

Встреча 2: На лесной тропе

В этой встрече герои столкнутся с группой маленьких чертят, а также найдут новое странное оружие – ружье.

Введение

Клубок быстро катился, уводя вас все дальше и дальше от Новых Берез. Вы сперва идете через поле, а потом по узкой тропинке через лес. Проходит уже много часов, как вдруг вы слышите вдали чьи-то звонкие голоса. Клубок останавливается и как-бы выжидает.

*“Дай мне, я знаю, что делать!” – кричит один голос.
“Нет, сейчас моя очередь!” – отвечает другой.*

Вы осторожно выглядываете из кустов и видите небольшую поляну, на которой суетятся две маленькие забавные фигуры. Они немного напоминают поросят, но с рожками и ходящими на задних ножках. А передними лапками каждый ухватился за какой-то странный предмет – резную деревяшку с приделанной к ней трубкой – и каждый тянет его в свою сторону.

Наконец первый вырывает диковинную штуку и с радостным воплем, повернув ее вверх, начинает насыпать в трубку какой-то темный порошок.

“Я видел, как Валес это делал! Вот... теперь надо забросить вот этот железный шарик. И... а что дальше?!” – он на секунду умолкает. Этим пользуется его товарищ, подбежав и попытавшись забрать предмет себе: “Давай я покажу... Ой!!!”

В этот момент раздается сильный грохот, из трубки появляется столб дыма, оба маленьких существа прячутся в кусты, а странный предмет падает на землю посреди поляны.

На несколько минут устанавливается полная тишина.

Герои могут оценить ситуацию и действовать на свое усмотрение.

Проверки способностей

При этом могут потребоваться следующие проверки:

- Интеллекта (Знания) со сложностью 5, чтобы распознать в диковинном предмете ружье, которое используют стрельцы Тридевятого царства.
- Интеллекта (Знания, Легенды) со сложностью 6, чтобы определить, что два забавных существа, которые только что спорили на поляне – это маленькие чертята, живущие по преданиям где-то на окраине мира.
- Ловкости со сложностью 5, чтобы выбежать на поляну и подобрать ружье, прежде, чем оба чертенка опомнятся.
- Интеллекта (Убеждения) со сложностью 5, чтобы убедить чертят выйти и пообщаться. В случае успеха, последние высунут свои любопытные пяточки из кустов и расскажут, что ружье это они тайком выкрали у большого и грозного черта по имени Валес, а больше ничего не знают, откуда ружье взялось у Валеса они сказать не могут.

Ведите счет проверкам и ориентируйтесь по тому, как долго герои находятся на поляне.

После 1-2 проверок зачитайте:

Издали доносятся шум ломаемых веток и какое-то грозное рычание, но слов пока не разобрать.

“Ай-ой! Валес! Он нашел нас! Нам попадет за то, что взяли без спроса это рож.. рож.. ружье!” – доносится из куста слева. “Тише ты! Может он пройдет мимо?!” – отвечает второй чертенок из куста справа.

Валес – это большой и грозный черт, которого явно боятся оба маленьких чертенка и у которого они выкрали ружье, чтобы поиграть с ним.

Дети могут решить уйти или спрятаться, а могут продолжить осмотр ружья или попытки пообщаться с чертятами. Если они останутся, то после 3-4 проверки или после разговора с чертятами, зачитайте:

Звук шагов и треск веток раздается совсем рядом. И вот уже через секунду на поляну выходит высокий, покрытый темной шерстью черт с большими изогнутыми рогами.

“Я знаю, что вы здесь! А ну-ка, живо выходите!” – грозно рычит Валес.

Если герои остались стоять на поляне:

И тут Валес замечает вас: “А это кто такие?! Вам не говорили мама с папой, что по лесу гулять опасно? Ну-ка брысь отсюда!”

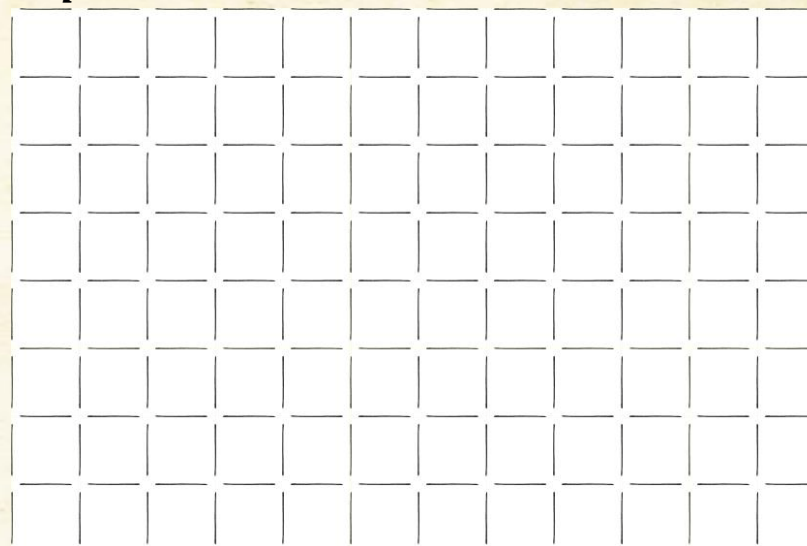
Теперь у ребят есть выбор – сражаться или убежать. Если герои убегают, переходите к Развязке.

Если же герои спрятались в кустах, черт не замечает их, и они могут наблюдать за происходящим. В этом случае вам необходимо разыграть сцену разговора чертят и Валеса, где он отчитывает их за то, что они взяли ружье без спроса и требует вернуть его на место. При этом, если ружье находится у героев, то чертята расскажут об этом и покажут на кусты, где прячутся дети.

И снова у ребят есть выбор – сражаться или убежать.



Карта



Сцена перед боем

Если герои примут бой, зачитайте:

“Сейчас я вам преподам урок! В атаку!” – грозно рычит черт, занося над головой большую шипастую дубинку. Чертята тоже поворачиваются и смотрят на вас своими маленькими глазенками. Как по волшебству в их руках появляются небольшие камни, и чертята явно собираются метнуть их в вашу сторону. Из соседних кустов раздаются еще голоса – возможно, к вашим противникам спешит подмога.

Если герой один, то одолеть троих врагов ему будет сложно. Пусть в этом случае чертята только наблюдают за сражением, но не вступают в него. Они боятся Валеса и потому стараются выглядеть грозно и всем видом показывают, что готовы сражаться, но сами лишь изредка бросают камешки мимо вас. Как вариант, первый чертенок может вступить в бой, а второй – нет. Или же чертята могут в любой момент бежать. Импровизируйте.

Монстры

Героям противостоят большой черт и несколько маленьких чертят.

1 Герой:	1 х Черт	①
2 Героя:	1 х Черт	①
	2 х Чертенка	②③
3 Героя:	1 х Черт	①
	4 х Чертенка	②③④⑤
4 Героя:	2 х Черта	①⑥
	4 х Чертенка	②③④⑤

При необходимости введите в бой еще одного черта, как только герои одолеют первых врагов.

Отмечайте здоровье врагов:

① Черт	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Нокаут	Рана
② Чертенюк	<input type="checkbox"/>	
	Нокаут	
③ Чертенюк	<input type="checkbox"/>	
	Нокаут	
④ Чертенюк	<input type="checkbox"/>	
	Нокаут	
⑤ Чертенюк	<input type="checkbox"/>	
	Нокаут	
⑥ Черт	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Нокаут	Рана
⑦ Черт	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Нокаут	Рана



Особенности встречи

Просторная лесная поляна с несколькими поваленными деревьями и парой кусов, которые не только являются препятствием, но могут также служить укрытием.

Тактика

- Чертята держатся на расстоянии и используют свои дальние атаки.
- Черти будут стремиться навязать ближний бой, но не особо беспокоиться о защите чертят.

Развязка

Если герои убежали:

Вы вовремя унесли ноги, не желая сталкиваться с грозным противником. Клубок также последовал вслед за вами прочь от этого места, а потом свернул в сторону, обходя поляну с чертями. Вы поспешили за ним.

Когда враги будут повержены:

Наконец, вы одолели противника – и черти, и чертята разбежались в разные стороны, оставив вас наедине с вашей находкой – ружьем, а также сумкой с порохом и пулями. Но вы едва успели отдышаться, как увидели краем глаза, что неугомонный клубок покатился дальше по тропинке. И вам ничего не оставалось делать, как пуститься за ним в след.

Если герои унесли ружье с собой – выдайте им карточку этого оружия, которую вы найдете в конце приключения.

Переходите к **Встреча 3: Избушка на курьих ножках.**