

Возрождение – тема конкурса. Встречается с самого начала игры, является одним из событий игры (см. раздел «Центральная площадь»).

Утро означает начало новой игры. Если игроки не сумеют победить, то будут вновь и вновь просыпаться в поселении утром (см. раздел «Предисловие» и «Игроки не смогли победить»)

Война – локация «Военный лагерь» (см. раздел «Военный лагерь/Командующий Хазред»)

Театр – локация «Бродячий театр» (см. раздел «Бродячий театр/Билли»)

Учёный – описание одного из персонажей, на которых строится история (см. раздел «Дом волшебника»)

Правила игры

Общие правила

Игра рассчитана на компанию из 2-5 человек. Один из игроков становится ведущим, остальные берут на себя роль искателей приключений, которым нужно распутать цепь странных событий в фэнтезийном мире.

Общий ход игры:

- Игроки входят в новую локацию;
- Ведущий зачитывает описание локации;
- Игроки называют действие, которое хотят выполнить, и объект/существо, с которым они хотят выполнить действие. На эти действия они тратят очки хода;
- Ведущий зачитывает то, что происходит при этом действии, или сообщает, что действие ни к чему не приводит;
- После того, как игроки считают все действия выполненными, они переходят в другую локацию.

Карта находится в конце документа.

Важно! Игроки могут выполнять любые из перечисленных в правилах действия, однако не все действия имеют эффект в каждой локации. Игроки не знают, будет ли действие иметь эффект. Независимо от этого игроки выполняют проверку. Если для действия не прописано эффекта, ведущий сообщает об этом.

Ведущий всегда объявляет открытые события (обозначаются в {}). Игроки упоминают события при общении с персонажами для продвижения по сюжету.

Игроки могут брать или красть любые озвученные предметы (обозначаются в []). Описание важных предметов дано в конце сценария.

В сценарии описаны только предметы и помещения, имеющие значение для сюжета. Объекты, которые можно осмотреть, дополнительно обозначаются в **.

Последовательность событий представлена в виде ступенчатой структуры (отделены отступами). Эту последовательность необходимо соблюдать.

Игрокам нужно делать пометки о важных встречах, событиях и полученных предметах.

При выполнении квеста у персонажа игроки получают один успех (обозначается (!)), который влияет на концовку.

Здоровье любого существа или группы существ равно количеству игроков, кроме случаев, когда здоровье явно указано в сценарии. Существа всегда наносят 1 ранение при провале броска игроком. Если игрок выбросил успех при атаке, существо не наносит ему урон.

У каждого игрока 3 здоровья. Существует локация, где можно восстановить всё здоровье. Если здоровье игрока опускается до нуля, он выбывает из игры.

Игроки ходят по очереди. У игроков ограниченный запас очков действия. Любое действие расходует одно очко действия. Когда запас очков действия полностью иссякнет, начнётся решающий бой. Ведущий перейдёт к главе “Решающая битва”.

Если игроки проиграют решающий бой, то они начинают приключение с нуля, теряют все записи о событиях и предметах. Все предметы и существа возвращаются на места. Существа и игроки исцеляются и возрождаются.

Действия

Некоторые действия требуют проверок, а некоторые - нет.

Действия без проверок

- **Осмотр** местности или персонажа. При осмотре персонажа ведущий зачитывает предметы, указанные для действия **кража**;
- **Разговор** с любым существом. При разговоре вы можете упоминать [предметы] или {события};
- **Подобрать предмет**. Подобрать предмет можно только если никто за ним не следит;
- **Использовать предмет**;
- **Перейти в другую локацию**. Количество очков для перехода указано на карте;
- **Отступить**. Вы можете в любой момент до броска кубиков покинуть бой. При возвращении в локацию игроки вновь начинают бой с противником, он не исцеляется;
- **Обменяться** предметами. Игроки автоматически обмениваются событиями при встрече.

Действия, требующие проверки

- **Убеждение**. Убедить персонажа дать сведения;
- **Кража**. Украсть у персонажа его предмет. Вы можете попытаться украсть его. При провале начинается сражение. Одно действие кража на один предмет;
- **Поиск**. Позволяет найти спрятанные предметы или записи в книгах. Можно найти только один предмет в локации;
- **Атака**. Можно атаковать любое существо. При успехе вы наносите урон своим оружием. При провале получаете 1 ранение. Если в локации никого не осталось, вы можете забрать все предметы.

Игроки могут попытаться выполнить любое действие во время боя, но при провале получают урон.

Если игроки сражаются с персонажем, то они могут попытаться выполнить действие **убеждение**, чтобы прекратить бой.

Игрок всегда сражается только с одним противником за раз. Победой считается уничтожение всех противников в локации;

- **Ловкость**. Позволяет взобраться куда-то или избежать ловушки;
- **Изучить**. Позволяет получить дополнительную информацию о персонаже, предмете или месте.

Обратите внимание, что **изучение**, **поиск** и **осмотр** являются разными действиями и применяются для получения разных результатов!

Для выполнения проверок используется шестигранный куб. После названия действия прописан результат в случае успешного броска кубика (зависит от уровня навыка).

Создание персонажей

Перед началом приключения игроки придумывают имена персонажей, их биографии и используемое оружие. Далее выбирают способности и распределяют навыки.

Число игроков	1	2	3	4
Способностей у каждого игрока	4	2	1	1
Очков навыков у каждого игрока	10	8	6	6
Очков действий на каждого игрока	200	115	90	75

Способности

- Выполнить один идеальный бросок (раз за день)
- Перебросить кубик при провале броска (2 раза за день)
- Восстановить другому игроку 2 здоровья (раз за день)
- Узнать, все ли предметы найдены в локации (раз в день)

Навыки

Значение каждого из навыков в начале игры равно 1 (успех только при значении кубика 6). Игроки могут потратить ещё 6 очков на улучшение навыков. Увеличение значения навыка повышает количество граней кубика, которые приносят успех при броске.

Навык	Грани, означающие успех
1	6
2	5, 6
3	4, 5, 6

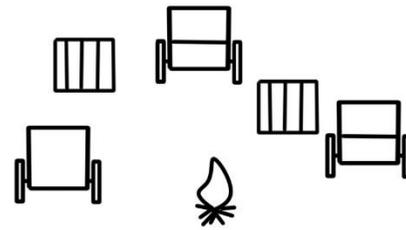
Значение навыка не может быть меньше 1 и превышать 3.

Лист персонажа

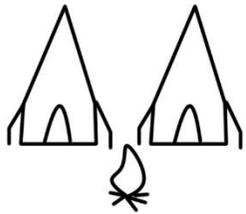
Имя персонажа:		Навык	Значение
Особые умения:		Атака	
Здоровье:	3	Ловкость	
Очки действий:		Убеждение	
Предметы: оружие (1 урон)		Поиск	
		Кража	
		Исследование	
События:			



Пещера
в лесу



Бродячий театр



Военный
лагерь



Дом
старосты



Таверна

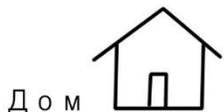


Дом
алхимика

Главная
площадь



Дом
судьи



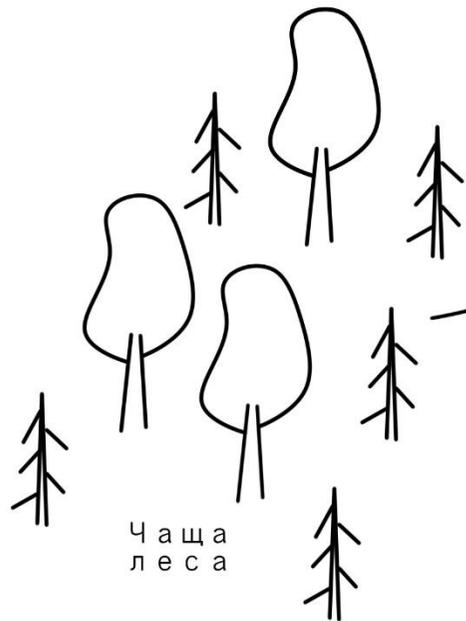
Дом
прорицательницы



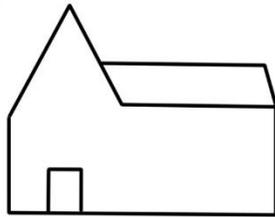
Дом
волшебника



Башня
на
утесе



Чаща
леса



Монастырь



Лавка
странствующего
торговца



Стоянка в лесу



Предисловие

Старая сова влетает в ваше жилище. К лапе совы привязана потрёпанная записка. Вы забираете записку и читаете: "Торопитесь в Бэккер-Дэйл".

Вы быстро собираете свои вещи и отправляетесь в путь. Вы сверяетесь со старыми картами и спрашиваете у встречных дорогу к Бэккер-Дэйл. *Утром* вы оказываетесь на центральной площади.

Сценарий игры

Центральная площадь

В поселении явно что-то произошло. Вас наполняют дурные предчувствия.

Осмотр: В центре площади начерчены какие-то **символы** и среди них вы узнаете древний пугающий символ "Возрождение" прямо по центру. Над символом висит тёмная сфера, в которую нельзя заглянуть и к которой нельзя прикоснуться **{Возрождение}**.

Изучение: **символы** вы расшифровываете некоторые из них и понимаете, что на заходе солнца из сферы возродится древний могущественный монстр исчадьё. Было предсказано, что он явится в этот мир и уничтожит его.

Дом старосты

Вы видите красивый дом в самом центре города. **Дверь** при входе выломана. Вокруг ходит стража и не даёт вам просто так пройти в дом.

Ловкость: Вы заходите внутрь.

Осмотр: внутри вы видите **картину** и **лестницу**, ведущую на второй этаж. Везде видны следы когтей.

Осмотр: **дверь** судя по всему, она выбита сильным ударом. На ней нет следов когтей.

Осмотр: **картина** на картине изображен сидящий мужчина в дорогой одежде и с суровым взглядом. Рядом с ним стоит юная девушка в белом платье.

Изучение: **картина** на шее девушки вы видите брошь в форме кошки. На пальце мужчины виден перстень с изумрудом.

лестница*:** вы поднимаетесь на второй этаж. ***Мужчина в возрасте лежит в огромной луже крови. Справа вы видите вход в ***большую комнату***.

Осмотр: ***мужчина*:** это человек с картины. Видимо, хозяин дома. На его теле видны следы когтей. {на дом напали}

Изучение: ***мужчина*:** вы замечаете на его голове большую рану, которую мог нанести молот. {на дом напали}

Осмотр: ***большая комната*:** вы видите ухоженную комнату, явно принадлежащую девушке. В центре комнаты лежат остатки какой-то ***книги***. На полках стоят другие ***книги о магии***.

Изучение: *книга* книга разорвана зубами. Вы можете прочесть обрывок «заклятье можно прочесть лишь там, где творится жестокость и испытывая неподдельный страх».

Исследование/Поиск: *книги о магии* некоторые из книг содержат жуткие описания ритуалов.

Дом волшебника

Вы входите в дом волшебника

Осмотр: на полу *тело волшебника*. Судя по внешности, он был очень стар. Вы знали его когда-то. Он был выдающимся учёным и могущественным волшебником. Странно, что он обратился за помощью именно к вам. В углу стоит пустая птичья клетка. Судя по всему, в доме проводился какой-то ритуал. На столе лежит *древняя книга*.

Изучение: *тело волшебника*: в кармане его мантии вы находите записку: “уничтожьте тёмную сферу”.

Осмотр: *древняя книга*: книга открыта на странице со следующим текстом: “Заклятье сурка. Заклятье распространяется на многие мили вокруг. Всё, что попадёт в его пределы, будет заперто в одном дне. Каждое утро всё возвращается к прежнему состоянию. Заклинатель должен отдать свою жизнь для проведения ритуала. Заклятие можно снять. Следует исправить причину, по которой наложено заклиять”

Поиск: [старинная шкатулка]

Дом судьи

Перед домом висит *объявление о награде*. В *дом* можно незаметно пройти.

Осмотр: *объявление о награде*: “Кровожадный монстр рыщет в этих краях и нападает на людей. Любые сведения доставлять командующему Хазреду.”

Осмотр: *дом* дверь в *спальню* на втором этаже выломана, на полу остались следы когтей.

Осмотр: *Спальня*: на полу спальни лежит клочок белой *женской одежды*.

Поиск: *Спальня*: за кроватью вы находите [длинный меч].

Осмотр: *женская одежда*: когда-то это было дорогим женским нарядом.

Монастырь

Вы обращаетесь к монахиням за помощью, и они полностью восстанавливают ваше здоровье.

Дом алхимика

В доме всё заставлено пузырьками, склянками и ингредиентами. На столе лежит *книга с рецептами*.

Осмотр: *книга с рецептами*: судя по всему, здесь содержатся самые разные рецепты от приворотов до превращений.

Изучение: *книга с рецептами*: вы понимаете, что одна страница книги с рецептами отсутствует.

Таверна/ Трактирщик Эван

Вы заходите в таверну. Здесь достаточно много посетителей. Вы подходите к стойке трактирщика.

Разговор: я Эван! Чем помочь?

{Эльвира}: говорят у неё есть тайник, где она прячет всякие колдовские штуки.

{Хазред}: не связывайтесь с ним. После его воинов никто не остаётся в живых.

{возрождение}: нужно придумать, как ослабить и уничтожить исчадьё. Жаль, волшебник помер, его ученица Моника исчезла.

{Билли}: не ждите от него ничего хорошего. Он всегда был жуликом и убудком.

{Башня на утёсе}: да, ключ у смотрителя башни. Смотритель башни обожает гулять в чаще леса.

{На дом напали}: были крики, потом появился зверь, а после кто-то полетел по небу.

{Рептилии}: жрут вообще все подряд.

Башня на утёсе/Моника

Вы подходите к утесу. Он выглядит опасным и сложным на подъем.

Ловкость: пройдите проверку успешно два раза подряд, чтобы взобраться на утес. **Провал:** 1 ранение.

Перед вами вход в башню, но он закрыт. **{Башня на утёсе}**

[Ключ от башни]: вы поднимаетесь по лестнице и видите молодую девушку.

Изучение: вы замечаете толику безумия в её взгляде.

Разговор: я.. меня утатило страшное существо прислужник, когда убили отца. Простите, я не хочу об этом говорить.

Убеждение: ладно! Я занималась опасным заклинанием, когда **{на дом напали}**.

[Страница из книги рецептов]: я могу приготовить зелье, но нужна частичка прислужника, так как он создан исчадьём из плоти исчадьё. **{план победы}**

Атака: Моника поднимает руки и в вас летят молнии.

После боя: девушка падает на землю. Вы видите странное свечение. Похоже, она слишком увлеклась магией и стала одержима **(!) Успех у Моника**

{ингредиенты собраны}: Моника забирает всё, что вы принесли и быстро создаёт **[зелье превращения]**.

Дом прорицательницы/Эльвира

Рядом с небольшим ***жилищем*** вы видите девушку. Она с подозрением смотрит в вашу сторону.

Осмотр: ***жилище***: в доме вы видите большой ***шкаф***, письменный стол и ***сундук***.

Изучение: ***шкаф***: вы видите, что в шкафу есть потайное отделение. Вы открываете его и находите **[страницу книги с рецептами]**

Поиск: ***сундук***: вы находите **[дневник]**

Изучение/Поиск: [дневник]: вы находите запись: “Я сделаю всё, чтобы мы с Людвигом были вместе. Хотя он и сын судьи и ему хотят сосватать Монику. Я этого не допущу.

Разговор: я Эльвира. Что вам от меня нужно? У меня есть более важные дела. {Эльвира}

{**Возрождение**}: это конец всему. Исчадьё никому не победить, моя мать это предсказывала.

{**страница книги с рецептами**}: я люблю Людвига и натворила ужасные вещи. Он сейчас в теле зверя где-то в лесу. Вот, возьмите [**зелье преобразования**]. Бросьте в него это зелье.

Кража: [**зелье преобразования**]

Атака: Эльвира бросается на вас с кулаками.

{**Голова лютоволка**}: «Что же я натворила!». Эльвира вонзает себе нож в сердце.

{**Превращение лютоволка**}: Эльвира искренне благодарит вас. {успех у Эльвиры}

{**Ингредиенты собраны**}: получите [**зелье превращения**].

Лавка странствующего торговца/Мортимер

Вы видите большую ***торговую карету***. рядом вы видите самого торговца.

Разговор: мое имя Мортимер. Я не хочу сейчас говорить с вами.

Убеждение: кто-то забрал из кареты мою дочь! Найдите её, прошу! Ей всего 7 лет. Я вернулся, а её нет. Вряд ли это местные. {девочка пропала}

Кража: [кинжал]

Осмотр: ***Торговая карета***: в карете на удивление пусто. будто её обчистили.

{**Трава Сворост**} Если (!)**Успех у Мортимера:** у меня есть эта трава и я с удовольствием отдам её всю! [трава Сворост]

Чаща леса/Рептилии

Вы попадаете в чащу леса и выходите на небольшую полянку.

Осмотр: еле различимые тропинки ведут на ***северо-запад*** и ***восток***

***Северо-запад*:**

Впереди вы видите поваленное дерево через глубокий ров.

Ловкость: вы пытаетесь перелезть по бревну.

Провал: вы упали вниз и получили ранение. Потратьте очко действия, чтобы выбраться и пройдите проверку заново.

Вы видите ***тело*** человека.

Осмотр: ***тело***: его тело буквально разорвано какими-то животными.

Изучение: вы внимательно исследуете тело. Похоже, его съели какие-то местные животные.

Поиск: вы осматриваетесь, и находите [**карту к башне**] и [**длинный лук**].

***восток*:**

Вы отправляетесь на восток и видите пруд, вокруг которого вьются огромные трехметровые рептилии. Начинается бой. **{рептилии}**

Атака: рептилии атакуют вас.

После битвы: земля вокруг усеяна вспоротыми ***телами рептилий***.

Изучение: ***тела рептилий***: в одном из тел вы обнаруживаете [ключ от башни].

Пещера в лесу/Лютоволк - Людвиг

Вы пробираетесь через заросли. Впереди очень густой лес. Вы видите **[клочок шерсти]** на кустах. Вы наступаете на ветви, скрывающие огромную яму.

Ловкость: Провал: вы упали в яму (1 ранение).

Вы подходите к небольшой пещере. На вас выскакивает огромный лютоволк.

Осмотр: лапы лютоволка покрыты кровью.

Изучение: лютоволк не собирается на вас нападать. На его боку странное пятно.

Разговор: вы пытаетесь спокойно говорить с лютоволком, он чуть успокаивается и садится перед вами, при этом оставаясь настороже.

[Зелье преобразования]: лютоволк бьет судорога, и вы наблюдаете, как на месте волка появляется человек. **{Превращение лютоволка}**

Атака: лютоволк бросается на вас и старается укусить.

После победы в бою: вы отрубили **[голову лютоволка]**.

Разговор: я Людвиг, сын судьи. Я был волком? Помню, как ворвался к старосте. Это ужасно, вернусь к себе в дом.

{На дом напали}: ужасно! Я плохо всё помню, но, если я правда убил отца Моники, это всегда будет меня преследовать.

{Артисты - убийцы}: так это не я убил старосту! Вы даже не представляете, насколько я вам благодарен за эту информацию! **(!) Успех у Людвиг**

Бродячий театр/Билли

Вы видите бродячий театр. Полукругом расположены ***телеги*** и ***клетки с животными***. Рядом стоит один из артистов. Вокруг него ходит петух, роняя вокруг свои **[перья]**.

Разговор: эй странники! Приветствуем вас! Мы труппа бродячих артистов. Я Билли, хозяин этого балагана. Если будет время, заходите посмотреть представление, коли деньги найдутся. **{Билли}**

Кража: **[Перстень с изумрудом]**

{Девочка пропала}: да мы много детей видим. Но никто у нас не остаётся.

{На дом напали}: да мы почём знаем, кто там напал на дом.

Осмотр: ***клетки***: вы видите несколько клеток с животными. Одна из клеток закрыта покрывалом, и вы не можете различить, что внутри. Артисты не дают вам подойти к этой клетке.

Осмотр: ***телега***: в телеге много барахла, но есть несколько потенциально дорогих вещичек.

Поиск: вы видите **[брошь в форме кошки]** среди вещей.

Атака: на вас выбегает целая толпа артистов. Их здоровье равно количеству игроков + 7.

После боя: вы вскрываете клетку. Там вы видите маленькую девочку. Она просит отвести её к отцу. Вы отправляетесь к лавке торговца. Мортимер выбегает к вам, едва заведя издалека. Он прижимает дочь к себе, плачет и благодарит вас. Получите **[кинжал]** (если вы их ещё не украли). **(!)Успех у Мортимера**

Стоянка в лесу/Сомнительные люди

Вы приходите на стоянку в лесу и видите костёр и силуэты каких-то людей.

Осмотр: вы видите женщину возле костра. За её спиной стоит девочка лет восьми.

Разговор: мы не желаем с тобой общаться.

Убеждение: мы лишь мирные беженцы и не желаем никому зла. Мы сами ненавидим несправедливость.

{На дом напали}: мы тут не причём. Говорят, это было какое-то животное.

{Девочка пропала}: это ужасно! Мы не видели никаких девочек.

{артисты - убийцы}: такие же уроды выгнали нас из домов. Мы поможем их победить. Теперь здоровье противников в локации бродячий театр равно количеству игроков.

Атака: из кустов появляется ещё несколько человек.

После боя: девочка плачет над телом женщины: "Мама, мамочка!" **{стоянка очищена}**

Военный лагерь/Командующий Хазред

Когда вы приходите в военный лагерь, командующий Хазред смотрит на вас с серьёзным видом.
{Хазред}

Разговор: происходит непонятно что. Но это не ваше дело, если нет информации.

Изучение: вокруг полно солдат и они не будут с вами шутить.

Кража: **[остатки прислужника]**

Атака: солдаты убивают вас.

{На дом напали}: очевидцы говорят, что в дом проникли люди, потом огромный зверь.

{Возрождение}: мы убили тварь, начертившую символы. Вроде бы она зовётся прислужником. Остатки прислужника хранятся у меня.

{План победы}: командующий отдаёт вам **[остатки прислужника]**.

[Голова лютоволка] или {стоянка очищена} или {артисты - убийцы}: (!) успех у Хазреда

{Артисты - убийцы} Если игроки не победили в бродячем театре: солдаты уходят в сторону театра. Через некоторое время вы тоже приходите туда и видите, что перебиты абсолютно все, кто был в театре без исключения.

Предметы

Пройдите проверку исследования, чтобы узнать свойства предмета.

[Длинный меч]/[длинный лук со стрелами]: 1 урон. + 1 к значению на кубике

[Кинжал]: 1 урон. Для атаки проверяйте **ловкость**.

[Старинная шкатулка]: при попытке использовать шкатулку, игрок бросает кубик. Если выпало 5 или 6, то противник пропускает 4 хода атаки, и вы не получаете ранения при провале бросков. После одного успешного использования шкатулка ломается.

[Страница книги с рецептами]: страница содержит рецепт превращения в другое существо. Нужен человек, который умеет варить зелья.

Необходимые ингредиенты:

- {трава Сворост},
- частичка существа, которое обращают,
- частичка существа, в которое обращают (перо, волос, шерсть).

Если игроки решают собрать ингредиенты, то получите **{ингредиенты собраны}**.

[Карта к башне]: вы оказываетесь у входа в башню при переходе в локацию башня на утёсе.

[Ключ от башни]: ключ от башни.

[Брошь в форме кошки] или **[перстень с изумрудом]:** вы припоминаете, что видели предмет на картине в доме старосты. {артисты - убийцы}

[Зелье превращения]: игроки узнают свойство зелья только после использования. Свойства:

- **[Перо]** “- 3 здоровья”
- **[Волос человека]** “- 2 здоровья”
- **[Шерсть зверя]** “- 1 здоровья”
- Если зелье получено от Моники: “+2 здоровья”

Решающая битва

Вы видите, как сфера меняет форму и превращается в огромное существо с десятком длинных лап и гладким телом, будто поглощающим любой свет. Солдаты и простые люди вступают в битву не на жизнь, а на смерть.

Перед началом битвы прочитайте события в зависимости от успеха и провала миссий игроков.

Здоровье исчадья равно количеству игроков + 6.

Персонаж	Успех	Миссия не завершена
Людвиг	Спасает людей из таверны, пока её не уничтожило исчадье (1 рана исчадью)	Исчадье уничтожает всех людей в таверне
Эльвира	Отвлекает исчадье, пока монахини бегут из монастыря (1 рана исчадью)	Исчадье уничтожает монастырь
Моника		Моника призывает кислотный дождь (получите 1 ранение)
Хазред	Солдаты атакуют исчадье со всех сторон (1 рана исчадью)	Исчадье уничтожает большую часть города, прежде чем солдаты начинают ему противостоять

Атака: монстр атакует вас своими длинными когтями, пытаюсь разорвать на куски.

После боя: зачитайте концовку игры в соответствии с результатом боя.

Концовки игры

Если вы победили в решающей битве, подсчитайте количество уникальных успехов у персонажей и прочитайте соответствующую концовку:

Игроки не смогли победить

Вы проиграли битву, но день закончился и заклятье повернуло время вспять. Этим утром вы просыпаетесь в таверне в Бэккер-Дэйл. Начните игру заново.

1-2 успеха

Враг побеждён, хоть и самым кровавым способом.

3-4 успеха

Выжившие благодарны вам и будут рассказывать о вас легенды будущим поколениям.

5 успехов

О вашем подвиге сложат легенды! Слава вам!