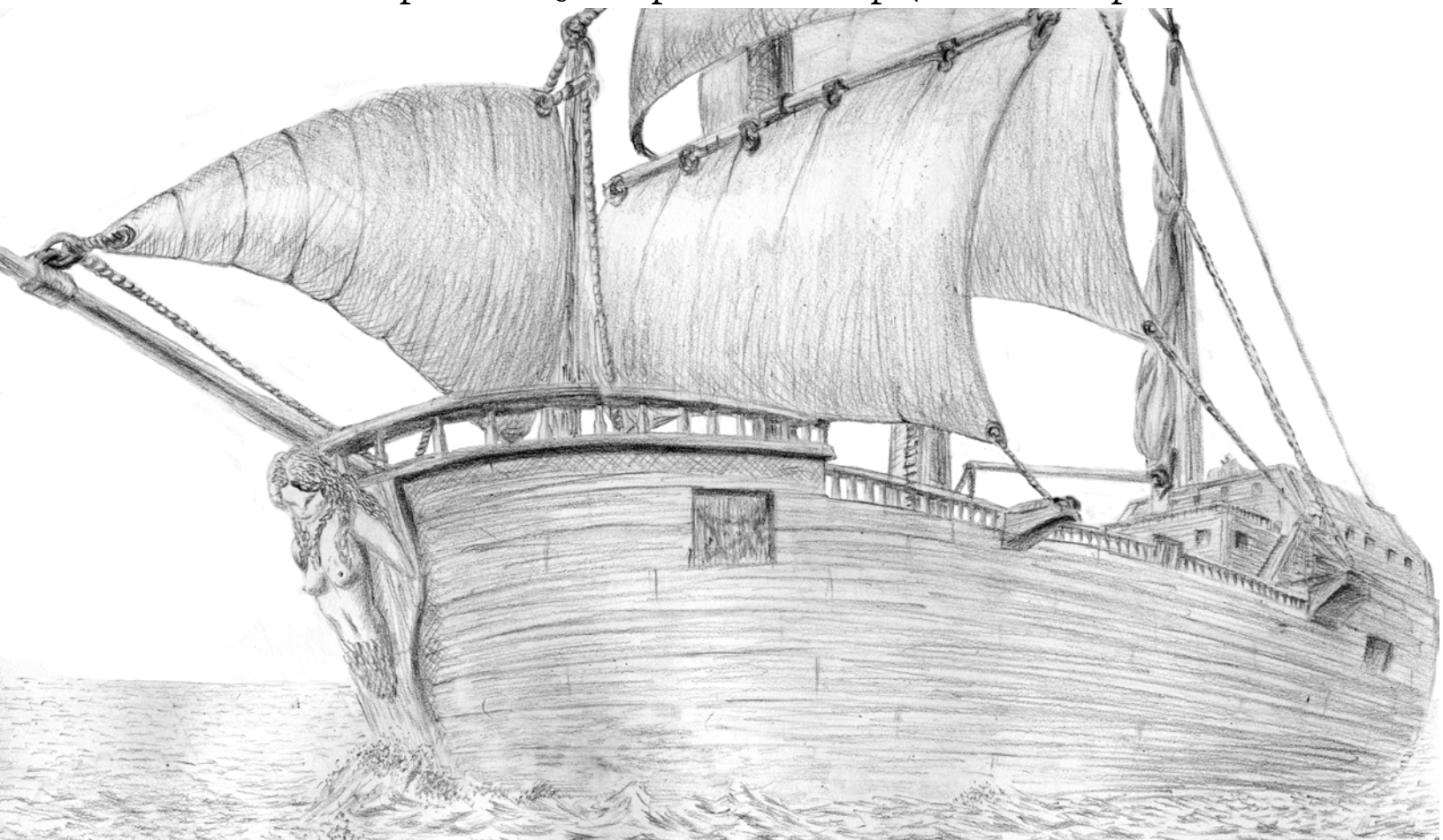


Наследството на Ирзор

Приключение по ролевата система „Аксиом16”

Автор: Недялко Петров Илюстрации: Димо Грозев



Забележки към разказвача

Прочети всичко подробно, преди да започнеш подготовката. Никога не започвай игра, без да знаеш за какво става въпрос в приключението.

Добре е играчите да се познават и да си имат доверие, за да не се накъсва играта.

Приключението е подходящо за от 3 до 5 герои от 1-во Ниво, от всякаква раса и специалност.

Текстът, написан с курсивен шрифт Палатино Линотайп се чете на глас. Такива текстове има предимно в началото на приключението, за да дадат представа как да се обръща към играчите. Постепенно стават все по-малко, давайки път на твоите разказвачески умения.

Бойните Полета в приключението са с малък мащаб и върху тях не може да се играе директно. Те са просто схема, по която да наредиш своите бойни полета.

СЪДЪРЖАНИЕ

Част Първа: Бира, вино и пари.....	3
Пролог: кръчмата „Сивият Ястреб” в Дувал	3
Глава I: И стените имат уши	5
Глава II: Край брега на морето	6
Глава III: Слухове и клюки... ..	8
Модул I: Тихи стъпки, ловки пръсти	8
Посещение при Саша	10
Посещение при Аслан	11
Посещение при Велгард.....	11
Глава IV: Песента на Сирената	12
Вариант 1: Битка	12
Вариант 2: Подкуп	12
Вариант 3: Изключително Успешно Убеждаване.....	13
Битката със Солдо.....	13
Плячка	15
Глава V: Край брега на морето... отново.....	16
Модул II: Гробницата на Дак	16
Гробницата, Ниво 1 – Храмов комплекс	18
Гробницата, Ниво 2 – Място за вечен покой	21
Плячка	22
Част Втора: Разчистване на сметките	23
Глава I: Затишие пред буря.....	23
Глава II: Удар в гръб	23
Първи етаж	24
Втори етаж	26
Епилог	28

Част Първа:

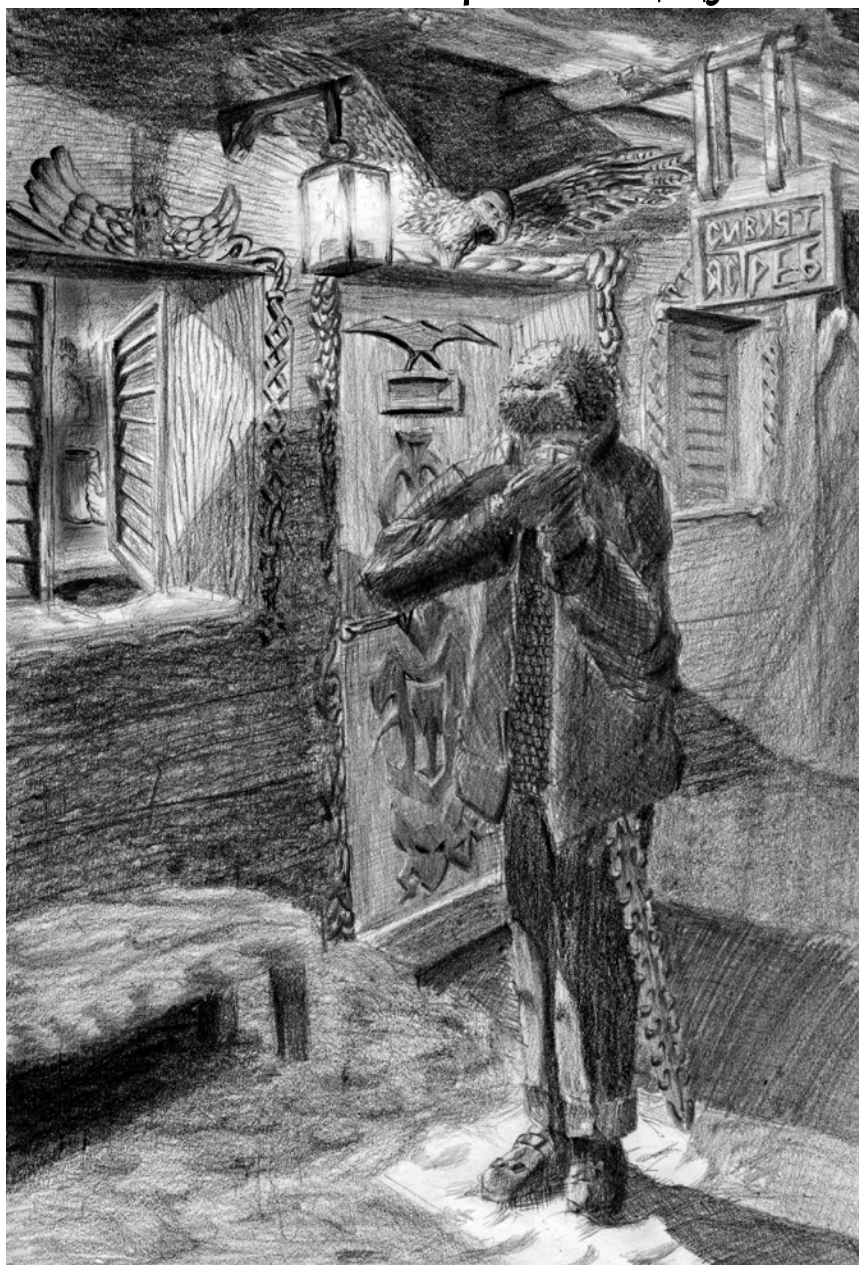
Бира, вино и пари

Пролог: кръчмата „Сивият Ястреб” в Дувал

Нощта е тъмна и зловеща. Вали ситен сняг, който бавно, но славно затрупва кварталите на Дувал. По главните улици движението не спира дори вечер и там снегът се е превърнал в киша, но по страничните пресечки покривката става все по-дебела и по-дебела. В нощ като тази, всеки, който няма задължителна работа, си стои в къщи на топло, докато останалите бързат да свършат заниманията си и да се приберат.

На този фон изглежда странна фигурата на войника, крачей спокойно и бавно по пътя към кръчмата „Сивият Ястреб”. Всяка негова стъпка е съпроводена от тихия звук на подрънкващото снаряжение. Мъжът спира пред вратата и въздъхва тежко. Изважда лулата си и я запалва, прикривайки я от лекия вятрец. След още една въздишка той бута вратата и влиза.

Вътре героите седят на една от масите в ъгъла и пият питие по избор (подарък от теб – разказвача). Добре е в себе си да нямата повече от 25-30 медника общо.



„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Аргор

Мъжът се насочва към вас и ви оглежда внимателно. После дръпва пак от лулата си и пита:

- Може ли да седна при вас?

Но без да дочака отговор, той сяда и заговаря:

Ако играчите се опитат да го прекъснат, той просто ги игнорира.

- Работя за Аргор. Салвей Аргор. Не сте го чували? Е, щом не знаете кой е, значи ще ви кажа най-основното. Аргор е търговец с огромно влияние – богатството му е несметно, а хиляди работят за него. Умът му сече като бръснач. Търговията му се разпростира къде ли не – занаяти, земеделие, животновъдство... Скоро започна да купува кораби... и проблемите също започнаха. Заплахи, покушения, саботажи. Повечето неуспешни, за което голям принос имам и аз самият, като началник на личната му охрана. Но никой не е безгрешен. Преди три дена, дъщеря му Анна бе отвлечена. Конкуренцията му желае той да продаде всичко и да се откаже от търговията завинаги. А господарят ми е почти готов да го направи – той обича безумно дъщеря си, но аз не искам това да стане. С него съм от самото начало. Пазя го още откак купи първата си стока – няколко топа плат – та чак до сега. Чудите ли се защо ви го разказвам всичко това? Много просто – изглеждате благонадеждни и искам да ви наема... Искам да намерите и спасите дъщеря му. Не, не се заблуждавайте – не ви избрах, защото сте велики. Тъкмо обратното – никому не сте известни и на вас ще ви е по-лесно да откриете следа, докато аз и момчетата ми бързо ще бъдем изобличени. Плащам здраво – по жълтица на калпак и имам само едно условие – не се проваляйте. Предполагам, че господарят ми ще бъде още по-щедър, но това трябва да обсъдите с него.

Тук героите сигурно ще започнат да задават въпроси. Тогава ти следва да им даваш

отговори от името на стража. Ето примери как би отговорил на някои от предполагаемите въпроси:

Въпрос: за името му.

Отговор 1: Не е нужно да знаете името ми.

Достатъчно е, че ви казах за кого работя.

Ако героите продължат да настояват:

Отговор 2: Добре, може да ме наричате

Антон Дий, но не го споменавайте пред друг.

Относно характера на Антон: той е докачлив и лесно се обижда, но държи да наеме героите за задачата. Евентуално лошо отношение към него би могло да афектира по-нататък, но не и сега. За по-стриктно следене на отношението му, може да си водиш статистика за престиж пред Антон Дий, която играчите да не виждат. Началната му стойност е 5, а всяка обида изважда по едно от нея. Също така добро отношение, похвали и т.н. добавят едно. Ако Престижа стигне -3 или по-малко, то Антон откровено мрази героите, а под -6 ще предизвика на дуел най-наглия от тях. Обратно, при престиж над 10, той дори ще добави по два сребърника допълнително към предплатата.

В: какви насоки може да им даде в търсенето.

О: Не знам много. Има само две търговски фамилии, които са заинтересовани от това – „Фос” и „Далант”. Но и двете не са действали така до сега. Може би на кейовете някой ще ви каже повече. Аз няма да отида, за да не привличам внимание.

В: относно размера на предплата.

О: Ето ви за начало – Антон подхвърля по 1 сребърник на всеки от вас. – Ако се постараете и откриете нещо полезно, може да заслужите повече.

Само добър престиж на героите пред него би го накарал да даде още. Пазаренето

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Аргор

не би дало резултат, освен при АУ (Автоматичен Успех – виж правилата).

В: защо самият Аргор не се е появил да ги наеме.

О: Истината е, че той не знае за действията ми. Наемам ви по своя инициатива, но ако успеете ви гарантирам, че Аргор ще ви награди щедро.

В: повече информация за фамилиите Фос и Далант.

О: Тези хора са истинските владетели на тукашния търговски флот и не търпят конкуренция. Всички морски доставки от и към Дувал се изпълняват от тях. Анна е красива, но не

това е причината за покушението. Чрез нея могат да принудят моя господар да се откаже от морското си начинание. Странното е, че макар на самите тях да не им достигат корабите, те не желаят друг да им отнема поръчките.

Когато героите свършат с въпросите, Антон става и казва:

- Моля ви, побързайте! Ако Анна не е при Аргор до три дни, той ще се пречуни. Имате едва толкова... - замисля се и добавя. – Изчакайте малко след като изляза и тогава тръгвайте. Не искам да разберат, че сме заедно. Ето къде може да ме намерите при нужда – и подава листче с адрес.

Глава I: И стениите имат уши

Излизайки от кръчмата, чувате глас:

- Може би си мислите, че ще се изправите срещу нас безнаказано? Избийте ги момчета!

Групата е атакувана от равен на нейния брой Биячи 0^{BO} ниво, подкрепени от един Магьосник 0^{BO} ниво. Бойното поле изглежда така:

Квадратите са със стандартния размер 2x2 метра. Героите се намират пред вратата на „Сивият ястреб”. Разположи враговете както намериш за добре, като магьосника стои най-далеч. Движението по заснежените полета е 2 пъти по-бавно.



Статистики на Бияч:

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
0	16	16	3	2	10	10	6	10	6	0	10	13	23

Атака1 15 (ръка / 1 зар / 5ТД) 15 (крак / 1 зар +3 / 6 ТД)

Атака2 16 (тояга / 3 зара трошаща / 7 ТД) – двуръчно

Атака3 14 (кинжал / 2 зара / 5 ТД)

Обща ЗА 26 + 5 = 31

Борба 15	МА 1	МЗ 0	ПсУ 8	Бди 5	Зах 30
МУ 3	Мана 6	УО 2	Воля 8	Ста 10	Про 10

Защитни средства: Кожена ризница (ЗА: 5; Абсорб.: Щ/2)

Умения: Войн 3^{та} степен (+1 Атака с ръкопашни оръжия)

Бележки: Ползва проста тактика

Плячка: Кесия с 3 зара медници

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Нрзор

Статистики на Магьосник:

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
0	16	16	3	2	6	10	12	8	6	0	10	13	33

Атака1 11 (ръка / 1 зар /5 ТД) 12 (крак / 1 зар +3 / 6 ТД)

Атака2 14 (кинжал / 1 зар / 5 ТД)

Атака3 14 (прашка / 1 зар / 6 +1 ТД) 12 метра

Обща ЗА 26

Борба 11	МА 5	МЗ 0	ПсУ 10	Бди 4	Зах 18
МУ 15	Мана 32	УО 2	Воля 9	Ста 10	Про 9

Защитни средства: няма

Умения: Магьосник 9^{-та} степен

Бележки: Използва следните магии от 1^{-во} ниво: Забързване (школа Въздух); Защита от Земя (школа Въздух); Светлинно копие (школа Светлина).

Плячка: 3 зара медни монети; Вълнен плащ; Бронзов кинжал; Прашка с 24 сачми; Свитък с магия 1во ниво.

Точките Опит от битката са по 140 за герой. В магьосника намират и бележка, която гласи:

„Ела в полунощ на кейовете пред кораба „Гордостта на Дувал” и ми донеси главите им. Тогава ще ти платя. Сардер.”

Постарай се да насочиш героите към пристанището.

Глава II: Край брега на морето

Тази част от пристанището е второто по значимост място за търговците в града, след пазарния площад. Денем се разтоварват огромни количества стока. Нощем, обаче, е тихо и плашещо място, където бродят подозрителни типове. Луната вече е преминала половината от пътя си по небето, когато пристигате.

Корабът „Гордостта на Дувал” е закован на последния кей, възможно най-далеч от брега. Около него няма други. В полунощ, от кораба слизат (тук сложи [брой на героите/2]) души, а с тях и облечен в черна роба младеж. Вие стоите съвсем открито в началото на кея. Още щом ви забелязва, облеченият в черно изписква:

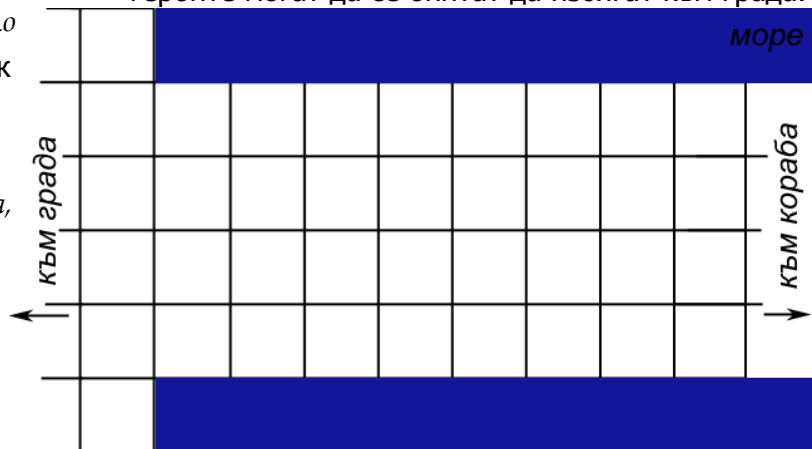
- Как?! Как е възможно вие... Дръжте ги!
Убийте ги!

Последните думи са отправени към неговата охрана. Те вадят оръжия и се засилват към вас.

Младежа се включва в битката, размахвайки рапира. Стреми се да се прикрива зад охранителите си.

Бойно поле:

Героите стоят в началото на кея, а враговете им идват от кораба. При нужда, героите могат да се опитат да избягат към града.



„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Избор

Ако някой бъде избутан в морето, ще получи Шокови Щети по твоя преценка и по още толкова за всеки следващ рунд, който остане във

водата. По желание, може да добавиш и допълнително наказание от измръзване (виж „Допълнителни правила” в „Книга първа”).

Статистики на охранител:

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
0	16	16	3	2	10	10	6	10	6	0	10	13	23

Атака1 15 (ръка / 1 зар / 5 ТД); 15(крак / 1 зар +3 / 6 ТД)

Атака2 16 (къс меч / 3 зара / 6 ТД) – използва го като двуръчно оръжие

Атака3 14 (кинжал / 2 зара / 5 ТД)

Обща ЗА 26 + 5 = 31

Борба 15	МА 1	МЗ 0	ПсУ 8	Бди 5	Зах 30
МУ 3	Мана 6	УО 2	Воля 8	Ста 10	Про 10

Защитни средства: Кожена ризница (ЗА: 5; Абсорб.: Щ/2)

Умения: Войн 3^{-та} степен (+1 Атака с ръкопашни оръжия)

Бележки: Ползва проста тактика

Плячка: Кесия с 3 зара медници

Статистики на младежа

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	16	16	3	2	9	12	10	7	5	0	13	14	59

Атака1 12 (ръка / 1 зар / 5 ТД); 14 (крак / 1 зар +3 / 6 ТД)

Атака2 21 (жезъл / 2 зара трошаща / 7 ТД)

Атака3 19 (къс меч / 3 зара сечаща / 6 ТД)

Обща ЗА 29 + 7 = 36

Борба 16	МА 5	МЗ 0	ПсУ 8	Бди 3	Зах 27
МУ 16	Мана 50	УО 3	Воля 9	Ста	Про

Защитни средства: Кожена ризница (ЗА: 7; Абсорб.: Щ/2)

Умения: Магьосник 10^{-та} степен; Войн 6^{-та} степен

Бележки: Ползва сложна тактика и следните магии: Забързване (школа Въздух), Светлинно копие (школа Светлина), Бутане (школа Въздух), Леден заряд (школа Вода).

Плячка: Амулет с лунен сърп (сребърен, дава +1 Красота), 1 зар сребърници, сребърно ключе и документи за самоличност.

Опит от битката: по 200 за герой.

Звуците от битката са достигнали до обитателите на кораба и няколко любопитни глави се подават от палубата. Изглежда моряците нямат желание да се намесват в боя, но четирима от тях решително застават в края на мостика,

блокирайки достъпа до кораба.

Все пак, ако героите се опитат да се качат на кораба, ще бъдат „учтиво” помолени да се разкарат, но ако упорстват, моряците напълно неучтиво ще съборят мостика във водата.

Ако се наложи, подсажи на играчите да потърсят информация кой е младежа. По документите му се разбира, че е от фамилията Фос. Оттук те трябва да намерят начин да съберат повече информация за фамилията.

Амулетът с лунен сърп показва членство в гилдията на крадците. По този начин се открива възможност за препратка към „Модул I: Тихи стъпки, ловки пръсти”. Но засега героите не знаят това.

Глава III: Слухове и клюки...

Информация за рода Фос, може да се намери при:

Антон – ако героите го потърсят (по своя преценка може да добавиш време за пътя до дома му), ще разберат, че резиденцията на рода Фос е строго охранявана. В момента има само един техен кораб на пристанището – „Морска сирена”. Според дъщерята оттук-оттам, големия син на Фос често го посещава.

Докерите – те не знаят къде е имението на Фос, но съветват героите да проверят дали големия син не е на „Морска сирена”.

Някой просяк – срещу 20 медника който и да е просяк ще им съобщи всичко гореизброено, но ще добави, че големия син на Фос наистина е на кораба. За още 15 медника ще им подсказва, че в момента на кораба почти няма екипаж.

Обикалянето в търсене на информация е прекрасна възможност да срещнеш героите с Казил – принц в местната гилдия на крадците и да се изиграе „Модул I”. Тъй като Казил ще разпознае героите по лунния амулет, можеш да приемеш, че някой от тях си го е закачил на врата. Естествено, това е изцяло по твой избор (може да го съгласуваш с играчите, ако не си сигурен). Имай предвид, че преминалите „Модул I” ще са малко по-опитни от непреминалите го играчи, което им дава по-голям шанс за успех в крайната мисия. Иначе може да се наложи да намалиш силата на противниците или да им отслабиш снаряжението, за да увеличиш успеваемостта на групата. Ние препоръчваме да изиграете „Модул I”.

Ако все пак не желаеш, премини направо на [„Глава IV: Песента на Сирената”](#).

Модул I: Тихи стъпки, ловки пръсти

Между складовете и кръчмите на дувалското пристанище се мъдрят тесни и мръсни улички. Светлината от пристанищните фенери не достига до тях и сенките там са по-черни от нощното небе. Минавайки покрай една такава уличка, чувате тихо шумолене и се обръщате към нея. В тъмнината, сякаш в самия въздух виси една блестяща усмивка.

– Добра нощ, драги пътници – изговаря тя. – Може ли да поговорим за момент?

След тези думи притежателят на гласа бавно излиза напред, но без да стъпва на главната улица. Облечен е в черни, прилепнали дрехи, а очите му са скрити под широкопола черна шапка.

– Наричат ме Казил. Принц в гилдията на Черния Пръстен, ако трябва да съм точен. Бихте

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Иргор

ли ми пояснили, от къде се сдобихте с това – той посочва медальона с лунен сърц. – Не, спестете ми лъжите си, моля ви. Знам, че сте го взели от малкия син на Фос. Но знаете ли какво е това? Не? Така си и мислех – Казил въздъхва и продължава, без да ви остави шанс да продумате. – Това е знака на гилдията ни. Носенето му от някой извън нея се наказва със смърт. Не, не, не... не ми казвайте, че не сте знаели. Дори само факта, че го притежавате ви е осъдил. Но аз съм склонен да направим сделка...



Ако героите покажат заинтересованост:

– Премахнете и големия син на Фос и ми донесете пръстена на левия му безименен пръст. Освен, че ще ви предпазя от преследване, аз и ще ви платя. Да речем... сто медника на човек. Естествено, плащам при доставката.

Относно характера на Казил: Казил е потаен, но забавен, с много добри ораторски умения и способност за убеждаване. Познава много за града и жителите му. От него може да се научи много, ако героите го предразположат. А как ще стане това той сам предлага:

– А сега, какво ще кажете да пийнем по нещо? Знам една хубава и тиха кръчма наблизо. Аз ще ви обясня, как стоят нещата в града, ще ви кажа нещичко за тоя и она, а вие ще ме почерпите една бира...

Вече в кръчмата, героите могат да задават своите въпроси. Ето няколко примерни отговори:

В: относно търговеца Аргор.

О: – О, Аргор е стар мошеник, но поне е честен мошеник, колкото и странно да звучи. Плаща данъци и дава добри пари на хората си за работата им. Също плаща годишна вноска на гилдията, а ние не го пипаме – нито него, нито хората му. Дъщеря му Анна е хубавица, макар че никой не ѝ е поискал ръката още. Може би ги е страх от нрава на Антон Дий – той се грижи за малката повече от баща ѝ. Човек ще рече, че ѝ е брат, а не просто кръстник. Който пожелае да ѝ бъде съпруг ще си има множество главоболия, ако ѝ противоречи – голяма фръцла е.

Казил отпива от бирата и продължава:

– Аргор беше едни прост амбулантен търговец, припечелил малко злато. Но с това злато той купи какво ли не в града. Сега почти няма

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Иргор

независими занаятчии, но той им предложи нещо, което те нямаха – сигурност. Занимава се и с организирането на кервани към различни места. Обаче морските фамилии не се дават така лесно – отказват да му продадат корабите си, складовете, каквото и да е. Продават му стока на двойна цена, просто защото е по-богат от тях и му имат зъб. А Аргор е твърде предпазлив, за да започне война. Ако само за ден отпусне юздата на Антон... Фос и Далант ще изчезнат бързо-бързо. Впрочем, както сте я подкарали, може и наистина да изчезнат. Освен убития от вас, Фос има една дъщеря, която е слабохарактерно мъниче и един син, който пък е идиот, като брат си. Виж, Далант са друго нещо – имат пет сина и две дъщери, всичките семейни, без най-малкото отроче, Иван. Тях трудно ще ги премахнете.

В: ако героите споделят мисията си.

О: - О! – възкликва той. – Охо! Я виж ти! Ами, търсете при Фос – те са по такива методи, но няма да се учудя, ако Далант ги подкрепят. Само внимавайте, че стария Фос си има магьосник под ръка – дърт пръч, ама си разбира от занаята. А къде я държат... това Солдо ще го знае... Солдо е големия брат, този, чийто пръстен ще ми донесете, нали разбирате... Обаче той си е на кораба – „Морската Сирена” или нещо подобно е името му. Десетина души екипаж, не повече от един или двама професионални стражи... лесно като да вземеш бонбон от дете. Кое то не е чак толкова лесно, между другото...

В: ако стане дума за магьосничество.

О: - Освен пръча на Фос, друг заклинател, с когото съм се срещал е Саша. Но тя си работи на своя глава и не обръща внимание на никого. Продава отвари и дребни вълишебни предмети на хорицата, но всички говорят, че била много могъща – Казил смива лукаво и добавя. – Не знам какво е нейното могъщество, но Саша е млада и доста хубавка, така че може и за друг вид магия да става дума.

В: за пазари и стоки.

О: - Амиии... какво да ви кажа ... Градът е голям, занаятчии много. Бих ви препоръчал Аслан като много умел ковач, но пък цените му са кождерски. Велгард е добър също, но кове само брони и нищо друго – положил е някакви странни обети... Най-хубавите платове са на пазара, при пътуващите търговци, най-хубавото вино е тук, в „Куцото прасенце”, но бирата в „Дупката” е по-сладка от тукашната. Ако търсите готови дрехи – Закар хаб Сел е вашия човек. За друго сега не се сецам.

Такава е информацията, която може да се изкопчиот Казил, с цената на една бира за всеки два или три въпроса (по твоя преценка). След като им обяснява, как да го открият (или на улица „Сребърна 19”, или в „Дупката”), той си тръгва и ги оставя.

Същата информация може да бъде открита от различни други източници в града, ако прецениш.

Посещение при Саша

Саша работи в шатра на края на града. Щом влизате вътре, веднага ноздрите ви се пълнят с остра миризма на сира, с толкова оттенъци, че куче би се побъркало. На стените са окачени

шарени гоблени, а покрай тях са натрупани вързопи и малки сандъчета. В дъното на шатрата, млада жена с шарена рокля и червена кърпа на главата

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Илзор

бърка някаква отвара в едно котле. Щом ви забелязва, тя се усмихва чаровно и ви заговаря:
- Охо... Па, виж ти, що ми е довел вятъра.
Ми, влезте де, влезте. Кажете, какво сега да стори за

вас Сашинка?

Саша предлага следните предмети и елексири:

Предмет	Наличност	Ефект	Цена
Ефирен еликсир	10 бр	възстановява 2 зара Мана	35 м
Лековит еликсир	5 бр	възстановява 2 зара ЖТ	15 м
Магьоснически еликсир	3 бр	възстановява 4 зара Мана	75 м
Лекуваща отвара	2 бр	възстановява 4 зара ЖТ	60 м
Ободряващ еликсир	4 бр	натрупва 2 зара Почивка	30 м
Еликсир за Сила	1 бр	+3 Сила за 1 минута, но после натрупва 10 Умора	75 м
Пръстен-кладенче	1 бр	+10 към максималната Мана и текущите ТМ	125 м
Пръстен против магове	1 бр	дава +1 МЗ	125 м

Саша няма информация за фамилиите в града и техните боричкания, но ако героите споменат мага на Фос, ето какво се случва:

Саша изсумтява и заявява презрително:
- Прост заклинател. Не може да устои

на някой с повечко инат и кураж в себе си. Той не стига, че е кекав, ама е и страхлив, тъй че ако го притиснете, няма да имате никакви проблеми с него.

Посещение при Аслан

Дюкяна на Аслан е скъпо обзаведен и се намира в самия център на града. По витрините са изложени оръжия и брони. Оттук се вижда ковачницата, където самият майстор се суеги около пецта, без да проявява никакъв интерес към клиентите. Вместо него ще ви обслужи един от тримата му чираци.

Аслан предлага всякакви оръжия и брони, но цената им е двойно по-голяма от стандартното. Използвай зададените в таблиците на книгата предмети и цени като основа. За сметка на това продуктите му са изключително изкусно украсени. Няма специфични свойства.

Посещение при Велгард

Дюкянът на Велгард се намира на улицата на занаятчиите. На витрината има изложена само една броня и няколко подкови, колкото да се разбере, че там работи ковач. Дюкянът извежда направо в ковачницата, където едър, посивяващ мъж се труди над стоманен нагръдник.

Велгард няма да им обърне внимание,

докато не завърши бронята (15 минути след пристигането на героите). После ги пита какво искат. Велгард предлага всякакви брони, като всички са с 10% по-скъпи от стандартните, но имат 2 точки твърд бонус към абсорбцията си (първо от щетите се изважда твърдия бонус, останалото се разделя на посочения в таблицата делител).

Глава IV: Песента на Сирената

„Морската сирена” е средно голям ветроход с три мачти. На носа му има фигура на русалка, а по бордовете – красиви инкрустации. Кърмата е издигната над основната част от палубата, а на покрива ѝ се намира руля. Две големи спасителни лодки висят отстрани, а трета е обърната на палубата, близо до носа. Учудващо, на палубата има само двама пазачи, които навиват някакви въжета.

Ако героите се опитат да се качат на кораба, двамата моряци ще им препречат пътя. Моряците няма да отстъпят, а да бъдат убедени не е лесно – Усложнение 6 при опит за Убеждаване. Ето няколко възможни начина, по които биха могли да се развият събитията (не ги казвай, остави играчите сами да стигнат до своя начин):

Вариант 1: Битка

Ако се стигне до битка, моряците изваждат по една кука и атакуват героите. В 3-тия рунд на битката, от вратата на кърмовата надстройка

излизат Солдо Фос и неговия охранител и се включват (виж „Битката със Солдо” по-долу, където ще намериш и бойното поле).

Статистики на Моряк:

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
0	16	16	3	2	10	10	6	10	6	0	10	13	23

Атака1 15 (ръка / 1 зар/ 5 ТД); 15 (крак /1 зар+3 / 6ТД)

Атака2 15 (кука / 2 зара/ 5 ТД)

Атака3 ---

Обща ЗА 26

Борба 15	МА 1	МЗ 0	ПСУ 8	Бди 5	Зах 30
МУ 3	Мана 6	УО 2	Воля 8	Ста 10	Про 10

Защитни средства: Кожена ризница (ЗА 5; Абсорб.: Щ/2)

Умения: няма

Бележки: Ползва проста тактика

Плячка: Кесия с 3 зара медници

Вариант 2: Подкуп

Моряците могат да бъдат и подкупени с по сребърник на човек. Ако случайно героите имат толкова пари в себе си и се сетят да ги подкупят, то моряците се изнасят бързо от

кораба. Малко след качването на героите на палубата обаче, Солдо излиза от кърмовата надстройка и повиква своя Охранител, заедно с който атакуват персонажите.

Вариант 3: Изключително Успешно Убеждаване

Ако някой герой достигне (почти невъзможно, но все пак) Успех 12 или повече в Убеждаването, или пък получи Автоматичен Успех 6, то моряците ще се присъединят за

кратко към групата. Все пак, още при появата си, Солдо намушква единия, а ако втория е още жив при пристигането на русалката (виж по-долу), то тя го нанизва на тризбеца си.

Битката със Солдо

Внимание!!! Следващата битка е тежка. Ако героите не са добри бойци, използвай статистиките за брата на Солдо от предходната битка, вместо дадените тук или направи така, че Солдо да използва повече подсилващи заклинания, отколкото нараняващи и преки атаки. По принцип четири героя 1-^{во} ниво не би трябвало да имат проблеми да победят.

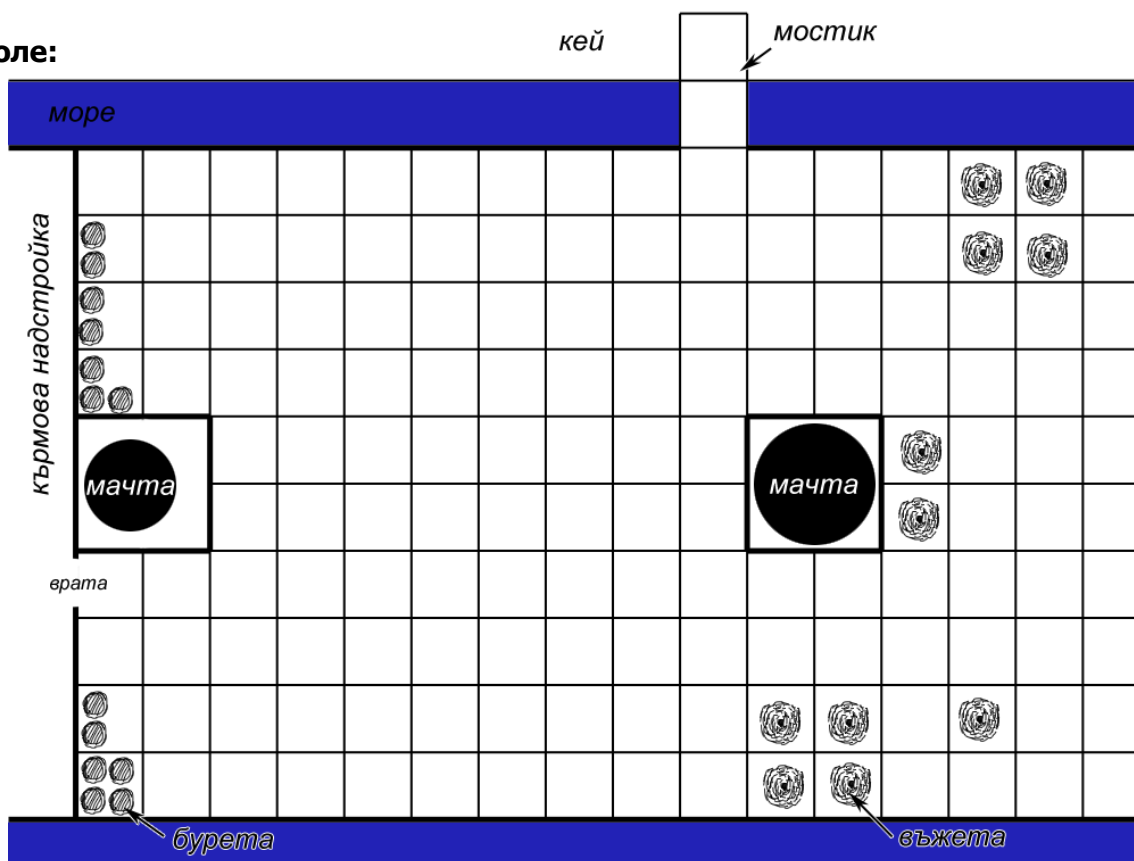
Ако героите срещат големи трудности, тогава не давай на Солдо да призове Русалката.

Солдо е достатъчно умен, за да атакува първо магьосника на групата (ако има такъв). После се прехвърля на следващата физически най-слаба мишена и така, докато не стигне до най-мускулестия. Охранителят, обратно на това, се сборичква с най-силния персонаж в групата.

Ако охранителя му падне в боя, Солдо започва да изрича заклинание за 15 ТД, което,

ако бъде завършено (приема се, че ще бъде успешно) русалката се надига от носа на кораба и се включва в битката, въоръжена с тризбеца си. Тя напада директно най-близкия си противник. Русалката ще се превърне отново в статуя, ако Солдо бъде повален в безсъзнание (засега не може да бъде убит!!!).

Бойно поле:



„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Илзор

Статистики на Солдо

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
4	16	16	3	2	10	12	10	10	6	0	13	14	87

Атака1 17 (ръка / 1 зар / 5 ТД); 18 (крак / 1 зар +3 / 6 ТД)

Атака2 23 (двуръчен меч / 6 зара сечаща / 7 ТД) – използва го с две ръце.

Атака3 ---

Обща ЗА 29 + 7 = 36

Борба 16	МА 5	МЗ 0	ПсУ 8	Бди 3	Зах 27
МУ 16	Мана 50	УО 3	Воля 9	Ста	Про

Защитни средства: Кожена ризница (ЗА 7; Абсорб.: Щ/2)

Умения: Магьосник 10^{-та} степен; Войн 8^{-ма} степен

Бележки: Използва следните магии: Забързване (школа Въздух); Светлинно копие (школа Светлина); Бутане (школа Въздух); Леден заряд (школа Вода).

Статистики на Охранител

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	16	18	3	2	11	11	6	10	6	1	12	13	49

Атака1 16 (ръка / 1 зар +1 / 5 ТД); 16 (крак / 1 зар +4 / 6 ТД)

Атака2 21 (меч / 4 зара +1 сечаща/ 6 ТД)

Атака3 ---

Обща ЗА 28 + 7 = 35

Борба 17	МА 1	МЗ 0	ПсУ 8	Бди 5	Зах 33
МУ 4	Мана 18	УО 3	Воля 8	Ста 12	Про 10

Защитни средства: Кожена ризница (ЗА 7; Абсорб.: Щ/2)

Умения: Войн 6^{-та} степен

Статистики на Русалка.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	14	16	4	4	16	12	0	12	0	6	13	14	60

Атака1 21 (ръка / 2 зара +6 / 5 ТД); 21 (опашка / 2 зара +9/ 7 ТД)

Атака2 19 (тризъбец / 7 зара +6/ 7 ТД)

Атака3 ---

Обща ЗА 29

Борба 23	МА 0	МЗ 0	ПсУ Игнорира	Бди 6	Зах 48
МУ 0	Мана 0	УО 16	Воля Игнорира	Ста 13 + 6	Про 12

Бележки: Призована. Твърда кожа – намалява всички физически и магически щети с 3 точки.

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Илзеор

Краят на битката:

Противниците носят съответния опит на член от групата:

Моряците: по 100 за всеки от тях;

Солдо: по 250;

Охранителят: по 230.

След като повалят Солдо, той ще каже следното:

- Вие, успяхте да ме убиете... Не вярвах, че ще се случи... Знам защо ме търсехте – искате да

намерите Анна... Но аз не знам къде я е затворил баща ми... - поглежда ви с полу-побъркан поглед и заявява – Дори и в смъртта си... аз ще ви погълна... Делея амена тереса!

Това са последните му думи. Внезапно корабът се откача от въжетата, които го придържат към кея и бавно започва да се отдалечава от брега. Разстоянието до кея е твърде голямо, за да бъде прескочено.

Плячка

По палубата има дебели въжета с обща дължина близо 250 метра, както и сандъче с дърводелски инструменти. В моряците има по 2 зара медни монети, в Солдо – 2 зара сребърни и свитък с магия от 3^{-то} ниво (по твой избор). В охранителя намират 1 зар сребърни монети и 1 лекуващ еликсир (възстановява 2 зара ЖТ). Съответно, екипировката враговете и тризъбеца на русалката също са възможни за взимане (виж по-долу).

В кърмовата надстройка се помещава кабинет, отрупан с какви ли не предмети. Ето по-съществени: 2 саби; 2 книги със заглавие „По пътищата на Древните”, съответно том 1 и том 2 (книги като тези са възможност за създаване на множество допълнителни приключения); кесия с 600 медника и 10 сребърника; кесия с тютюн; кожена броня (ЗА 7; Абсорбция: Щ/2; намаля щетата с 4 преди

абсорбцията); кама.

До бюрото има заключен сандък. Героите могат да се опитат да го отключат (ключалката е със сложност 7) или да го разбият (Устойчивост 8; 30 Единици Цялост). В сандъка има папка с надпис: „Гробницата на Дак”, която е въведение за „Модул II: Гробницата на Дак”. Ако решиш да не разиграваш „Модул II”, то папката може да бъде заменена от 3 зара сребърни монети.

На бюрото е оставено писмо до Солдо от баща му, в което се споменава за таен проход към къщата, чийто вход е скрит в парка, северно от имението. Описано е как точно да бъде намерен.

В трюмовете има големи количества търговски стоки – предимно вълна и вино, които носят щампа на рода Фос. Ако героите искат да се запасят, могат да го направят от кораба.

Показатели на Тризъбеца на Русалката

Атака	Л;ПР	Материали	Бележки:	Спец. атаки
ТД	7	Бронз: 3,5 кг бронз и 2 кг дърво (общо 5,5 кг).	Тризъбеца е красиво изработен, с множество релефни изображения на риби по дръжката и остриетата му.	1. Подсечка
Щета	6 зара, пробивна			2. Засилка
Размер	200-250 см, МР=5			3. Пронизване, Блокада
Обсег	3.5 метра.			4. Избиване
Тегло	5-6 килограма.			5. Скорпион
Мин. СИ	10-12 за две ръце 15-18 за една ръка			6. Изпреварване
Цена	1600 м			

Глава V: Край брега на морето... отново

Нямате голям избор и затова се оставяте на течението, за да видите къде ще ви отведе.

Корабът тръгва на югоизток, почти успоредно на брега. След около половин час на хоризонта се вижда, че брегът завива на юг и образува неголям нос.

Корабът се носи право към него. В съзнанието ви започва да се прокрадва страх. Ако се движите така, корабът ще се разбие в скалите. Но това е по-добрия вариант, защото, ако заобиколи носа, ще отплавате в открито море, където шансовете ви за оцеляване са съвсем нищожни. Дано Нетиун се смили над вас!...

Но какво става!? Силен тласък ви запраща почти до носа на кораба. Със зловещо скърцане той леко се отклонява към брега. Кракен!... Не. Изглежда просто морето тук е изпълнено с плитчини и подводни скали.

Хващате се здраво, всеки за каквото сvari. Ударите следват все по-често. Чувате звук на трошачи се дъски и свистенето на вода. Трюма започва да се пълни. Корабът засяда на около стотина разкрача от брега. Водата почти е

стигнала до палубата. Сега е вашият шанс! Бързо сваляте едната лодка и се прехвърляте на нея. Започвате усърдно да гребете и не след дълго стъпвате на сигурна земя. Градът се вижда, недалеч на северозапад.

Поради усърдното гребане, героите са натрупали по 5 Умора. По пътя към града могат да попаднат на дребни препятствия (препоръчва се да не са повече от две), от рода на:

Група Бандити: бандити с численост, равна на тази на приключенците, се опитват да ги ограбят. За статистики и инвентар на бандитите, използвайте тези от приложение „Врагове”: Бандит 0^{BO} ниво. Опитът е по 100 точки на герой.

Глутница вълци: просто излизат от близката горичка и ги нападат. Вълците са с численост, равна на тази на героите (250 опит на герой).

Следва модулет „Гробницата на Дак”. Ако си решил да не го играете, тогава направо прескочи на [„Част Втора: Разчистване на сметките”](#).

Модул II: Гробницата на Дак

Внимание! Изигралите този модул герои ще са значително по-силни в края на приключението, затова препоръчваме модула **да се изиграе!**

Всички карти са с размер на квадрата **1x1 метра**.

В папката, която взехте от кораба, има цял сноп бележки от проучванията на Солдо за гробницата. Повечето са безполезни, но на една от

тях ясно се разчита:

„Вход – под статуята на воина, изработена от черен камък”

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Ирзор

„Статуята се намира нагоре по реката... на около 10 км от града, ако правилно съм разчетл древния надпис...”

Когато стигнат до мястото (не забравяй да отчетеш време за път), героите ще видят статуята, но няма да знаят как да достигнат входа. Ако разгледат статуята внимателно, ще открият надпис на Древния език (приема се, че ако има герой със СУ „Магьосник”, той ще може

да го разчете):

„Под мен се крият много тайни,
Богатства хиляди омайни.
Но дебатът също и опасности незначителни,
За крадците алчни и издайни.
Връз мечът ми ръка ти отпусни
И виж какво щита ми крие
Загадката там ти реши
И портата ще се разкрие...”



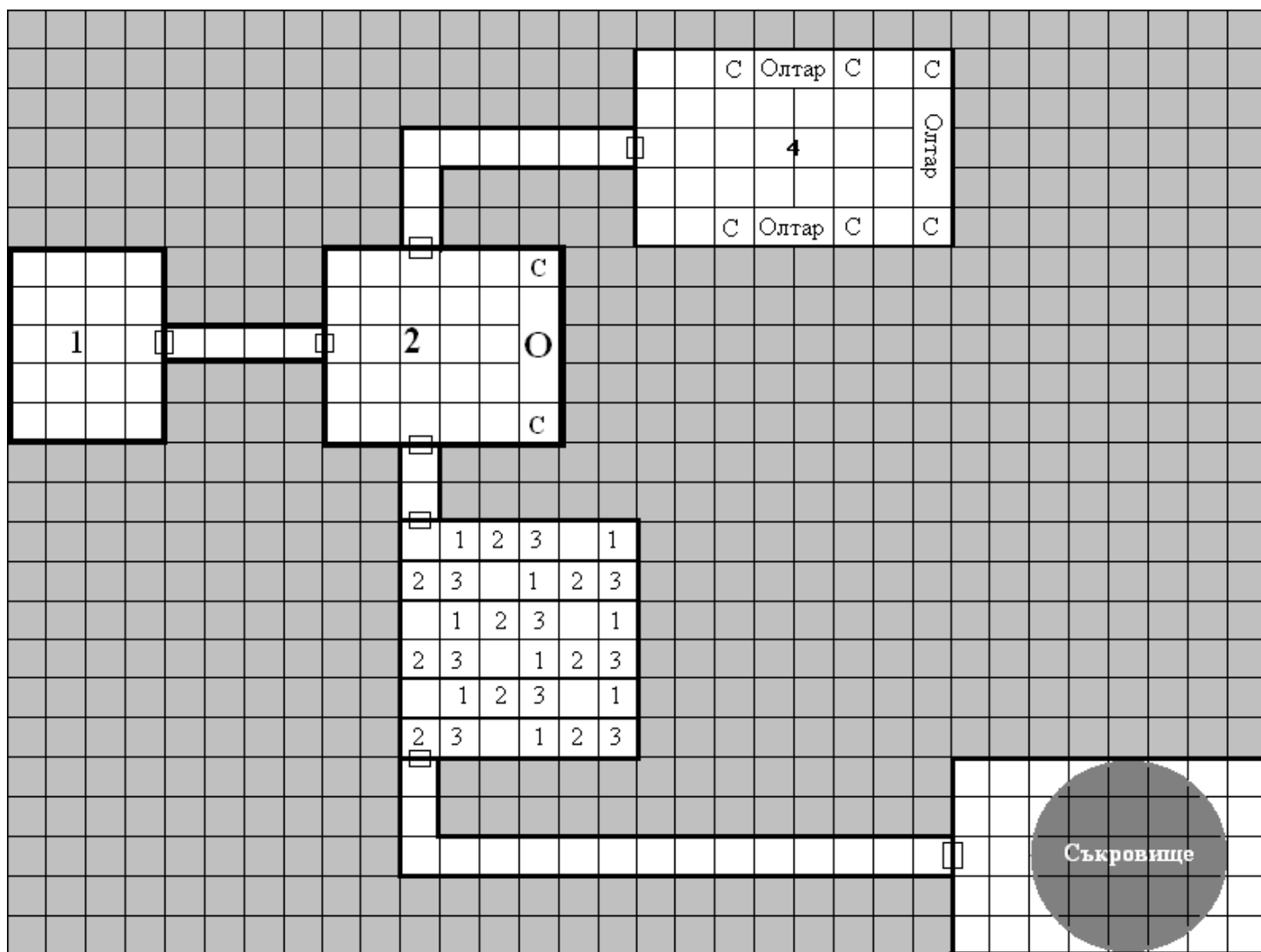
Съответно, ако натиснат мечът с **обща Сила над 16**, щита на воина ще се отвори и ще разкрие следния надпис:

„Искаш просто да ме посетиш?
Или богатството ми да си присвоиш?
Ала не чакай, говори,
Името на оногава, що най-мразя спомени!
Само тъй ще видиш тайните ми...”

Ако героите разровят папката с бележките, то в една от тях се споменава за легендата как Дак е победил дракона Хирейн. При изричане на името „Хирейн”, целият войн се помества встрани, а под него се открива дълго стълбище, което води към вътрешността на гробницата.

След стълбището, героите попадат в:

Гробницата, Ниво 1 – Храмов комплекс



Стая 1. Преддверие

Влизате в голяма стая с голи стени. На пръв поглед изглежда абсолютно празна. На втори – също. Нямаме избор, освен да продължите напред по коридора.

Стая 2. Стаята със статуите

На отсрещната стена има две статуи на хора с глави на орли. Помежду им е разположен олтар, целия покрит с рунни надписи. Вратата вляво е

направена от стомана и е заключена. Надясно продължава мрачен коридор.

Ако погледнат записките, героите ще прочетат, че за да се отвори вратата, трябва да се пролее малко (няколко капки) кръв по олтара. Ако вместо това успеят по някакъв начин да разбият вратата (Устойчивост 16; 40 Единици Цялост), героите биват атакувани от двете статуи (виж таблицата долу). Същото ще се случи, ако героите се опитат да разбият олтара

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Илбор

или някоя от статуите. Победата над статуите носи общо 300 Опит, които да се разпределят по

равно между героите. Означения към картата: С – Статуя; О – Олтар.

Статистики на Статуя

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ПР	ИН	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	14	16	3	2	16	8	12	-	-	6	9	11	60

Атака1 19 (ръка / 1 зар +6 / 5 ТД); 17 (крак / 1 зар +9 / 6 ТД)

Атака2 17(пика / 9 зара +6, пробивна / 8 ТД)

Атака3 ---

Обща ЗА 25

Борба 23	МА -	МЗ 2	ПСУ Игнорира	Бди 6	Зах 48
МУ -	Мана -	УО Игнорира	Воля Игнорира	Ста 9	Про 10

Бележки: Използва проста тактика. Призован – игнорира ПСУ и Воля. Голем – неуязвим за отрови, не може да трупа Умора. Камена кожа – намалява понесените физически и магически щети с 4.

Стая 3. Стаята с рунния под

Подът на тази стая е разделен на квадрати, като на повечето от тях са изписани сложни руни. Оглеждайки най-близките, забелязвате, че някои се повтарят.

Ако героите пазят папката с бележките и се сетят да проверят (ако някой герой има Интелект 12 или повече, той задължително ще провери), ще разберат, че руните по пода са хитър капан. Който настъпи руна, тя го атакува с елементална щета – огън, лед или мълния. Всяка руна нанася [2 зара – МЗ] щета, където МЗ е Магическата Защита на създанието. Всяка руна заема една плочка.

Означения към картата: 1 – Руна за Огън; 2 – Руна за Лед; 3 – Руна за Мълния.

Стая 4. Светилище на Кали

Светилището някога е било голямо и красиво. Но годините са се отразили пагубно – мазилката, върху която са били изрисувани картини с изображения на Богинята на Злото, е опадала. В дъното на стаята има голям олтар, посветен на богинята. В средата на олтара е издълбана дълбока бразда, а стените му са покрити с релефни изображения на Кали.

При проверка за Интелект по УФУД ([ИН + 3 зара > 16]), героите могат да се досетят, че улея на олтара е бил предназначен да събира в себе си кръвта и да я отвежда другаде. До двете странични стени (север и юг) има още два олтара, на единия от които е оставен кинжал с черно острие. Ако някой от героите се изкуши да го вземе, играчът трябва да направи проверка за Психическа Устойчивост с Усложнение 4 ([З зара + ПСУ > 16 + 4]). Ако не успее, героя му преминава в твоите ръце:

Изведнъж нечии чужди думи започват да шептят в главата ти. Духът на древен жрец на Кали те обсебва. Пред очите ти пада черна пелена и единствената мисъл в главата ти е да принесеш жертва на Богинята, защото така тя ще те благослови с височайшето си внимание.

(Името на героя с кинжала) се обръща към вас, а очите му са пламтят в червено. Със скок се нахвърля върху (името на най-близко стоящият до него)...

Обладания атакува съотборниците си с кинжала. Докато го носи, той може в началото на всеки рунд да повтори проверката за ПСУ, но с +1 Усложнение, като при успех се освобождава

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Илзбор

от проклятието. АУ важи в пълна степен за тази проверка. Докато е обладан от духа, героя получава +3 Сила, +6 Прецизност и +10 Интелект, но използва единствено и само кинжала за атака. Ако героя изпадне в безсъзнание, то духа си отива от него. Ако обладания убие дори един от намиращите се в

стаята, то бонусите му се удвояват. Следващата жертва ги утроява и т.н. Ако избие всички герои, то това е края на приключението.

Ако героят успее да се пребори с духа в кинжала (проверката за ПСУ е успешна), то той може да го използва безопасно оттук нататък.

Кинжал на Жреца на Кали				
Атака	ПР;ИН	Материали	Бележки:	Спец. атаки
ТД	5	Черна Стомана:	Извитият кинжал със зачатъци на собствено съзнание, с който жреците на Кали са принасяли жертви преди хилядолетия.	1. Метателно
Щета	3 зара пробивна + 2 зара магическа	1кг стомана.		2. Пренебрегване
Размер	45см, МР=1			3. Забиване
Обсег	1,5 метра.			4. Разпаряне
Тегло	1 килограм.			5. Прицелване
Мин. СИ	6 за една ръка, не се ползва с две ръце.			6. Пронизване
Цена	4500			

От двете страни на всеки олтар са разположени статуи на големи и мускулести човеци със змийски глави. На северните и южните статуи, очите са рубинени, а източните са със смарагдови.

Ако очите на Източните бъдат натиснати, то целия олтар се отмества напред и открива стълбите към Ниво 2. Очите на нито една статуя не могат да бъдат извадени.

Стая 5. Съкровищница

Влизате в голяма стая. При първото ви стъпване върху пода, факлите се запалват и осветяват огромна купчина злато, скъпоценни

камъни и предмети, покрива средата на стаята. Богатството наистина е огромно – толкова пари могат да осигурят охолол живот на всеки от вас, до края на дните му. Ала щом последния влиза, изведнъж вратата зад вас се затваря с трясък! Монетите и предметите се раздвижват и нещо се надига сред тях. Това е пазителят им – създание от епоха преди вашата, заключено тук чрез незначайна магия. И сега той ще изпълни дълга си, като ви убие...

Битката с Пазителя (Ниво 4) е най-трудната в цялата гробница, ако не и в цялото приключение. Придвижването през съкровището отнема двойно повече ТД.

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ПР	ИН	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
4	16	20	3	4	18	12	10	10	6	8	14	14	100
Атака1	25 (захапка / 4 зара +8 / 6 ТД)												
Атака2	22 (опашка / 5 зара +4 / 7 ТД) Добавя Бутаща Сила = Щ*2												
Атака3	---												
Обща ЗА	32												
Борба	25	МА	-	МЗ	0	ПСУ	14	Бди	5	Зах	-		
МУ	-	Мана	-	УО	6	Воля	14	Ста	14	Про	11		

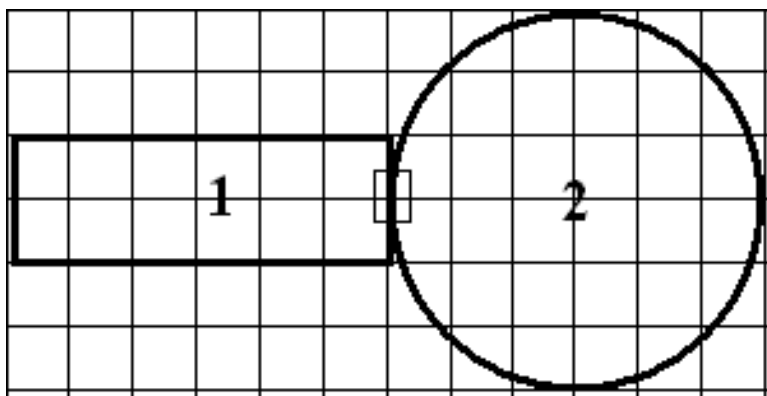
Умения: Огнена кръв – всеки, който му е нанесъл щета бива опръскан от кръвта на Пазителя, която нанася 1 зар огнена щета.

Самият Пазител е дълъг около 3 метра (без опашката), висок е около метър и половина и горе долу-толкова широк. Видът му е гущероподобен, с тази разлика, че има множество крака. Победа над него носи общо 700 Опит, които се разпределят поравно между

героите.

В момента, в който Пазителят бъде победен, той ще се разпадне в огнено кълбо ще стои всичкото злато и предмети. Ще останат някакви мижави 10 скъпоценни камъка, равностойни на 1 зар сребърници, при продан.

Гробницата, Ниво 2 – Място за вечен покой



Стая 1. Преддверие

В преддверието някога е имало красиви стенописи, но те сега са унищожени от времето и не могат да се разчетат. В дъното му има врата от стомана. Не се вижда ключалка, няма нито дръжка нито някакъв друг механизъм за отваряне. Единствено един рунически надпис разваля пълната гладкост на повърхността ѝ.

Ако в групата има някой със СУ „Магьосник” **над** 10^{-7} степен, то той може да го разчете:

Тук лежи най-великият герой, който света ще види някога. Поклон пред теб Дак, дано винаги намираш покой.

Вече е изцяло въпрос на късмет дали героите ще се сетят как се отваря вратата. Трябва да се натиснат думите „герой” и „покой”.

Стая 2. Гробът

Стаята, в която влизате е кръгла и осветена от множество кристали, вградени в купола над вас. В дъното на помещението, точно срещу вратата има трон и на него стои скелет, с корона на главата и голям меч, подпрян на коленете. В средата на стаята има голям саркофаг, по чийто стени е изгравирани рунически надпис.

Нужно е СУ „Магьосник” **над** 10^{-7} степен, за да се разчете:

Нито тук лежа, нито там седя.

Цял живот се борих аз за свобода.

Сега почивам тихо, в гроба скрит.

А дар за вас оставих тук повит.

Сила и успехи той ще ви дарява

Правдата дорде тоз, що го носи, защитава.

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Ирзор
Плячка

1. Мечът на Дак

Мечът на Дак				
Атака	Л; СИ	Материали	Бележки:	Спец. атаки
ТД	6	Стомана: 5кг стомана.	Големият двуръчен меч е учудващо лек за размерите си. По нищо не личи, че това оръжие е принадлежало на толкова велик герой, като Дак – изглежда като всеки нормален двуръчен меч, който се продава при ковачите или оръжейните магазини.	1. Пронизване
Щета	6 зара сечаща			2. Блокада
Размер	130см, МР=3			3. Разпаряне
Обсег	2,5 метра.			4. Разрушител
Тегло	5 килограма.			5. Устрем
Мин. СИ	9 СИ за две ръце; 13 СИ за една ръка.			6. Довършване
Цена	4500			

2. Книга на Светеца

Съдържа следните магии:

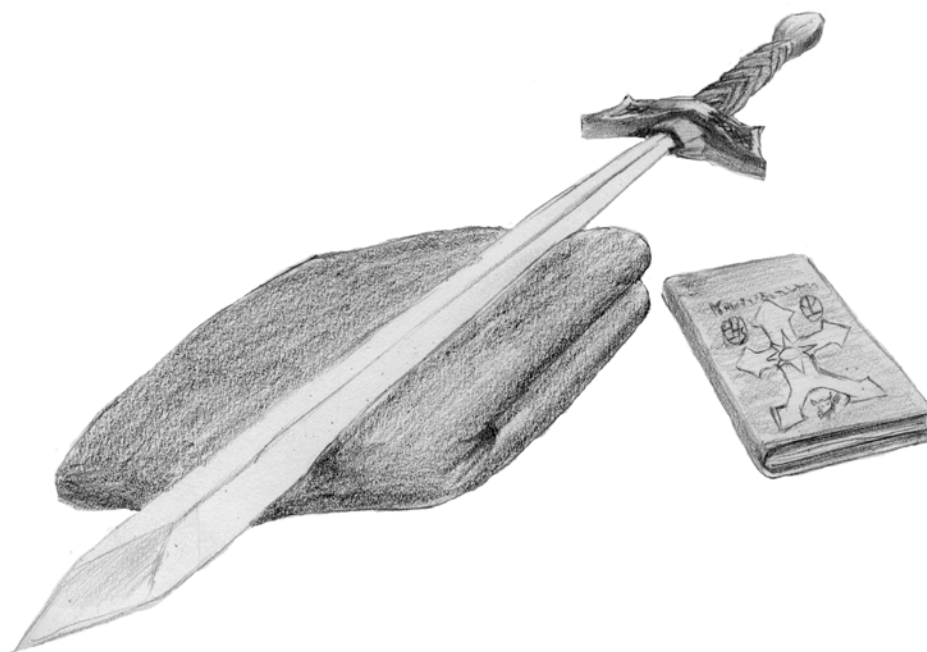
- Светлинно копие
- Заслепяване
- Веригите на

милосърдието

- Отмора

Магиите могат да се

произнасят чрез прочитане като от свитък, но за разлика от него, книгата не се разпада, след като магията бъде прочетена. Може да бъде използвана многократно.



3. Плащ на Крадеца

Добавя + 6 Към показателя за Промъкване.

С това „Модул II” свършва и е време да продължим спасяването на Анна.

Част Втора:

РАЗЧИСТВАНЕ НА СМЕТКИТЕ

Глава I: Запишие пред буря

Сега героите имат време за подготовка – да обиколят магазините, да се екипират и да се подготвят за проникването в къщата на Фос. Съветваме те да им „отпуснеш юздите” – щом искат нещо, нека го намерят веднага. Приключението наближава кулминацията си и няма нужда да се издребнява и да се ограничават героите. Ако са преминали „Модул I”, те могат да се срещнат с Казил и да си получат наградата за пръстена на Солдо. Ако

разпитат из града, ще бъдат насочени към един изключително добър знахар, който ще възстанови напълно силите им срещу 1 сребърник на глава. Все пак, намекни на героите, че времето им изтича.

Вероятно героите вече са достигнали 2^{po} Ниво. Имай предвид, че атаката срещу дома на Фос ще бъде изключително трудна за приключенци от 1^{bo} ниво, ако са по-малко от петима.

Глава II: Удар в гръб

В къщата може да се проникне по няколко начина. Тук няма да даваме конкретни варианти. По-долу има карта на имението на Фос. Какъв точно ще е маршрута на героите си е техен проблем. Тайният тунел от парка ще ги изведе в кабинета на първия етаж.

Ако по някаква причина в къщата се чуе вик за помощ, то всички стражи (виж таблицата по-долу) се втурват към него, а Фос се оттегля в покоите си на втория етаж, заедно със своя магьосник. Стражите са общо 12, като 6 от тях са разположени по периметъра на къщата – двама пред входа, по един край останалите три страни на имението и един, който бавно обикаля

всички. Останалите 6 стража са из къщата, като двама са в чакалния пред кабинета на Фос, други двама са във Вътрешния двор, един е в южната стая за гости, а последния обикаля къщата.

Прислугата може да бъде засечена по всяко време във всяка стая. За целта, при всяко преминаване от стая в стая, се прави проверка с три зара:

- при резултат 3 – срещат страж, който надава вик и ги напада;

- от 4 до 8 – срещат прислужница и тя ги вижда. Всяка прислужница, която забележи героите има 50:50 шанс да вдигне тревога или

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Избор

да поиска да ѝ платят, за да си мълчи. Ако се развика, ще доведе всички стражари в съответната стая. Не забравяй да отчетеш времето за придвижване на стражите до стаята (по 2 ТД на 2 метра, в зависимост от отдалечеността на всеки от тях);

- между 9 и 13 – прави се проверка за успешно Промъкване и при успех никой не ги забелязва, иначе биват видени от прислужница;
- над 13 – няма никой.

Естествено, не е задължително да се хвърлят зарове – можеш да сблъскаш героите с прислуга/страж или не по свое собствено усмотрение.

Прислужниците имат Обща ЗА 26 и 23 ТЖ. Убийството на прислужничка може да даде не повече от 10 Опит на герой. Всеки страж носи общо 350 Опит, който се разпределя поравно между героите.

Статистики на Страж:

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	15	17	3	2	11	11	6	10	6	1	12	13	49

Атака1 16(ръка/1зар+1/5ТД) 16(крак/1зар+4/6ТД)

Атака2 21(двуръчен меч/6зара +1 сечаща/7ТД)

Атака3

Обща ЗА 28 + 8 = 36

Борба 17 **МА** 1 **МЗ** 0 **ПсУ** 8 **Бди** 5 **Зах** 33

МУ 4 **Мана** 18 **УО** 3 **Воля** 8 **Ста** 12 **Про** 10

Защитни средства: Плетена ризница (ЗА 8; Абсорбция: Щ/3)

Умения: Войн 6^{-та} степен

Плячка: 1 зар сребърни монети. Евтино бижу (пръстен, обица) от сребро или злато.

Първи етаж

Всички карти на имението на Фос са с размер на квадрата 1x1 метра.

Вътрешен двор

Ограден е със стени от дялан камък, надхвърлящи два човешки боя. В него има множество дръвчета и няколко пейки. Двама стражи се разхождат вътре.

Кабинет

Тайният тунел извежда директно в гръб на стоящия на бюрото Фос. Той се занимава с някакви сметки. Ако усети героите, преди да са го убили (направи проверка за Промъкване), той дърпа въже над главата си (3 Точки Действие) и двата стража в чакалнята се втурват да му помогнат. Фос се опитва да избяга, а стражите

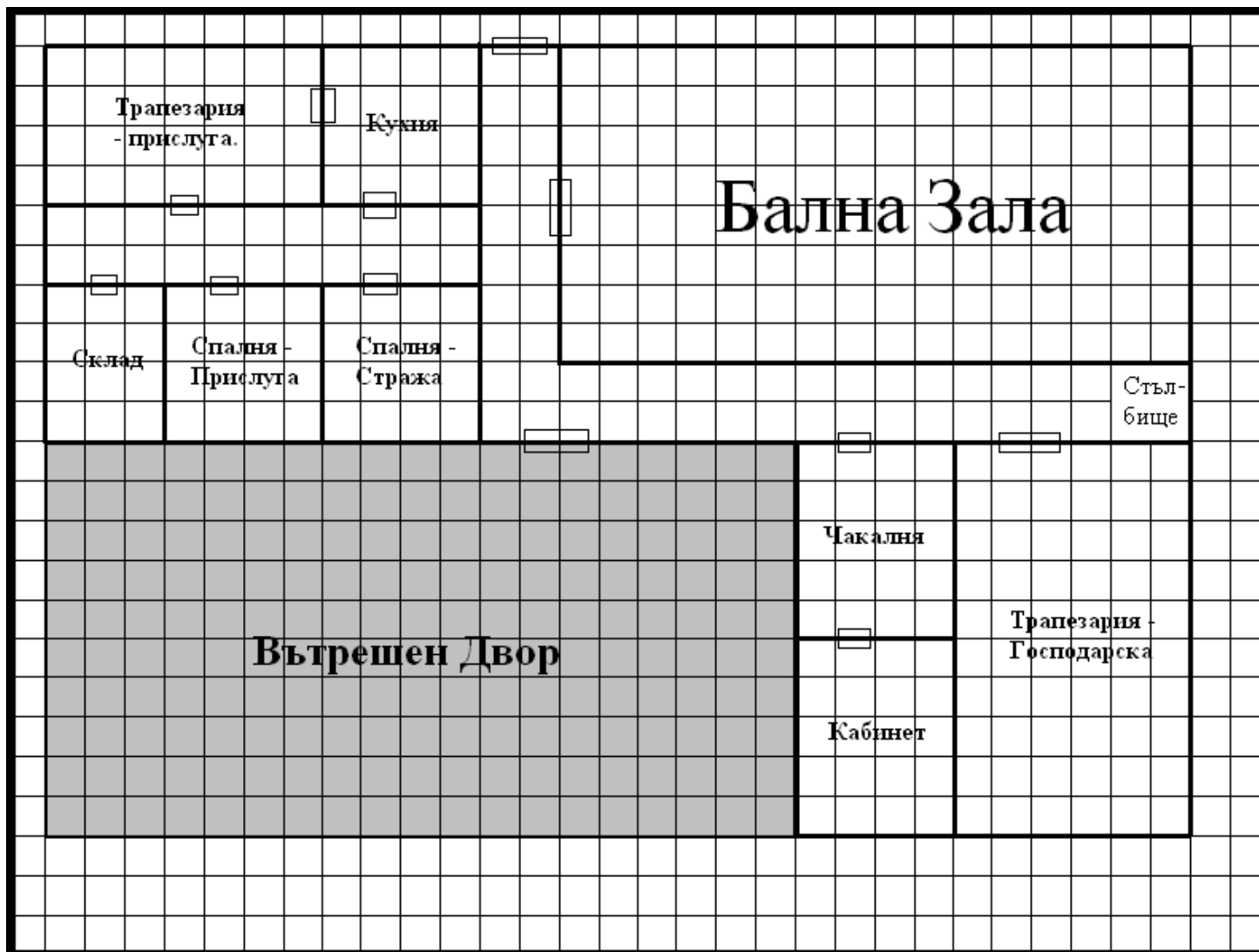
му помагат всячески. Все пак, ако не може да избяга, той почва да моли за живота си.

Фос не е боец, но ще атакува героите, ако няма друг избор. Статистиките му са нищожни: ЖТ 35, атаки със стойност 15, а щетите – 2 зара с кинжал.

В бюрото има връзка ключове и кесия с 400 медника. На бюрото има кинжал, който Фос взима при бягството си, както и множество документи без значение за героите.

Чакалня

В нея има два стража и пейки. Нищо интересно.



Трапезария – господарска

Дълга маса с много удобни столове около нея представлява цялата мебел в стаята. Няколко картини по стените и камина в далечния край не я правят по-интересна.

Бална зала

Вратите ѝ са заключени. Ако героите са взели връзката ключове от кабинета, могат да ги отворят, но в стаята няма нищо – само няколко картини по стените, четири малки масички по ъглите и голям полилей със свещи на тавана.

Спалня – стража

Шест легла, за щастие празни. До всяко от тях има по две нощни шкафчета – всички са

заключени. Ако ги отворят по някакъв начин, вътре могат да намерят общо до 170 медника, малко дрехи, писма, сметки и т.н. Ако героите атакуват през нощта, спалнята пак е празна – стражите са сменени и не спят.

Спалня – прислуга

Нощем в нея спят няколко прислужници и готвачката. Няма нищо ценно.

Кухня

Обикновено там се намира готвачката. Героите може да намерят нещо сготвено.

Трапезария – прислуга

Малка стаичка, в която се храни прислугата три пъти дневно в периодите – 9:00-

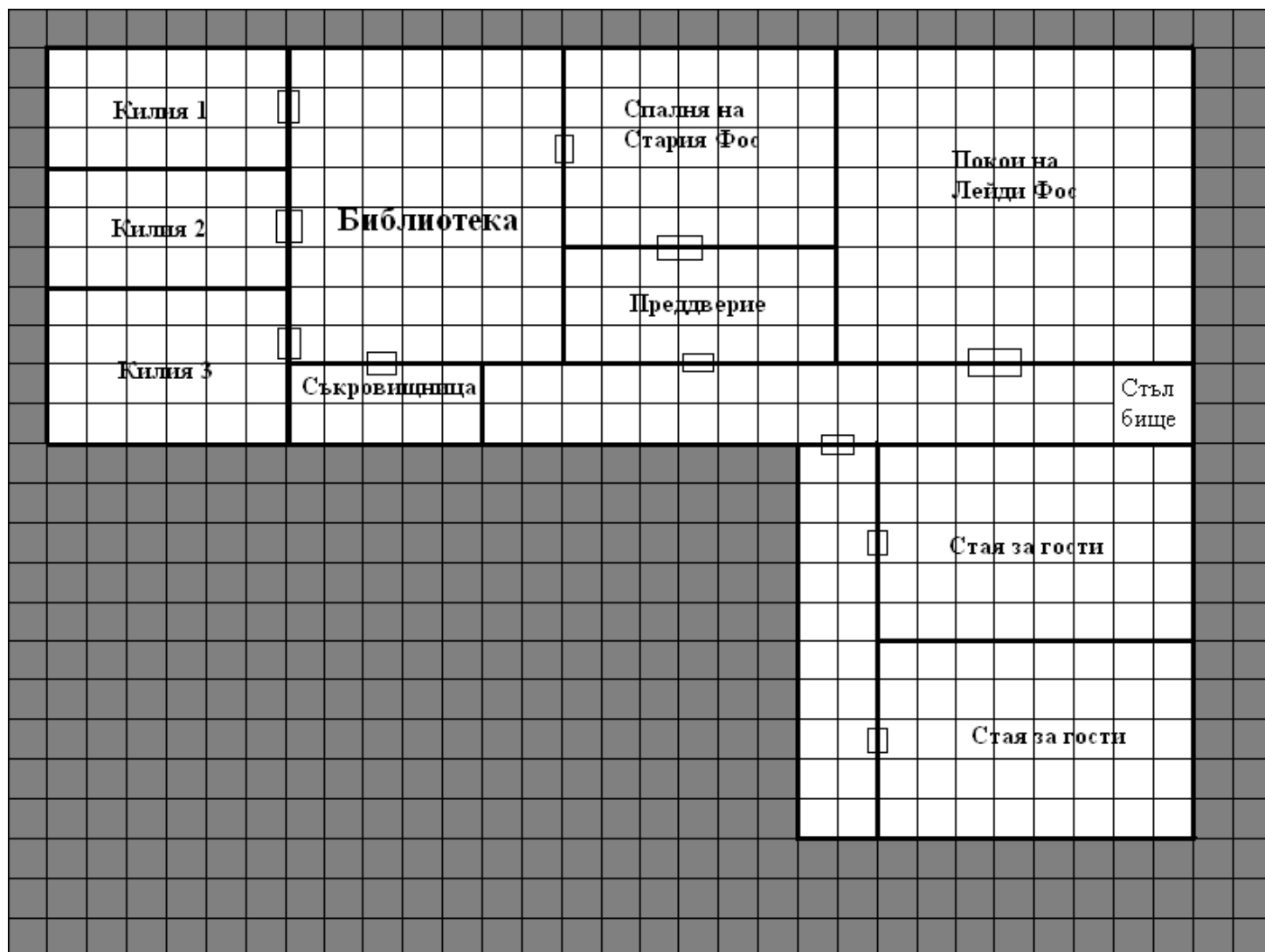
„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Нрзор

9:30, 13:00-13:30, 18:00-18:30. Ако героите уцелят един от тези часове за да влезнат в стаята, то няма как да избегнат тревогата.

Склад

В него има какви ли не хранителни продукти, но нищо по-полезно.

Втори етаж



Стая за гости – северна

Тук обикновено се излежава магът, хванал се да служи на Фос, стига до това време да не е вдигната тревога – тогава ще бъде заедно с Фос в *Библиотеката*. Стаята на магьосника е интересна. В нея има легло, бюро, нощно шкафче, гардероб и библиотечка. Всичко това

прави стаята да изглежда претъпкана. На библиотеката има малко книги, свързани с науките Физика, Математика и Риторика. В чекмеджето на бюрото има кесия с 350 медника, а под дюшека на леглото – още една с 10 сребърника. В гардероба има няколко роби и други дрехи.

„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Ирбур

Статистики на Магьосника

НИ	СК	РЕ	МР	МТ	СИ	Л	ИН	ПР	ИЗ	БЩ	БЗ	ТД	ЖТ
2	16	18	3	2	6	10	13	8	6	0	11	13	49

Атака1 12 (ръка / 1 зар / 5 ТД); 12 (крак / 1 зар +3 / 6 ТД)

Атака2 15 (рапира / 3 зара / 6 ТД)

Атака3 ---

Обща ЗА 27

Борба 12 **МА** 6 **МЗ** 0 **ПсУ** 10 **Бди** 4 **Зах** 18

МУ 19 **Мана** 76 **УО** 2 **Воля** 9 **Ста** 11 **Про** 9

Защитни средства: Няма

Умения: Магьосник 12^{-та} степен; Бърз мисъл 4^{-та} степен (-2ТД за произнасяне на заклинание)

Бележки: Ползва сложна тактика и следните магии: Забързване (школа Въздух); Светлинно копие (школа Светлина); Бутане (школа Въздух); Леден заряд (школа Вода); Хаос Защита (школа Хаос); Светкавица (школа Въздух)

Стая за гости – южна

В нея дежури един Страж, но стаята е абсолютно безинтересна в друго отношение.

Покоите на лейди Фос

Здраво заключени и недостъпни... освен ако ти не желаеш да измислиш нещо друго.

Преддверие

Няколко канапета и едно бюро. Принципно е заключена и се отключва само с ключовете, които Фос държи у себе си (не от бюро то му).

Спалня на Стария Фос

Огромно балдахинено легло заема част от стаята, а срещу него стои голям гардероб. Вратата към Библиотеката принципно е отключена, но ако Фос е избягал там с мага, то вече не е. Нужни са умения в отключване или много груба сила, по твоя преценка.

Библиотека

В единия ъгъл има скелет с меч и щит. Ако мага и Фос са се оттеглили там, то мага е съживил скелета и го праща срещу героите. Статистиките му са в приложение „Врагове”. Вратите към килиите са съвсем открити, докато тази за съкровищницата е скрита – трябва да се дръпне един от свещниците, за да премести библиотечния шкаф пред нея.

Съкровищница

В нея има няколко сандъка... изцяло празни. Явно някой е изпреварил героите. Само 40 медника се търкалят по земята...

Килия 1 и 2

Празни.

Килия 3



„Приключение с меч и магия” – Приключение – Наследството на Илзор

Вътре е Анна, прикована с вериги към стената (зловещо, а?). Вратата на килията е заключена с катинар, чийто ключ се намира в магьосника. Ключовете за оковите се намират на връзката с ключове у Фос. Момичето е бито и измъчвано, и в момента е в безсъзнание.

Пак напомняме, че при първия сигнал за тревога, всички стражи се втурват по посока на вика. Добре е да прецениш по картите колко ТД ще са им нужни за да стигнат до мястото, за да се получи реалистична битка. Един квадрат от картата е с размери 1х1 метра.

ЕПИЛОГ



И така, героите връщат момичето на баща ѝ, който е изключително радостен и ги възнаграждава с по две жълтици на калпак. Освен това урежда знахар, който лекува напълно всички рани на героите и ковач, който поправя екипировката им.

Антон също е радостен и ги поздравява сърдечно – от него имат едно буренце (10 литра) качествено отлежало вино.

Ако героите са се възползвали максимално от възможностите на приключението, би трябвало да завършат на 2^{ро} ниво с още около 1500 точки натрупан Опит, както и с прилично количество магически предмети, пари и знания.

И всичко свършва добре...
Или не?

Оттук нататък оставяме на вас – разказвачите – сами да прецените как да се развиват действията с героите. Ние препоръчваме да опознаете подробно „Приключение с Меч и Магия” и да играете по нея, защото скоро това приключение ще бъде преработено и, надяваме се, продължено.

А може би вече има продължение... спомняте ли си „Модул II”? Е, ако героите са го преминали и са взели меча на Дақ, те си нямат представа на какво са се натъкнали...

Желаем ви приятна игра!