечно.

**Человек-Краб** (автор вне политики) – из темноты героев атакует человек-краб. Это получеловек, одна рука – клешня, на спине панцирь. Использует заклинания, атакует вместе с крабами.

### Человек Краб

Восприятие	6	Посох		<b>Живые оковы</b>	
Ловкость	5	Атака	10	Урон	-
Пд	8	ПД Атаки	4	Дальность	10
Защита	2	Урон	K6+2	Поддержка	Сл
Броня	0	Дальность	1	Скорость	7 ПД
Хиты	12	ШКП	2	Живое существо	
Кр Хиты	5	ШКУ	7	должно выполнить чек	
Опыт				С/12 за каждую	
				попытку пройти 1	
				клетку в области	
				заклинания.	
<b>Холод</b>		<b>Туман</b>		<b>Ледяное копьё</b>	
Урон		Урон	-	Атака	10
Дальность		Дальность	10	Урон	K12
Поддержка		Поддержка	Сл	Дальность	10
Скорость		Скорость	8 ПД	Поддержка	-
Маг сильно понижает температуру. Все теряют 2 ПД. Вода в этой зоне замерзает, превращаясь в лед.		В воздухе возникает плотное облако тумана.	-	Скорость	5 ПД
				Большое ледяное копьё вырывается из руки мага, чтобы поразить противника	

Живые оковы – опутывает ноги тина.

**Груз корабля.** Кроме множества яиц крабов, герои обнаруживают несколько интересных вещей.

1. Магический старый плащ – броня тело +2.
2. Резной посох (атака и защита - обычный посох) урон +4
3. Книги заклинаний – 4 шт. (сами решите, каких заклинаний – 4 шт.).
4. Книгу Откровений – 4-и тома (содержит жреческие заклятия 4 шт.)
5. Магический свиток Нового умения. (Позволяет получить одно любое общее умение персонажу). Сгорает после прочтения. Стоит около 900 золотых.
6. Магический свиток Знаний – позволяет увеличить один навык на единицу.
7. Ботинки святого Хрога – одев эти старые сырые тапки, героя не сбить с ног.
8. Шлем не Оглушения – Броня 1. Пока вы носите этот шлем вас не оглушить.
9. Золото 400 монет (это те самые два сундука с щебнем).
10. Одноразовая волшебная отмычка – открывает любой замок, после чего ломается.

После того как герои прибарихлились и осмотрели корабль, он медленно начинает погружаться в воду.

### Тсек Соловей

Вернувшись на корабль, герои видят корабль Тсека в тумане. Пока герои добывали крабовое мясо, моряки починили корабль на К6 пунктов.

**Тсек Соловей** – будет пытаться скрыться в тумане после каждого залпа. Для повышения интереса имеет смысл поместить рядом с кораблем пирата несколько областей Липкого тумана. Тсек будет перемешаться между ними, обстреливая корабль, стараясь выбить экипаж судна игроков. После нескольких таких заходов он возьмет неожиданно судно игроков на абордаж, выплыв из тумана. Тут ведущий может немного смухлевать для интереса игры.

#### Корабль пирата Тсека Соловья 2 уровень

		Корабль типа Геска Соловей - уровень																		
		Тип корабля			КАРАВЕЛЛА				Название				СОЛОВЕЙ							
		Характеристики			Атака		Защит		Дальность		Ущерб		Выстрелов							
		Атака из пушек			11		5		4		K10			30	20	15	10	5	3	0
		Магическая Атака			9		4		5		K8				20	15	10	5	3	0
		Атака Стрелками			11		5		4		K10			30	20	15	10	5	3	0
		Таран			-		-		-		-									
		Прочность корабля			70						Отр1		Отр2		Отр3		Отр4		Отр5	
		Здоровье экипажа			65															
Уровень	2	Запас хода		0	3	5	10	15	20	25	30	35	40	50						

Заметка ведущему – для повышения интереса в конце боя можно устроить дуэль между героем и пиратом или между героями и пиратами. В дуэли его будут сопровождать пираты по числу героев на дуэли.

### Тсек Соловей

Восприятие	5	Сабля		Щит Баклер	
Ловкость	6	Атака	12	Атака	10
Пд	8	ПД Атаки	4	ПД Атаки	2
Защита	3	Урон	K10	Урон	-
Броня	3	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	20	ШКП	4	ШКП	-
Кр Хиты	9	ШКУ	2	ШКУ	-
Опыт					

### Пират Старшина 2 уровня

Восприятие	5	Сабля		Щит Баклер	
Ловкость	6	Атака	11	Атака	10
Пд	8	ПД Атаки	4	ПД Атаки	2
Защита	3	Урон	K10	Урон	-
Броня	2	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	16	ШКП	4	ШКП	-
Кр Хиты	8	ШКУ	2	ШКУ	-
Опыт					

### Окончание сценария.

Герои возвращаются на корабле в порт, их встречает Хиггинс.

Хиггинс встречает их с улыбкой и просит небольшой кошелёк с 200 золотыми монетами.

- Вы отлично справились друзья. Я очень восхищён не только вашими танцами, но и основными талантами. Я хочу, чтобы вы и дальше выполняли мои небольшие поручения. Вот вам письмо моему знакомому, он просит меня помочь в одном деле. Сам я не могу оставить эту миссию, и поэтому рекомендую вам срочно прибыть к моему знакомому.

Хиггинс пожимает руки всем героям (целует дамам).

Спасибо, что играли в мой сценарий.

У вас есть вопросы? Пишите в нашей группе - <https://vk.com/club45416471>

Дополнительное событие.

### Крабы на галере.

Вы думаете, игра закончена, а у вас есть еще время, что же делать? Вы можете встретить в море брошенную галеру, в трюме которой засели крабы.

В тумане вы видите дрейфующую пиратскую галеру. Боцман предлагает вам ее осмотреть. Войдя в трюм, партия обнаружит там трупы и крабов, которые мирно ими обедают. Заметив героев, крабы набросятся на них, блокируя выход. Крабов 4 или 5 шт.

#### Гигантский Краб 2 уровня

Восприятие	5	Клешня (Кинж)		Наскок (таран)	
Ловкость	4	Атака	11	Атака	13
Пд	7	ПД Атаки	3	ПД Атаки	4
Защита	3	Урон	K8	Урон	K4
<b>Броня</b>	<b>5</b>	Дальность	1	Дальность	1
Хиты	12	ШКП	2	ШКП	0
Кр Хиты	7	ШКУ	3	ШКУ	0
Опыт				При удачной атаке сбивает с ног.	

Быстро справившись с крабами, герои решат, что победа близка. И тут из воды появится морское чудище – Архи Краб. Между ним и кораблём героев начнётся бой.

Вы слышите звуки тревоги и глухой удар по кораблю. Выскочив на верхнюю палубу, вашему зрению предстаёт огромный сердитый лобстер. Ударом клешни он сносит корму галеры  
Боцман – осьминог мне в штаны, вы разбудили Папу всех Крабов! Живо на корабль. Свистать всех наверх!

#### Архи Краб

Восприятие	6	<b>Таран мордой</b>		<b>Удар клешней</b>	
Скорость	8	Атака	15	Атака	17
Защита	4	Урон	K8+1	Урон	K12
Защита корпуса	50	Дальность	1	Дальность	2
Опыт		Выполняется без штрафов и разгона		Может атаковать экипаж	
<b>Нырок под воду</b>		<b>Туман</b>		<b>Ледяное копье</b>	
Урон	-	Урон	-	Атака	10
Дальность	15	Дальность	10	Урон	K12
Краб ныряет и скрывается из виду – его нельзя атаковать – может всплыть где угодно		Поддержка В воздухе возникает плотное облако тумана.	Сл	Дальность Большое ледяное копье вырывается из руки клешни, чтобы поразить корабль или экипаж.	10

Краб может уплыть - гордо расправив хвост!



## Приложение для игроков.

### Город Тирн.

Дома преимущественно выкрашены в белый или светло коричневый цвет, на крышах везде видна черепица, вдоль всей набережной сушатся сети и разные рыбацкие снасти. Несмотря на вечернюю прохладу и легкий ветерок, в воздухе стоит запах тины и сырости от сетей.

**Оружейная лавка** – нет.

**Больница** – небольшой белый дом с тремя окнами. Там принимает и лечит старая бабушка и ее молодая ученица. Ученица очень красивая и стройная девушка с широкими бедрами, выраженной грудью и длинными толстыми рыжими волосами. Тут рыбаки и ныряльщики за водорослями лечатся от травм от морских ежей, медуз и прочих хворей.

**Торговля рыбой** – в городе и в целом на острове множество лавок по торговле рыбой, креветками и моллюсками.

**Плотницкая лавка** – большая лавка на второй улице от набережной, где можно купить и заказать различные деревянные изделия. Тут трудятся три сына и отец плотник. Они обслуживают весь город, и даже строят лодки силами еще двух работников.

**Продуктовые лавки** – тут таких много. И свежая выпечка и мед, оливковое масло и прочие лавки. Тут можно купить различное снаряжение и прочие рыбацкие necessities, сети и рыболовные снасти.

**Храм** – в городе стоит храм в честь местного святого Хрога, тут обитает двое жрецов, имеется и маленькая лавочка.

**Таверны** – рыбаки и горожане любят теплыми вечерами посидеть и поболтать в тавернах их в городе четыре:

«**Старый рыбак**» – самая старая и большая таверна. Тут собираются старики-рыбаки и травят байки, сплетничают и играют в кости.

«**Ушица**» – небольшое заведение в три этажа у ратуши. Тут собирается стража и гарнизон. Заведение считается более respectable. Тут есть постоянные комнаты для заезжих купцов и постояльцев, готовых платить за кровать без блох и теплую воду по вечерам.

«**У мамочки**» – сомнительное место. Помимо рыбаков и пьяниц, тут обитают контрабандисты и иногда пираты. Тут активно играют в азартные игры, хотя и подпольно. Торгуют контрабандным алкоголем.

«**Старый лис**» – таверна на другом краю города. Тут тоже можно остановиться на ночлег. Тут много комнат. В таверне сидят местные рыбаки и простые ремесленники, иногда заходят контрабандисты и пираты. Это достаточно тихое и неприметное место.

### Монастырь Хрога.

**Монастырь** - представляет собой группу невысоких строений с большой стеной и двумя башнями перед входом. Внутри на склоне расположены одноэтажные кельи. На нижней террасе расположен низкий древний храм, состоящий из двух частей. Над ним находится трапезная и большой зал для приема гостей и кухни. Напротив входа стоит двухэтажный дом настоятеля, на первом этаже которого расположена небольшая лавка. Между кельями и домом наместника проходит широкая лестница, ведущая на гору. На плоской вершинке на высоте 50 метров над монастырем находится второй более большой храм. С боку от него весь склон в виде уступов, где растут плодовые деревья и посажен огород. Крыши всех домов облицованы красной черепицей. Стены внутри монастыря побелены известкой. Материал при строительстве использовался только местный – крупные обтесанные валуны.

**Нижний храм** – невысокое строение белого цвета, внутри украшен росписями о деяниях Хрога, множество резных предметов, скамей вдоль стен и другой мебели.

**Верхний храм** – высокое вместительное здание, украшено каменным орнаментом и красивыми резными дверями.

### **Персонажи**

**Рихард.** - Хорошо сложенный, но слегка полноватый мужчина с большой залысиной и рыжими волосами вокруг. Держится за трость и слегка хромает. Одет в неброскую зелено коричневую одежду, на поясе висит кинжал. Лицо круглое глаза маленькие черные, слегка бледное. Очень внимателен, ловок и приятен в общении.

**Настоятель Ферин** – толстый лысый мужчина, с лицом, изъеденным оспой и чахлой рыжей бородой. Одет, как и все монахи, в серую одежду. Очень хитрый и умный. Поговаривают, что он – любитель выпить и любит большие и дорогие подаяния – очень любит.

**Святой Хрог** – во время великого голода вся рыба ушла от островов и рыбаки три недели не могли поймать рыбу. На острове наступили голод и отчаяние. Дети и старики начали умирать от голода. При этом температура опустилась очень низко для этого времени года, ручьи и посевы замерзли. В момент отчаяния приплыл на старой лодке монах, и за ним плыли косяки рыб. И наступили тепло и радость. Он повелел жителям поститься три дня и ограничивать себя в пиши и желаниях, заботься о близки и любых людях, приплывающих на остров. Святой Хрог вырыл себе пещеры на одной из скал и основал с последователями монастырь.

### **Заметки игроков:**