**Ужас глубин**

Сценарий для 3-5 персонажей 6-7 уровня

**Предистория.**

Вот уже много лет в городе **Сильвермере** существует традиция. Ежегодно в день красной луны жители города вынуждены приносить страшную жертву подводному монстру, что обитает у их берегов. Жребием выбирается молодая девушка (призывной возраст 27 лет) и увозится на отмель близ города, где прикованную к столбу ее пожирает древний монстр. Люди верят, что таким образом они каждый раз спасают город от разрушительного гнева чудовища. Так поступали их деды и прадеды. Таков порядок. Однако последнее время трагичный ритуал все больше напоминает веселый праздник. Бедных девушек отправляют на растерзание под песни модных менестрелей, в день красной луны город полон пьяных рыбаков, усиленно работает базар, трещат фейерверки, а местные жрецы «Глубинного Ужаса» проповедуют о необходимом смирении, терпении горожан и безразмерном милосердии их бога. И люди особо не ропщут. Все давно привыкли, тем более, что девочки в городе родятся особенно обильно и мужей (те часто гибнут в море на рыбалке) на всех не хватает. Всё бы ничего, если бы не жадность главы города, что решил заработать на этом жестоком обычае. Сам он в «Ужас» не верит, однако делает всё, чтобы остальные в его существовании были уверены, даже финансирует «Очевидцев Глубинного Ужаса». Суть махинации проста – он просто подменяет жребий, а состоятельные горожане дабы уберечь своих драгоценных дочерей от страшной смерти ежегодно платят ему дань. Таким образом уже 25 лет в городе на растерзание зверю увозили только девушек из бедных семей, что в принципе устраивало всех – отцы несчастных в глубине души были рады избавлению от лишнего рта. Жребий выглядит тоже необычно: всех девушек города до 27 лет строят на центральной площади (явка строго обязательна, иначе родные девушки поплатятся головой). Из стеклянной банки выпускается светлячок, и дева которую выберет насекомое для посадки автоматически становится хавкой для чудовища. Дело в том, что 25 лет назад глава города Аргентий нанял циркача-дрессировщика Фалиссимо дрессировать светлячков. Сам циркач за это время так и не дал ни одного выступления в городе, а лишь пропивал неведомо откуда появляющиеся деньги в местном трактире. Там же и живет. Всё так бы и шло, если бы об этом не прознал местный воришка хоббит Дорри. Во время ограбления ратуши он наткнулся на расписки, раскрывающие преступные делишки главы, однако был схвачен с поличным и заточен в тюрьму, где ждет казни в ближайшее время. А еще в ближайшее время придет день красной луны и очередная девушка будет съедена с говном местным ужасом из глубин, которого из ныне живущих так в глаза ни разу и не видел. Девушки, к слову сказать, действительно пропадают после свершения таинства обряда.

Аннограмма событий:

-герои приходят в город – вникают в суть ожидаемых событий – главное сделать так, чтобы у них сложилось чувство глобального нае\*алова.

-ищут инфу в библитотеке

-герои знакомятся с профессором Томасом Морсом и отправляются в приключение на подлодке

-одну девушку из партии выбирают жертвой для Ужаса Глубин – битва на отмели

-битва с гигантским кальмаром.

-герои знакомятся с дрессировщиком Фалиссимо и отправляются искать улики в дом главы города

-при провале в доме главы герои попадают в тюрьму, там узнают о зловещем плане от хоббита Дорри

-разоблачение злодеев и феерическая битва с настоящим «Ужасом Глубин»

**Основные локации**

**Город Сильвермер**

Городок находится на берегу «Серебряного» моря и условно поделен на 2 части. С прибережной стороны города расположились рыбацкие лачуги, в основном это грубо сложенные из вымытых морем бревен времянки на всю жизнь. Реже встречаются каменные 2х-этажные здания и у самого берега ветхие шалаши самых «невезучих» рыбаков. Запах в этой части города стоит просто отвратительный: это смесь ароматов рыбы всех видов и свежестей. Особенно это будет досаждать героям-эльфам (пенальти 3 на все чеки в этой части города), орки не заметят зловония. Вдоль берега одна на другой теснятся лодки всех мастей: от мелких пирог до баркасов, есть даже одна шестипушечная канонерка. Вторая часть города выглядит куда опрятнее и цивилизованнее. Здесь живут ремесленники. В основном это 2х-этажные каменные дома, улицы выглядят опрятно, газончики, клумбочки, бабочки, цветочки. В городе можно встретить представителей всех рас, кроме разве что тартлингов. Все основные здания традиционно расположены вокруг центральной площади. Это **Ратуша**: в ней заседает и живет с семьей глава города **Аргентий**. **Храм Арелии и Эолана**, при храме работает **Библиотека** и местная **Больница**, где лечат травами и заговорами. **Магазин «У Хуча»** - продажа разнообразнейших редкостей по баснословным ценам. Большой **Трактир «Подорожник»**, где гостят не только проезжие, но и любят шумно провести вечер и горожане. **Рынок**, где можно купить различные бытовые товары, скот и продукты. В центре площади **Сцена-эшафот**, где с утра казнят, вечером проходят представления. **Казармы** местной гвардии, высокая сторожевая башня с пушкой, **тюрьма** – всё в одном здании. В городе живет ученый-изобретатель **Том Морс**. На окраине города работает **Кузня**.

Когда герои осмотрят город к ним тут же подойдут «Очевидцы Глубинного ужаса» расскажут о их обычае, насуют листовок с заповедями и попытаются убедить кого-либо из девушек стать добровольной жертвой на грядущем мероприятии. На прямые вопросы: «*Вы его действительно видели?*» ответят: «*Для того чтобы узреть величие милосерднейшего Ужаса достаточно узреть дела его*»

*-О! Ничтожные твари, возрадуйтесь, ибо день явления величия Милосерднейшего совсем скоро! Плоть наша – хлеб твой! Наша кровь – вино! Устрашитесь и смиритесь с неизбежным! Блаженна дочь сухопутного если она сужена нашему Господину! Смиритесь и вы, неверные и отриньте ложных Богов, ибо лишь Ужас Глубинный есть реален и ужасен в своем величии…*

…ну и всё в таком духе

*«****Заповеди Ужаса Глубин***

*-Воздай жертву Ужаснейшему из милосердных!*

*-Возрадуйся жребию своему, ибо ты избрана Богом!*

*-Не пытайся узреть глазами Величие его!»*

**Ратуша**

Каменное 2хэтажное здание. У ворот 2 гвардейца. На первом этаже приемная главы города Аргентия. В приемной (она занимает весь 1 этаж) кроме столов с деликатесами и «рабочим креслом» главы пара шкафов с документами и огромный сейф с большим замком (*чек на взлом 12 с пенальти 3), кроме того при провале чека на наблюдательность к20 сработает сигнализация и прибегут 2 гвардейца. В сейфе пусто.* На полу пышные ковры, кругом расставлены антикварные вазы, различные раритеты, картины со всех краев необъятного Мира Великого Дракона. *при чеке на удачу 12 обнаружится потайной* сейф под ковром *(чек на взлом 10)и возможность головоломки там найдется 300 золотых и масса компрометирующих главу города документов: от вымогательств до казнокрадства. Документы можно передать любому гвардейцу и главу лишат головы тем же вечером. А можно попытаться шантажировать его в обмен особые привилегии или просто продать за 1000 золотых. Больше он просто не сможет собрать (ибо всё барахло в его дома либо хлам, либо подделки за которые не выручишь и 100 золотых).*

Головоломка на проваленный чек. Его можжно открыть, нажав кнопки в заданной последовательности, следуя указаниям, нанесенным на самих кнопках. Последовательность передвижения по кнопкам производится на указанное количество кнопок по сторонам света (N — север, S — юг, W — запад, Е — восток). Например, если указано на кнопке E3, то необходимо от этой кнопки перейти на восток на 3 кнопки. Последняя кнопка обозначена цифрой 0. Определите первую.

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | N | | | | |  |
| W | 3S | 3S | 1E | 3S | 3W | Е |
| 1N | 1E | 2E | 3W | 3S |
| 2E | 1W | 2N | 1N | 1W |
| 1S | 1N | 2E | 1W | 1N |
| 1E | 3N | 1E | 0 | 2W |
|  | S | | | | |  |

На втором этаже 3 спальни – 1 Аргентий с женой Мариной, 2 Их дочь Марина, 3 – прислуга. Кухня и Столовая.

Сам Аргентий - человек лет 50ти в халате, тапочках лежащий за столом на специальном кресло-кровати. Ок курит кальян, пьет вино, вокруг него в изобилии разнообразнейшая деликатесная еда: копчености, сладости, редкие фрукты. Он будет демонстративно это всё поедать на глазах героев, но присоединиться к трапезе не пригласит.

**Храм Арелии и Эолана**

Божества Арелия и Эолан – брат и сестра-близнецы, покровители эльфов. Они также следят за природой (Арелия), музыкой, поэзией, искусством (Эолан). Титул – Покровители Эльфов, Хранители жизни, Созидатели Прекрасного. Оружие – лук (Арелия), Эльфийский меч (Эолан). Символ - зеленое дерево (Арелия), золотая флейта (Эолан). Последователи – эльфы, полуэльфы, барды, следопыты, люди искусства. Жрецы Эолана обязательно играют на флейте, называемой «голос Эолана». Внешность – прекрасные эльфийские мужчина и женщина, держащиеся за руки.

Храм представляет собой своего рода общину лесных и высоких эльфов. Это достаточно большое здание с массой пристроек хозяйственного назначения, библиотекой, больницей, а также жилыми комнатами. Этакий маленький Токио со своей инфраструктурой.

Это массивное здание с высоким потолком, стены которого искусно созданы из камня и живых деревьев. Органично переплетаются природная изящность и строгая каменная архитектура. В центре статуи (под потолок) эльфийских божеств, держащихся за руки. Там же круглый алтарь, расписанный рунами с прорезью под монетки. Алтарь можно взломать (взлом20, днем чек на скрытность 20 с пенальти 5, ночью 10 без пенальти) При любом исходе на вора обрушиться проклятие богов: навык взлом уменьшится на 2. В Алтаре обнаружатся 555 золотых. В зале тут и там шныряют эльфы всех мастей по своим «важным и неотложным делам». Героев на пороге встречают жрецы. Жрецов в храме 2 это брат и сестра близнецы Эол и Аре соответственно. Повышают навыки: Аре: стрельбы, чтение следов, магии жизни, света, воздуха, земли, воды, астрала, Эол: актерского мастерства, представления, клинки. Своим единоверцам предложат скидки в 50%. Решившим принять новую веру задарят бесплатно любой навык, но на героя в таком случае падет гнев отвергнутого бога (-1 харизмы или удачи, ну или еще чего похуже).К главному зданию (непосредственно храму) прилегают два симметричных крыла это библиотека и больница.

В храме можно получить благословения за 10 золотых, но случайно (алтарь расстроен и местами переломан) и посему все дешево: кидаем к30

1.излечить болезнь

2.восстановить силы

3.восстановить утерянный общий показатель

4.восстановить хиты

5.восстановить критические хиты

6.повысить удачу на 1

7-30. молитва не услышана Богами

. Какие благословения вообще могут вдруг активироваться могут сказать единицы завсегдатых счастливчиков-пользователей - их трое, каждый скажет что-то одно кидаем к6 по аналогичной схеме.

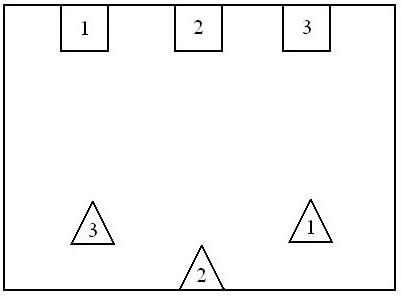
*-Собратья, да прибудете вы в мире и гармонии! Да снизойдет на вас благодать прекраснейших Арелии и Эолана! В нашем храме до конца месяца урожая проходит акция: сделайте пожертвование не менее 20 золотых и получите второе благословение бесплатно! А еще, выбрав своими покровителями Арелию и Эолана, вы не только получите бесплатно один и преподаваемых в нашем храме навыков, но и 50% скидку единоверца на все услуги в нашем храме!*

Попросят решить проблему с неисправностью алтаря

*-Братья! Вот уже год как наш алтарь расстроен и выдает случайные благословения: здоровые люди получают исцеление вместо отдыха, а больные вдруг становятся удачливыми, но умирают не найдя излечения! Кажется, что наши покровители, прекраснейшие из прекраснейших просто не понимают наших молитв! У нас нет специалистов по настройке алтарей жизни, может кто из вас попробует разобраться?*

прохождение чеков на ремесло 12, магия света 12 и знание 12 или головоломка вместо одного проваленного чека

Соедините попарно фигуры, имеющие одинаковую нумерацию, произвольными непрерывными линиями таким образом, чтобы эти соединительные линии не пересекались между собой.



За починку алтаря каждому герою даруют один из преподаваемых навыков. + 550 опыта каждому.

*-Братья и сестры!! Не иначе как Арелия и Эолан лично ниспослали вас услышав таки наши молитвы! Не чудо ли это! Несомненно это есть божественное вмешательство!!! В награду мы просветим каждого из вас!!! Для нас честью будет поделиться своими знаниями с избранниками наших покровителей!!*

Благословение у алтаря теперь стоит серьезно больше

1.излечить болезнь – 20 золотых

2.восстановить силы – 2 золотых

3.восстановить утерянный общий показатель -– 200 золотых

4.восстановить хиты – 100 золотых

5.восстановить критические хиты – 50 золотых

6.повысить удачу на 1 – 2000 золотых

Про Ужас скажут, что это лженедобог, который если и существует (в чем они очень сомневаются) просто монстр без каких-либо божественных характеристик и способностей. И отправят разыскивать инфу в библиотеку.

**Библиотека**

Стеллажи книг уходят до самого потолка, сам потолок к слову сказать тоже не низкий. Книги здесь также лежат стопками на полу, столах а иногда и вместо стульев. В библиотеке жизнь кипит круглосуточно. Здесь всегда достаточно читающих посетителей, однако кража вполне вероятна, ибо увлечены процессом. За высокой трибуной за работой библиотеки наблюдает высший эльф Лоттон. Он немедленно прогонит вон героев, если те будут вести себя шумно или кто-то будет вонять рыбой. В библиотеке можно найти книгу по этикету (чек на наблюдательность 12) добавят этот навык себе и повысят его на 1 после чека на грамотность 20. Кроме того при чеке на удачу 20 каждый сможет найти самоучитель по любому из доступных навыков. За В – к4 часов герои таки отыщут книгу с «Ужас глубин: миф или реальность», где профессором Томом Морсом собраны всевозможные документы, представлены все гипотезы, рассказы очевидцев:

*«Рассказ старого моряка Зилара:*

*Много лет минуло с тех пор на Сильвермер напал Ужас Глубин. Я тогда еще мальчишкой был. Помнится вернулись мужики с рыбалки, привезли хвост ящера здоровенный метра два длиной. Еще удивлялись, мол откуда крокодилы в море водятся? А под вечер море всколыхнулось и вышло ОНО! Страшно было. Народ весь, кто убежал, кто попрятался. Но я-то любопытный был, рассмотрел: Здоровенный дракон, ребята, здорооооовеннныыый!!! Стал жрать всё что видел, крушить дома, топтать скот. Лютовал где-то с час, пока не устал. Вот с тех пор жрецы его у нас появились, провели ритуал, согласовали, говорят с ним всё, мол ждет он теперь ежегодно от вас по молодой девице, тогда не будет город ломать больше…»*

*«Доклад городского главы его Величеству:*

*С прискорбием спешу сообщить, что город СильверМер был атакован на днесь злобным монстром из глубин. Городские построики серьезно пострадали, народ поеден и понадкусан. Прошу немедленно принять меры и усмирить чудовище. Глава города Сильвермер Синон»*

*«Ответ на доклад главы короля Эрика 14го:*

*Казна пуста, людей не хватает на войне, справляйтесь сами. Его Величество Эрик 14й»*

*«Из всего что мне удалось найти можно сделать вывод, что Ужас Глубин не простое суеверие, а реально существовавший, а может и по сей день существующий древний ящер!»*

*Еще прилагается посмертный рисунок художника-очевидца описываемых событий, запачканный кровью.*

**Больница**

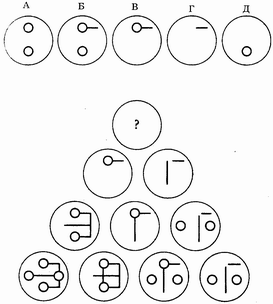
Симметричное библиотеке крыло храма Арелии и Эолана. Здесь в огромной зале стоят койки с больными, здесь же операционная, аптека и регистратура. Заведует поликлиникой Лесной эльф Дориэн. Это добродушный старикашка в запачканном кровью белом халате. Он предложит немного поработать у него в лечебнице и отдельных героев отправит по отделениям:

Квест 1

Троих орков лечат от дезинтерии общеукрепляющими клизмами. Но аптеке нехватка посуды нужных емкостей, приходиться выкручиваться:

Имеются трёхлитровая банка зелья и две пустые банки: одна - литровая, другая - двухлитровая. Нужно разлить зелье так, чтобы во всех трёх банках было по одному литру? Если герой не успеет решить задачу за минуту орки во внезапном приступе орочьей диареи обосрутся фейерверком на героя понизив его харизму на 4 до тех пор пока тот не отмоется. **опыт 600**

Квест 2 В лаборатории эльфы выводят новую вакцину от чесотки. Разгадка близка. Какая фигура должна занять место в вершине пирамиды?  
**опыт 400**



Квест 3. Герою предстоит поучаствовать в операции. И конкретно определить нужную группу крови пациенту. (Смотри приложение)

Как назло приболел почетный донор – слишком много слил видать на прошлой неделе. Теперь он сам нуждается в срочном переливании. Задачу нужно решить за 2 минуты, иначе пациент умрет. Известно, что от него переливали и очень удачно к **A(II) Rh+, AB(IV) Rh-, AB(IV) Rh+.** А в наличии есть только **A(II) Rh−, O(I) Rh+, B(III) Rh−.**

**Ответ:** влить нужно **A(II) Rh- -** иначе в его доме заиграет музыка. Но он ее не услышит. Герой лишится 1 харизмы в случае провала. **опыт 800**

**За каждый квест Дориэн выдаст героям по 3 банки мази восстанавливающей 10 хитов за час. Если все 3 квеста будут выполнены повысит кому-нибудь навык магии света или жизни, или обучит заклинанию этих школ.**

**Трактир «Подорожник»**

Это двухэтажное здание с большим залом где достаточно места для пьяниц за столами, менестрелей, играющих на импровизированной сцене и задир, что непременно попробуют спровоцировать драку с нашими героями. Здесь людно всегда – с утра, правда, основная масса рыбаков пытается похмеляться, поэтому в ранние часы в зале достаточно тихо. На стене у входа объявление, которое трудно не заметить *«Срочно требуется официантка».* Режим «Всё включено» в трактире будет стоит каждому герою в 3 золотых. Это место в комнате на двоих, завтрак (яичница, салат, кружка пива), обед (суп, каша, кружка пива) и ужин (жаркое, бутылка местного портвейна)

Вдоль стен расставлены длинные столы за которыми алкоголизируют местные моряки, у каждого есть пара серебряных монет (чек на кражу 6). Проходя меж столов можно услышать нескончаемые рыбацкие байки про то как каждый из них «лично видел Ужас Глубин, и чуть не поймал его на крючек, если бы не старое удилище», масса историй о «порванных сетях», а один морской волк с канонерки скажет, что «ужас отгрыз ему якорь!» Всё это он вещает со стола размахивая огромной кружкой портвейна:

*-Мои матросы -подлые трусы забились в трюм как сухопутные крысы!!! В то время пока я стрелял из всех орудий по этому монстру!!! И я чуть было не поймал его на якорь моего корабля, но видно уж больно матер этот зверь, раз смог раскусить якорную цепь!! Больше я в море не ходил, потому что нет среди вас смельчаков, готовых вступить в схватку с этим чудовищем!!!*

Еще в трактире работает рыжеволосая шлюха (чек на кражу 12 с пенальти 6) при себе имеет 25 золотых, снотворное в виде порошка, кинжал. Трактирщик расскажет о городе, о ежегодном «празднике», в разговоре с кухаркой обмолвится, что трактир поставляет еду в казармы, а так же разносит паек караульным (курица, хлеб и бутыль пива).

В отдельном углу задиры предложат героям размяться мордобоем за деньги. Ставка 40 золотых. Здесь выйдут 2 местных чемпиона Орк Зорг, и лесной эльф Тимми.

**Зорг**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Восприятие  Ловкость  Пд  Защита  Броня  Хиты  Кр Хиты  Опыт | 7  7  8  3  1  42  16  600 | Кулак  Атака 19  ПД Атаки 4  Урон к4+4  Дальность 1  ШКП 4  ШКУ 14 | Нога  Атака 17  ПД Атаки 5  Урон к6+4  Дальность 1  ШКП 4  ШКУ 14 | Голова  Атака 14  ПД Атаки 7  Урон к8+4  Дальность 1  ШКП 4  ШКУ 14 |

Зорг владеет приемом:

Сильный удар

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Требования | +2 РБ | Напрягая все силы, герой может нанести значительно более сильный удар. Ущерб увеличивается на кубик (нанося ущерб к6, при Сильном ударе герой нанесет 2к6). |
| Стоимость | 1 ПД |
| Поддержка | - |
| Скорость | 1 ПД |
| Расстояние | - |
| Область | Боец |
| Компоненты | Ж |

**Тимми**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Восприятие  Ловкость  Пд  Защита  Броня  Хиты  Кр Хиты  Опыт | 10  10  11  5 (15)  0  30  9  600 | Кулак  Атака 21  ПД Атаки 3  Урон к4+2  Дальность 1  ШКП 2  ШКУ 3 | Нога  Атака 19  ПД Атаки 4  Урон к6+2  Дальность 1  ШКП 2  ШКУ 3 | Голова  Атака 16  ПД Атаки 6  Урон к8+2  Дальность 1  ШКП 2  ШКУ 3 |

Тимми использует навык подлый удар 10 и Уклонение 10. А также прием

Подсечка

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Требования | РБ 7 | Удар ногой по опоре оппонента (обычно ногам). При успешной атаке цель падает и получает ущерб Сп. от ноги. К Защите цели прибавляется ее Вес/20. |
| Стоимость | - |
| Поддержка | - |
| Скорость | 5 ПД |
| Расстояние | 1 |
| Область | Сщ |
| Компоненты | Ж |

**Фалиссимо**

За барной стойкой сидит в сценическом черном костюме с блестками циркач Фалиссимо. На его голове Высокий цилиндр. Тоже черный с блестками. Он грустно пьет стакан за стаканом и что-то бормочет про себя.

При знакомстве с героями попросит, чтобы его «ветерана и инвалида циркового искусства» угостили выпивкой. При успешном чеке на общение к12 он поведает свою историю. Правда не всю:

*«Когда-то меня называли Фалиссимо Невероятный, Фалиссимо Неподражаемый! А сейчас я всего лишь пьяница в каком-то богом забытом городишке! Мой талант, мой природный гений не признан обывателями, тот дар, что однажды привел меня в цирк не востребован зрителями, более того, мои представления запрещены лично королем и с тех пор я занимаюсь какой-то цирковой мелочевкой типа дрессуры и карточных фокусов…»*

Тут его надо еще раз напоить и выпытать про его представления:

*«В былые времена посмотреть на меня и моего дрессированного «друга» приходили целыми деревнями! Дело в том, что природа наградила меня внушительного размера агрегатом (если вы понимаете, о чем я) и этим я зарабатывал на жизнь, пока не понял, что это не просто дар, а мое предназначение! Со временем я понял, что моё шоу должны увидеть все!.. Но когда я выступал с гастролями в столице мимо проезжал кортеж королевы… В общем с тех пор мне «запрещено где бы то ни было демонстрировать этого монстра».»*

И далее все такой же бред эксбициониста)). Если герои разумными доводами убедят его, что это не конец жизни, и реализовать себя можно как талантливый дрессировщик и фокусник, то перед тем как он отъедет в царство морфея, выпив залпом стакан портвейна, пробормочет: «*Унесите меня в номер. Ну что ж будем воспитывать насекомых дальше…»*

В номере циркача на стенах герои увидят афиши «Фалиссимо и блошиный цирк», «Дрессированные мотыльки Фалиссимо», «Тараканы Фалиссимо Удивительного» и оторванный кусок афиши «Неповторимый Фалиссимо и его полметровы…» Ценностей в номере нет.

**Магазин «У Хуча»**

Магазин находиться на первом этаже особняка гоблина по имени Хуч. Обнести магаз практически невозможно, ибо все ставни и двери кованы местными гномами, имеют сложные замки и магические ловушки. Если караул будет усыплен – чеки на скрытность вне дома не проводятся. Дверь Цельнометаллическая(чек на взлом 20 с пенальти 12, не ломается) при провале срабатывает ловушка с шипами ущерб 2к10. Ставни 1 этажа (чек на взлом к12 с пенальти 6, чек на наблюдательность к 10) в случае провала чека на наблюдательность сработает сигналка в виде громкой музыки, вспышек света и пометит взломщика ярко синей краской при провале чека на уклонение к20. Ставни 2 этажа (чек на взлом к10, чек на ловкость к10, на наблюдательность к10, на скрытность к12) при провале взлома – сигналка – падение со второго этажа – закрытый перелом - очнулся - гипс. Через трубу можно попасть в дом при последовательных чеках на скрытность к12, ловкость к12 (на падение с крыши), ловкость к12 (застревание в трубе).

Всё добро, кроме выручки, хранится на первом этаже куда ведет скрипучая лестница со второго этажа – если герои ломанутся сверху. (пара чеков на скрытность к12).

На стеллажах и витринах можно найти:

-гипнопорошок (распыляется перед жертвой или сыпется в еду) 300 золотых

-очень редкая шестерня -270 золотых

-воровские сапоги (+2 скрытность) – 1000 золотых

-очки ученого (+2 грамотность, +2 знание)-1500 золотых

-мошна торговца – (+2 торговля, +2 общение)- 2000 золотых

-мифрильная кольчуга (броня +4, не дает штрафа за ношение доспеха) -3000 золотых

-воровские перчатки (+2 к краже) – 1000 золотых

-молоток мастера (+2 к ремеслу) – 1000 золотых

Сам Хуч спит на 2м этаже в обнимку с мешками медяков. Всего 10 мешков в каждом 10000 медяков на 20 кг веса, вытащить каждый из-под Хуча - чек на кражу к12. Каждое действие в доме (переход в другую комнату, перенос мешка и т.д. – кидается чек на скрытность к12). Ибо чутким сном спит в соседней комнате верный помощник Хуча его телохранитель минотавр Василий, что незамедлительно поднимет тревогу и поспешит растерзать незваного гостя.

**Минотавр Василий** (одет в Латы и Шлем)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Уровень | 7 | **Типы атак** | |
| Интеллект | 2 | **Секира** | |
| Восприятие | 8 | Атака | 14 |
| ПД | 10 | ПД атаки | 9 |
| Хиты | 56 | ШКУ | 12 |
| Критические хиты | 17 | ШКП | 3 |
| Защита | 4 | Дальность | 2 |
| Броня | 10 | Ущерб | 3к8+7 |
| Опыт | 600 | Тип ущерба | топоры |
|  |  |  | |

За успешную и полную «чистку» в доме Хуча герой может себе накинуть 700 опыта

**Профессор Том Морс**

Это человек лет 80ти с невероятной жизненной энергией! Это гном-старичек, кажется, берется за всё что хоть как-то связано с наукой. Но его особая страсть – это легенда о Ужасе Глубин. Он считает он действительно существует и представляет огромнейшую ценность для зоологов и палеонтологов. Он уже 20 лет собирает подводный аппарат и он почти завершен. Не хватает лишь редкой шестерни, которую ему обещал достать гобин-торговец **Хуч**. В планах у старика разыскать Ужас и понаблюдать за ним в его естественных местах обитания. Старик объявится перед героями только когда, те прочитают его труд в библиотеке. И предложит составить ему компанию в подводном исследовании, ссылаясь на то, что местный народ до ужаса боится погружаться под воду, еще и жрецы культа «Глубинного Ужаса» постоянно мешают ему и запугивают обывателей страшными карами, что ждет того, кто воочию решится посмотреть на их Бога.

Рассказав о аппарате он выберет 2х персонажей – ученого (с навыком «знание» или «распознавание») и силача себе в помощники. Остальных отправит за шестерней к Хучу.

Запас кислорода в подлодке на 1 час. Задача силача - крутить механизм, ученого - следить за давлением. За час работы силач получит 6 пунктов усталости.

Вы плавно погружаетесь и любуетесь подводными видами: это затопленные лодки, всевозможные рыбы и морские гады. Через минут 20 путешествия вы натыкаетесь на подозрительную пещеру и Том направляет подлодку туда. При детальном осмотре вы обнаруживаете там кучу костей (чек на медицину, распознавание или знание к12 позволит определить, что в основном это человеческие останки, при крит. успехе чека - женские). Профессор берет пару образцов грунта и возвращаемся на берег. Но тут внезапная поломка: в подлодке начинает заниматься вредительством гремлин, заранее любезно запущенный в лодку жрецами «Ужаса» каждый раунд кидаем встречный чек скрытность гремлина - восприятие героев к10. Попутно чиним тестом

1. **1, 2, 3, 4, … 5, 6, 7, 8**
2. **2, 6, 10, 14, … 15, 16, 17, 18**
3. **8, 10, 18, 46, … 45, 68, 74, 77**
4. **8, 14, 22, 32, … 21, 28, 37, 44**
5. **16 (31) 47**

**21 (?) 48 15, 21, 27, 31**

1. **1, 4, 9, … 13, 16, 17, 18**

. При обнаружении вредителя начинаем ловить и попутно чинить чуткую аппаратуру. Чтобы поймать гремлина кидаем встречный чек на ловкость к4. Можно попробовать его уничтожить оружием, но в таком случае при промахе– ломается очередной точный прибор, который опять же нужно чинить, при критическом - разгерметизация корпуса. Всего приборов 3 каждый можно починить только 2 раза, третьей поломки он не выдержит и подлодку придется бросить (как и при разгерметизации), спасаясь из неуправляемого корабля вплавь (чек на плавание к8), если герой не умеет плавать его в состоянии О хитов вымоет на берег на следующее утро, где его найдут рыбаки, или оставшиеся на берегу герои(если будут искать).

За подводное приключение участвующим героям накинуть по 500 опыта, если подлодка осталась на плаву еще по 300

**Гремлин**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Восприятие  Ловкость  Пд  Защита  Броня  Хиты  Кр Хиты  Опыт | 8  10  6  10  0  5  5  300 | Зубы (ножи)  Атака  ПД Атаки  Урон  Дальность  ШКП  ШКУ | 13  2  к6  1  2  3 | Навыки:  Сломать прибор 4 ПД  Уклонение 8  Скрытность 10 |

**Страшный ритуал.**

После встречи с Фалиссимо на следующий день будет объявлена ночь кровавой луны (праздник, банкет, дискотека). Всех проживающих на данный момент девушек призывного возраста строят по четыре пары в ряд и заставляют танцевать под зажигательные зарубежные мелодии в исполнении местного ансамбля «Грустный Роджер». После очередной песни про любовь и волю рока на сцену выходит глава города в сопровождении двух гвардейцев с банкой. Выпускает светлячка из банки и тот непременно сядет на одну из наших героинь. Её тут же вяжут и несут к ритуальной лодке. Там в сопровождении 4 гвардейцев ее увозят на отмель (1 час ходу), приковывают к жертвенному столбу и патрулируют на лодке вдоль берега, чтобы никто не ринулся на место свершения таинства обряда. Если герои решат отбить подругу прямо на площади – будут нейтрализованы боевым магом, работающим при местном гарнизоне заклинанием «паралич» до отплытия гвардейцев. Пробраться на отмель можно двумя способами: либо скрытно на подлодке профессора – его нужно будет заинтересовать возможностью понаблюдать за Ужасом в момент питания. Либо прорвавшись мимо гвардейцев на канонерке (другие лодки они легко остановят выстрелом из пушки и отправят обратно или на дно). Для этого вам нужно будет убедить капитана: поить ромом, брать «на слабо» и прочее. Либо вырубить его и отправиться на отмель самостоятельно, но в этом случае к прибытию героев ящер уже 3 раунда как поедает несчастную на песчаной отмели. Передвижение на отмели затруднено (побегайте по колено в воде) - двойной штраф на передвижение. Итак, прибыв на отмель обнаруживается здоровенный ящер трех метров ростом. Он толи специально, толи случайно замотан в рыболовную сеть, подтип древнегреческой тоги. Сам ящер равномерно по всему телу пропирсингован всевозможными блеснами и прочими рыбацкими снастями. Ящер незамедлительно весь свой интерес направит в сторону героев. Ящер покрыт толстой кожей, и поэтому врожденная броня – 5 (критические удары сквозь броню не действуют) и Так как он вдвое выше – имеет 50% к атаке сверху.

**Гигантский ящер**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Лапа | 8шт. | Пасть | 2шт. |
| Пд  Защита  Броня  Хиты  Кр Хиты  Опыт | 10  10  5  60  20  2000 | Атака  ПД Атаки  Урон  Дальность  ШКП  ШКУ  Тип. Тупое | 26 (39)  3  К12  1  2  10 | Атака  ПД Атаки  Урон  Дальность  ШКП  ШКУ  Тип. ножи | 24 (36)  5  2к10  1  2  10 |

После осмотра профессором тела ящера – он скажет:

*-Странно… Очень странно. Я представлял его себе куда больше. Да и результаты тестов проб грунта и экскрементов, найденных в подводной пещере не совпадают… В общем диаметр катяхов из пещеры не подходит к диаметру прямой кишки убитого ящера. Загадки во тьме…*

**Гигантский кальмар**

С этой тварью герои встретятся на обратном пути с отмели. Тут несколько вариантов развития событий:

**Первый вариант. Подлодка.** Если герои рванут туда с Томом Морсом на подлодке - кальмар потащит лодку в бездну, обхватив щупальцами корпус корабля. Тут нужно будет выполнять чеки на каждую фазу (каждый игрок может сходить за раунд):

1. Кальмар хватает подлодку и тянет вниз. Надо поднажать на педали. (Чек на силу к 12)
2. Корпус трещит от нежных объятий беспозвоночного. Продолжаем крутить педали (чек на силу к10, ремонт к10)
3. Кальмар пускает чернила, давим педаль в пол, латаем пробоину, пытаемся рассмотреть направление куда грести (чек на силу к8, ремонт к8, ориентирование к8)
4. Выходят из строя аппараты снабжения кислородом и регуляции давления. (чек на здоровье к8, провалившие не способны принимать участие в следующем чеке)
5. Последний рывок. Герои дружно давят на рычаг (встречный чек на суммарную силу героев к10 против силы кальмара 20)

Сила профессора Морса 7.

За расправу над кальмаром всем героям по 500 опыта, если подлодка осталась на плаву еще по 300 всем

**Второй вариант. Канонерка.** Если герои уболтают капитана или угонят канонерку, то им придется сражаться в открытом море с глубинным кальмаром. Тот будет стараться перевернуть лодку, и для равновесия героям придется перебегать на поднявшийся борт всей толпой и периодически стрелять из пушек по чудовищу, при накрененной лодке пенальти на все чеки +2. Можно рубануть по щупальцу, но есть риск, при промахе лодка точно перевернется, так как герой находился на накрененном борту. Всего он может держать лодку двумя щупальцами, а третьим бьет по произвольной клетке. При ранении щупальце становится небоеспособным. Всего 8 маленьких щупалец и 2 больших (на 2 клетки). Большими щупальцами может схватить героя при провале чека на силу к6 и бить головой о палубу.

Механика стрельбы из пушки: (изначально все пушки заряжены) чек на меткость к 20 с пенальти 5 (из-за качки), перезарядка может выполнятся командно:

1. Вставляем ядро 8 ПД (чек на силу 8, ловкость 6)
2. Сыпем порох 8 ПД (чек на ловкость 8)
3. Суём пыж 8ПД
4. Целимся и зажигаем 8 ПД(чек на меткость к20 с пенальти 5)

Ядро снимает 60 хитов. В итоге героям нужно будет либо трижды попасть по кальмару, каждые 4 раунда всплывающего с противоположного борта. Либо перебить все щупальца, тогда он просто оставит их в покое.

За расправу над кальмаром самому активному герою 400 опыта, если лодка осталась на плаву еще по 300 всем

**Гигантский Кальмар**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Щупальца маленькие | 8шт. | Щупальца большие | 2шт. |
| Пд  Защита  Броня  Хиты  Кр Хиты  Опыт | 10  4  0  120  60  2000 | Атака  ПД Атаки  Урон  Дальность  ШКП  ШКУ  Тип. Тупое | 13  5  К10  1  0  5 | Атака  ПД Атаки  Урон  Дальность  ШКП  ШКУ  Тип. Тупое | 13  5  2к10  1  0  10 |

Итак, настало время побед и торжества – ящер убит, принцесса спасена. На площади героев встречают как героев. Шумное веселье наконец-то обрело смысл – повержен враг, терроризировавший долгие годы славный городок! Под всеобщее улюлюканье на пинках выдворяют из города «очевидцев Глубинного Ужаса», спасителей качают на руках, дарят сувениры, целуют и просят о оплодотворении. Глава города с натянутой улыбкой признает ваши заслуги перед городом, и пообещает награду избавителям, но позже. Попросит погостить в городе еще пару дней, пока он утрясет «бюрократические вопросы по списанию бюджетных средств на поддержку перспективных специалистов, работающих на благо города». После тут же спешно откланяется и с 4 гвардейцами побежит к себе в резиденцию.

Когда герои догадаются обшмонать дом главы на наличие улик уличающих, то окажется, что это не так просто. Основная проблема в усиленных патрулях вокруг Ратуши, что ни при каких обстоятельствах не пропустят вора в здание. Хотя возможность всё же есть. Герои будучи в кабаке услышат от трактирщика, что его заведение занимается кормежкой местной гвардии, в том числе караульных. Короче квест прост: нужно достать порошок снотворного (в больнице, у шлюхи или у Хуча) или отраву, слабительное (на выбор героев), подсыпать в бочонок с пивом, подготовленный для вечернего караула. Это можно сделать либо просто прокравшись на кухню (чек на скрытность к12) или устроившись работать в трактире по разносу еды караульным.

Если ограбление пройдет успешно – доказательства нужно будет показать общественности и народный суд растерзает виновника в клочья прямо у эшафота. Фалиссимо отделается парой переломов пальцев. Еще его заставят есть насекомых. И когда праведный гнев угаснет появится сам Ужас Глубин. Это уже не хухры-мухры, а годзила местного розлива. 6 метров в высоту, в лапах якорь на цепи. Нужно ли описывать панику и ужас людей воочию столкнувшихся с чудовищем, которым их пугали всю жизнь? Давка, плач, стон, крики. Люди мечутся по площади. Почему-то где-то вспыхивает пожар. Невесть откуда появляются очевидцы и бросаются обнимать своего «Бога», мимо под цирковую музыку пробегает по пояс (снизу) голый Фалиссимо, размахивая своим чудом в сопровождении дрессированного роя мух, пчел, бабочек и стрекоз… Всё смешалось в доме Облонских: кони, люди.

Если герои попадутся на краже – они узнают о преступных замыслах главы от хоббита Дорри, что окажется их сокамерником. В таком случае явление Ужаса народу приключенцы встретят ударом якоря по тюрьме. В сломанное решетчатое окно они могут наблюдать вышеописанную картину и выбраться на площадь для битвы с монстром. Но для начала чек на удачу к6 каждому – не прилетел ли в лоб шальной кирпич – иначе к6 критических хитов.

Ужас будет бить якорем на цепи все что ему мало-мальски не нравится. Хватает пробегающих мимо в панике жителей и поедает их, не прожевывая. Еще он орудует хвостом, снося все на своем пути в диаметре 7 клеток. Сам ящер занимает 3. Герои могут просто мочить его до посинения луками и мечами, но если сообразят, то воспользуются пушкой на башне казарм. Однако, если большинство метнется к пушке- ужас будет бить их якорем и может даже сломать пушку. Механика стрельбы :

1. Вставляем ядро 8 ПД (чек на силу 8)

1. Сыпем порох 8 ПД
2. Суём пыж 8ПД
3. Целимся и зажигаем 8 ПД(чек на меткость к20)

Ядро снимает 2к20 с критическим успехом 5 (сквозь броню) (10шт.)

Книппеля снимают 2к10 с критическим ударом 5 (критическим хитам) (10шт.)

Бомба снимает 4к10 с критическим ударом 5 (повреждение 2 брони) (2шт.)

Возле помоста – сцены-эшафота стоят ящики с неиспользованной на празднике пиротехникой. Если зарядить по ней чем-нибудь зажигательным то она рванет с уроном 5к20 в диаметре 5 клеток и еще радиус 5 клеток по 2к20 по всем кто находился в указанных зонах. Будьте аккуратны))). Еще можно использовать растянутые неподалеку рыболовные сети – в них запутается ящер на 1 ход и потеряет 5 защиты, при слаженной работе 2х героев. После чего сети будут безвозвратно разорваны. К финалу боя появится профессор Морс с местным кузнецом Эриком со здоровенным гарпуном. Стрелять они правда не умеют(((

Механика стрельбы :

1. Вставляем гарпун 8 ПД

1. Взводим механизм 10 пд (чек на силу 10)
2. Целимся и стреляем8 ПД (чек на меткость к20)

Гарпун снимает к 20 с критическим успехом 5 по таблице стрелковое.

**Ужас Глубин**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Хвост | 8шт. | Якорь | 2шт. |
| Пд  Защита  Броня  Хиты  Кр Хиты  Опыт | 15  10  10  140  80  5000 | Атака  ПД Атаки  Урон  Дальность  ШКП  ШКУ  Тип. Тупое | 17  10  К20  3  0  5 | Атака  ПД Атаки  Урон  Дальность  ШКП  ШКУ  Тип. Тупое | 20  10  2к10  3  6  15 |

За разоблачение злодеев и за квест в целом героям накинуть по 2000 опыта.

Когда огромная туша ящера, зашатавшись, с грохотом упадет на землю, зацепив с собой полдома и сломав сцену, к нему с опаской начнут подходить горожане. И каждый начнет пинать, резать, рубить, кромсать тело монстра. И вот уже труп окружен ликующей толпой жаждущей мести за убитых близких и родных. Избиение и надругательство над телом естественно сопровождается комментариями «я тебе всех припомню…», «это тебе за Мэри», «я сегодня накормлю тобой семью…» и т.д. Глумление над телом прервет профессор Морс, заявив, что данный образец бесценен для науки и порча материала будет карается по всей строгости. Для убедительности он будет говорить поглаживая заряженный гарпун. Не теряя времени даром профессор приступит к вскрытию. Ему будут ассистировать лекарь Дориэн и кузнец Эрик. В итоге Эрик из плотной кожи ящера сделает героям по кожаному жилету, не дающих штрафов на ношение брони (броня +2). Дориэн даст 1 порцию зелья из крови Ужаса (+1 к силе), а профессор нароет в недрах желудка серебряную вилку (+3 к этикету за столом). Горожане дружно скинутся и вручат героям-освободителям 1000 золотых.

Конец.

Алексей Булгаков. г. Камень-на-Оби. 2013г.

Приложение1

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Таблица совместимости эритроцитов** | | | | | | | | |
| **Реципиент** | **Донор** | | | | | | | |
| **O(I) Rh−** | **O(I) Rh+** | **A(II) Rh−** | **A(II) Rh+** | **B(III) Rh−** | **B(III) Rh+** | **AB(IV) Rh−** | **AB(IV) Rh+** |
| **O(I) Rh-** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **O(I) Rh+** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **A(II) Rh-** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **A(II) Rh+** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **B(III) Rh−** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **B(III) Rh+** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **AB(IV) Rh-** |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **AB(IV) Rh+** |  |  |  |  |  |  |  |  |

1. **1, 2, 3, 4, … 5, 6, 7, 8**
2. **2, 6, 10, 14, … 15, 16, 17, 18**
3. **8, 10, 18, 46, … 45, 68, 74, 77**
4. **8, 14, 22, 32, … 21, 28, 37, 44**
5. **16 (31) 47**

**21 (?) 48 15, 21, 27, 31**

1. **1, 4, 9, … 13, 16, 17, 18**