

ПОЧТИ НЕВИНОВНЫ

КНИГА СЦЕНАРИЕВ



**HOBBY
WORLD**

Играть интересно



АКТ I: «ПОИСКИ КОРОНЫ»

Ваш доблестный отряд отправился на героическую миссию в надежде отыскать утерянную корону Императора Ошры. Вы слышали, что после смерти Императора корона была утеряна. Некая влиятельная личность назначила высокую награду за то, чтобы эта корона была найдена и возвращена. Расследование приводит вас в город под названием Ошра, где жил, умер и был похоронен Император. Здесь корону видели в последний раз. Вы решаете расположиться в местной таверне и начать свои изыскания.

СЦЕНАРИЙ 1: «РОКОВАЯ НОЧЬ»	3
СЦЕНАРИЙ 2: «УСЛУЖЛИВАЯ МЫШЬ»	4
СЦЕНАРИЙ 3: «СЕРДИТЫЙ КРОЛИК-СТРАЖНИК»	5
СЦЕНАРИЙ 4: «ПЕРЕСКАКИВАЯ С ПЯТОГО НА ДЕСЯТОЕ»	6
СЦЕНАРИЙ 5: «НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ АЛЛИГАТОР»	7

АКТ II: «ЗАДЕРЖАНЫ, НО НЕ СЛОМЛЕНЫ»

Несмотря на все ваши усилия, становится ясно: вам придётся на какое-то время задержаться в изоляторе «Непреклонная жаба». Вы должны отыскать больше доказательств и завести новые знакомства, чтобы подготовиться ко дню судебного разбирательства.

СЦЕНАРИЙ 6: «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В „НЕПРЕКЛОННУЮ ЖАБУ“!»	8
СЦЕНАРИЙ 7: «РАССКАЗ ЛЮБИТЕЛЬНИЦЫ КОШЕК»	9
СЦЕНАРИЙ 8: «КОРОЛЕВА НЕ ОДОБРЯЕТ»	10
СЦЕНАРИЙ 9: «ЛЮБЕЗНЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК»	11

АКТ III: «СУДЕБНАЯ ОШИБКА»

Настал день судебного разбирательства. Теперь вам нужно раз и навсегда доказать вашу невиновность.

СЦЕНАРИЙ 10: «(ПОЧТИ) СПРАВЕДЛИВЫЙ СУД»	12
СЦЕНАРИЙ 11А: «ГРОЗА БАНДИТОВ»	14
СЦЕНАРИЙ 11Б: «ЗАПАСНОЙ ВЫХОД»	16



СЦЕНАРИЙ 1: «РОКОВАЯ НОЧЬ»

Ваш отряд прибывает в таверну «Танцующая черепаха», где подают самый крепкий **чай со специями** во всей Ошре. Вы начинаете задавать вопросы про утерянную корону Императора, но, кажется, мало кто изъявляет желание откровенничать на эту тему.

Вместо этого какие-то наёмники приглашают вас на чашку чая. В нём слишком много специй, чтобы его употребление считалось законным.

На следующее утро вы просыпаетесь с головной болью. Вчерашняя ночь как в тумане. Творится что-то неладное. К вам подходит хорошо освомлённый незнакомец и просит вас помочь ему отыскать нескольких горожан, которые пропали рядом с таверной вчера ночью. Каждый из вас помнит только часть вчерашних событий, но вы уверены, что где-то их видели.

Сможете ли вы обнаружить улики по пропавшим без вести?



ПОДГОТОВКА

1. Разместите **планшет сценария 1** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 4 карты разгадок, по 1 каждого типа: «Преступление», «Жертва», «Доказательство» и «Место».

Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невинности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.



ЛЁГКИЙ

12
Любые жетоны
расследования

2
Жетоны
невинности

СРЕДНИЙ

10
Любые жетоны
расследования

1
Жетоны
невинности

СЛОЖНЫЙ

8
Любые жетоны
расследования

0
Жетоны
невинности



СЦЕНАРИЙ 2: «УСЛУЖЛИВАЯ МЫШЬ»

Вы пытаетесь вспомнить, что делали вчера ночью. Хотя вам и удалось отыскать некоторые улики для хорошо осведомлённого незнакомца, вы всё ещё понятия не имеете, где сейчас находятся пропавшие без вести. Вы продолжаете задавать вопросы, пока вам не предлагает свою помощь один **мышонок**.

Вы охотно приглашаете этого мальчика вступить в ваш отряд. Вместе вы осматриваете места событий. Ваш новый знакомый, как выясняется, довольно-таки полезен и уверенно проводит вас по тёмным закоулкам города Ошра.

Сможете ли вы обнаружить все места преступлений?



ПОДГОТОВКА

1. Разместите **планшет сценария 2** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 4 карты разгадок, по 1 каждого типа: «Преступление», «Жертва», «Доказательство» и «Место».

Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невинности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.



ЛЁГКИЙ

 x9
  x3
 

12 Жетоны расследования 2 Жетоны невинности

СРЕДНИЙ

 x7
  x3
 

10 Жетоны расследования 1 Жетоны невинности

СЛОЖНЫЙ

 x5
  x3
 

8 Жетоны расследования 0 Жетоны невинности



СЦЕНАРИЙ 3: «СЕРДИТЫЙ КРОЛИК-СТРАЖНИК»

С помощью вашего нового усато-хвостатого знакомого вы смогли обнаружить места, где в последний раз видели пропавших без вести. Очевидно, произошла серия ужасающих преступлений.

Спустя некоторое время вы замечаете ворчливого **кролика-стражника**, который спит в мусорке.

Он – один из тех, кто пропал вчера вечером! К несчастью, он отнюдь не благодарен вам за то, что вы его нашли, и к тому же плохо помнит события прошлой ночи.

Пока вы пытаетесь восстановить по кусочкам вчерашние события, вы замечаете одну вещь: этот похмельный любитель морковки считает, что это вы совершили все эти преступления. А мышь лишь посмеивается, пока вы пытаетесь убедить этого кролика в своей невинности.

Сможете ли вы очистить свою репутацию?



ПОДГОТОВКА

1. Разместите **планшет сценария 3** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 4 карты разгадок, по 1 каждого типа: «Преступление», «Жертва», «Доказательство» и «Место».

Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невинности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.





СЦЕНАРИЙ 4: «ПЕРЕСКАКИВАЯ С ПЯТОГО НА ДЕСЯТОЕ»

Ваши плохо аргументированные объяснения лишь усугубляют головную боль у кролика.

Возопив писклявым голосом, он вызывает подкрепление и тем самым будит своего более дёрганого товарища, который спал в сторожке неподалёку.

Этот лягушонок совершенно точно видел вчера ваши лица, но он проспал все ваши объяснения.

Вам придётся начинать всё сначала. Где находятся пропавшие без вести и какие **доказательства** своих злодеяний оставили за собой настоящие преступники?

Вы объединяете усилия и пытаетесь узреть картину в целом!



ПОДГОТОВКА

1. Разместите **планшет сценария 4** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 4 карты разгадок, по 1 каждого типа: «Преступление», «Жертва», «Доказательство» и «Место».

Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невинности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.



ЛЁГКИЙ

12 Жетоны расследования

2 Жетоны невинности

СРЕДНИЙ

10 Жетоны расследования

1 Жетоны невинности

СЛОЖНЫЙ

8 Жетоны расследования

0 Жетоны невинности



СЦЕНАРИЙ 5: «НАБЛЮДАТЕЛЬНЫЙ АЛЛИГАТОР»

Ваш замысловатый способ обращения с доказательствами помогает вам полностью запутать обоих стражников. Они вызывают свою начальницу. Эта бывалая стражница мало заинтересована в происходящем и лишь негодует из-за своих страдающих с похмелья подчинённых. Однако, как только вы упоминаете, что взяли на себя героическую миссию по поиску утерянной **короны** Императора, она неожиданно начинает относиться к своей работе более серьёзно.

Она тщательно вас допрашивает и не допускает никаких праздных рассуждений. Именно тогда, когда вопрос с вашей невиновностью, кажется, почти решён, из тёмных закоулков появляется здоровенный крокодил.

Вместе крокодил и мышь внезапно заявляют, что они также видели вас в ту ночь, когда произошли преступления. Но ведь вы тоже где-то их видели, не так ли? Офицер стражи быстро даёт вам понять: кого-то сегодня арестуют. Сможете ли вы установить настоящих преступников или же отправитесь напрямую в изолятор «Непреклонная жаба»?



ПОДГОТОВКА

1. Разместите **планшет сценария 5** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 5 карт разгадок, по 1 каждого типа: «Преступление», «Жертва», «Доказательство», «Место» и «Преступник».



Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невиновности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.





СЦЕНАРИЙ 6: «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В „НЕПРЕКЛОННУЮ ЖАБУ“!»

При наличии двух свидетелей обвинения ваших доказательств недостаточно. Вы отчаянно пытаетесь сбежать от сил правопорядка.

Увы, усилиями расторопного кролика вас быстро ловят и сопровождают в печально известный **Изолятор «Непреклонная жаба»**. Вы проклинаете ту крысу и проклинаете кролика, но более всего вы проклинаете ваше собственное желание попить чаю. В конце концов вы отдаётесь в руки судьбы.

В изоляторе вы встречаете начальницу тюрьмы, в честь которой это место и получило своё мрачное наименование. К счастью, кто-то также доставил в бюро находок тюрьмы камни для предсказания провидца Дина. С помощью этих камней вы пытаетесь собрать воедино информацию о том, что действительно случилось прошлой ночью, и убедить нетерпеливую жабу-надзирателя в своей невиновности.



ПОДГОТОВКА

Доступные способности:



1. Разместите **планшет сценария 6** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 5 карт разгадок, по 1 каждого типа: **«Преступление»**, **«Жертва»**, **«Доказательство»**, **«Место»** и **«Преступник»**.



Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невиновности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.

ЛЁГКИЙ

9

3

2

12

Жетоны расследования

2

Жетоны невиновности

СРЕДНИЙ

8

2

1

10

Жетоны расследования

1

Жетоны невиновности

СЛОЖНЫЙ

7

2

0

9

Жетоны расследования

0

Жетоны невиновности



СЦЕНАРИЙ 7: «РАССКАЗ ЛЮБИТЕЛЬНИЦЫ КОШЕК»

Для вас становится сюрпризом, что жаба на самом деле вам верит.

Однако это мало вам поможет, поскольку в тюрьме полно тех, кто более или менее невиновен. В вашем новом обиталище вы знакомитесь со своей сокамерницей – молодой леди, которая была осуждена за **контрабанду кошек**.

Она рассказывает вам, что появилась некая группировка под названием «Изумрудные бандиты», которая досаждала добропорядочным жителям Ошры.

С этими новыми сведениями вы снова тщательно обдумываете события вчерашней ночи, чтобы подготовиться к судебному разбирательству.

К счастью, Теор многое узнал от любительницы кошек и может использовать свою способность, чтобы помочь в расследовании.



ПОДГОТОВКА

Доступные способности:



1. Разместите **планшет сценария 7** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 5 карт разгадок, по 1 каждого типа: «Преступление», «Жертва», «Доказательство», «Место» и «Преступник».



Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невинности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.

ЛЁГКИЙ



10
Любые жетоны расследования



3
Жетоны невинности

СРЕДНИЙ



8
Любые жетоны расследования



3
Жетоны невинности

СЛОЖНЫЙ



7
Любые жетоны расследования



2
Жетоны невинности



СЦЕНАРИЙ 8: «КОРОЛЕВА НЕ ОДОБРЯЕТ»

Вас приглашают на ваше первое слушание в королевский суд. Её величество **королева** Меллена Богатая обрушивает на вас обилие «доказательств», которые, как вам кажется, должны послужить только одной цели: навечно запереть вас в «Непреклонной жабе».

Действия королевы не облегчают вам задачу. Она перебивает вас на полуслове и следует исключительно строгому протоколу, который позволяет задавать только те вопросы, которые были предварительно ею одобрены.

К счастью, ваш друг Эдд в конце концов сумел наложить лапы на некоторые из «веских» доказательств. Обученный проявлять внимание к мелочам, он может отместить многие фальшивые доказательства.



ПОДГОТОВКА

Доступные способности:



1. Разместите **планшет сценария 8** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 5 карт разгадок, по 1 каждого типа: «Преступление», «Жертва», «Доказательство», «Место» и «Преступник».

Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невинности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.

Модуль «Королева»:

- 1 карта передвижения королевы
- 1 кубик для передвижения королевы
- 1 фигурка королевы



ЛЁГКИЙ

11
Любые жетоны расследования

2
Жетоны невинности

СРЕДНИЙ

9
Любые жетоны расследования

1
Жетоны невинности

СЛОЖНЫЙ

8
Любые жетоны расследования

0
Жетоны невинности



СЦЕНАРИЙ 9: «ЛЮБЕЗНЫЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК»

Королева Меллена недовольна! Вы были лишь в шаге от того, чтобы доказать свою невиновность раз и навсегда, как вдруг королева решила отложить судебное разбирательство на другой день. Вас отправляют обратно в камеру. Там вы встречаете полярного медведя, которого арестовали за пересечение океанов без необходимых проездных документов. Вы пытаетесь убедить его устроить массовый побег из тюрьмы, но он, будучи пацифистом, вежливо отказывается.

Зато дружелюбный путешественник даёт Окре несколько уроков особой партизанской тактики и рассказывает вам кое-что про «Изумрудных бандитов».

Предположительно, они пытаются дестабилизировать империю путём шантажа жителей и однажды даже взяли в заложники лучшую подругу королевы. С помощью полярного защитника вы пытаетесь разобраться в своих историях перед следующим днём судебного разбирательства.

ПОДГОТОВКА

Доступные способности:



1. Разместите **планшет сценария 9** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 5 карт разгадок, по 1 каждого типа: «Преступление», «Жертва», «Доказательство», «Место» и «Преступник».

Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невиновности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.

ЛЁГКИЙ

x4

x8

12

Жетоны расследования

3

Жетоны невиновности

Нет

Модуль «Королева»

СРЕДНИЙ

x3

x9

12

Жетоны расследования

2

Жетоны невиновности

СЛОЖНЫЙ

x3

x8

11

Жетоны расследования

0

Жетоны невиновности



Модуль «Королева»:

- 1 карта передвижения королевы
- 1 кубик для передвижения королевы
- 1 фигурка королевы





СЦЕНАРИЙ 10: «(ПОЧТИ) СПРАВЕДЛИВЫЙ СУД»

Судебное разбирательство продолжается, и королева вновь слушает ваше дело. Используя всё, что вы узнали, вы пытаетесь убедить её, что за всеми этими преступлениями стоите не вы, а «Изумрудные бандиты». Вы даже вызываете «неожиданного свидетеля» – дварфа-чиновника, который задолжал вам услугу и несколько чашек чая с специями. Он свидетельствует о том, что вчера ночью было совершено ещё одно **преступление** и сделал это двухголовый ор!

Королева внимательно слушает вашу историю. А ещё вам повезло, что она узнала Валию, которая училась в одном классе с её дочерью. Рыцарские манеры Валии могут помочь вам убедить королеву. Сможете ли вы открыть ей глаза на бесчисленные преступления, совершаемые «Изумрудными бандитами» по всему городу?



ПОДГОТОВКА

Доступные способности:



Добавьте 7-ю улику каждого типа в соответствии с ширмой игрока

1. Разместите **планшет сценария 10** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 5 карт разгадок, по 1 каждого типа: «Преступление», «Жертва», «Доказательство», «Место» и «Преступник».

Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невинности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.

Модуль «Королева»:



- 1 карта передвижения королевы
- 1 кубик для передвижения королевы
- 1 фигурка королевы



ЛЁГКИЙ

11 Любые жетоны расследования

2 Жетоны невинности

СРЕДНИЙ

9 Любые жетоны расследования

1 Жетоны невинности

СЛОЖНЫЙ

8 Любые жетоны расследования

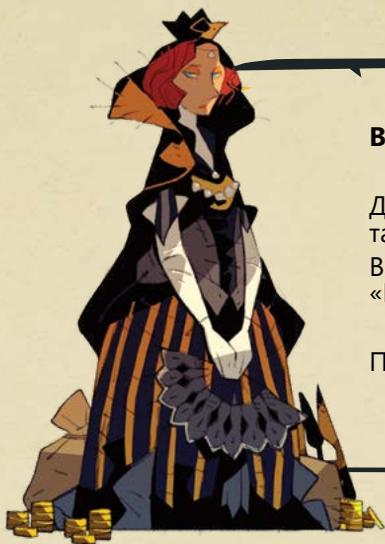
0 Жетоны невинности

ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНАРИЯ 10:

Королева объявляет вас «почти невиновными». Она хочет вам верить. Ваши сведения о «Изумрудных бандитах», кажется, серьёзно её беспокоят.

Она просит вас оставить свои безнадежные поиски утерянной короны Императора и вместо этого изловить «Изумрудных бандитов».

ПРИНИМАЕТЕ ЛИ ВЫ ЕЁ ПРЕДЛОЖЕНИЕ?



Вариант А: поддержать закон!

Да, вот подвиг, достойный истинных героев, таких, как вы!

Вы собираете все доказательства для ареста «Изумрудных бандитов».

Переходите к сценарию **11А** на странице 14.

Вариант Б: отринуть закон!

Нет, несмотря ни на что вы хотите отыскать корону. И у вас есть серьезные подозрения на счёт того, кто её прячет.

Вы пытаетесь напасть на след короны.

Переходите к сценарию **11Б** на странице 16.





Королева Меллена снимает с вас все обвинения. Она даже не взыскивает оплату за ваше пребывание в «Непреклонной жабе». Когда вас освобождают, её осведомители предоставляют вам все крохи информации, какие они смогли накопать на **«Измурдных бандитов»**.

По слухам, их настоящий предводитель – это Ирда, пожилая дама, проживающая в лесу. Очевидно, бандиты начали творить бесчинства сразу после того, как в Красное селё затеяли сверхприбыльную вырубку древесины.

Если вы сумеете обнаружить самопровозглашённую «королеву лесов» и предъявить ей некоторые из преступлений, стражники Меллены смогут наконец арестовать её и изгнать этих бандитов из города.

ПОДГОТОВКА

Доступные способности:



Добавьте 7-ю улику каждого типа в соответствии с ширмой игрока

Особые карты разгадок преступника



Особые карты разгадок доказательства



Удалите из игры карту разгадки доказательства «Чай со специями»



1. Разместите **планшет сценария 11А** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Раздайте каждому игроку 5 карт разгадок, по 1 каждого типа: **«Преступление»**, **«Жертва»**, **«Доказательство»**, **«Место»** и **«Преступник»**.

Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

4. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невинности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.

ЛЁГКИЙ

8

3

2

11

Жетоны расследования

2

Жетоны невинности

СРЕДНИЙ

7

3

1

10

Жетоны расследования

1

Жетоны невинности

СЛОЖНЫЙ

6

3

0

9

Жетоны расследования

0

Жетоны невинности



ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНАРИЯ 11А:

Королева очень довольна! С вашей помощью её стражники смогли обнаружить убежище «королевы лесов» Ирды. Её приспешники слишком долго пытались подорвать закон и порядок в Ошре.

После жестокой схватки бандиты отступили обратно в бесплодные холмы, и в городе Ошра снова воцарилось спокойствие.

Королева Меллена устроила светский приём в вашу честь и наградила вас почётным титулом «Главный распорядитель по надзору за преступностью».



Валия рада тому, что она помогла остановить тех гнусных бандитов. Она отстаивала закон и порядок и надеется в будущем вступить в королевскую стражу.

Дин доволен тем, как он отплатил своим обидчикам-бандитам. Ещё с тех пор, как та крыса его предала, Дин замышлял реванш.



Окра расстроена тем, что ей пришлось помогать выгонять пожилую даму из её хижины в лесу. К счастью, в самый важный момент она смогла помочь Ирде — «королеве лесов» бежать.

Теор сердит из-за того, что ему пришлось поддерживать бесполезные законы и упустить возможность для выгодного дельца. Однако щедрое вознаграждение за головы бандитов слегка его умиротворяет.



Эдд отнюдь не возражает против того, что во всём произошедшем замешана политика. Более того, на пиру он ест за троих и после этого отсыпается целых два дня.



Настало время перемен! Вы используете своё судебное разбирательство, чтобы расспросить королеву Меллену про утерянную корону Императора. Это оказывается исключительно рискованной стратегией для судебного разбирательства, и вас поспешно и бесцеремонно возвращают в «Непреклонную жабу». Однако сокамерники жаждут подробностей вашей захватывающей истории. Обнаружили ли вы корону?

Они рассказывают вам историю о некоей королеве **Серафим**, прозванной «королевой улиц». Считается, что она – предводительница менее зажиточных жителей города. По мнению её последователей, именно она является законной наследницей короны. Если вы сможете обнаружить корону, ваши новые знакомые могли бы похитить её, а также без проблем вытащить вас из этой передряги.

ПОДГОТОВКА

Доступные способности:



Особые карты разгадок преступника



Особые карты разгадок жертвы



Особые карты разгадок доказательства



1. Разместите **планшет сценария 116** в центре игровой зоны.
2. Выберите **уровень сложности**.
3. Удалите из игры карты «**Коварная крыса**» и «**Настойчивая рептилия**».
4. Раздайте каждому игроку 5 карт разгадок, по 1 каждого типа: «**Преступление**», «**Жертва**», «**Доказательство**», «**Место**» и «**Преступник**».

Отложите в сторону любые оставшиеся карты, в этой партии они вам не понадобятся.

5. Подготовьте запас жетонов расследования и жетонов невинности в соответствии с уровнем сложности, который вы выбрали во время шага 2.

ЛЁГКИЙ

x8

x3

11

Жетоны расследования

2

Жетоны невинности

СРЕДНИЙ

x7

x3

10

Жетоны расследования

1

Жетоны невинности

СЛОЖНЫЙ

x6

x3

9

Жетоны расследования

0

Жетоны невинности



Модуль «Королева»:



- 1 карта передвижения королевы
- 1 кубик для передвижения королевы
- 1 фигурка королевы



ЗАВЕРШЕНИЕ СЦЕНАРИЯ 11Б:

Вам неизвестно, кто совершил все эти преступления в ту роковую ночь, но вы точно уверены в одном: это королева Меллена собственной персоной завладела короной Императора сразу после его смерти. А вообще, если так подумать, вы вспоминаете, что видели странную новую люстру прямо над тронном королевы. Она всё это время прятала корону на самом видном месте!

Ваши сокамерники очень заинтересованы в этих сведениях и всего лишь спустя пару часов случайно находят запасной комплект тюремных ключей. Ваши новоявленные знакомцы представляют вас госпоже Серафии – «королеве улиц», предводительнице попрошаек, контрабандистов и прочих экспроприаторов.

Она отправляет своих лучших воров, чтобы те похитили корону, и награждает вас чистым серебром за ваши ценные сведения. Она устраивает пир в вашу честь с танцами, громкой музыкой и большим количеством чая со специями.



Теоп счастлив, что ему довелось помочь её величеству «королеве улиц» и встретить новых друзей, с которыми можно вести выгодное сотрудничество.

Окра рада, что «Изумрудные бандиты» сумели ускользнуть. До неё дошли слухи, что их восстание было спровоцировано недавней вырубкой лесов.



Дин расстроен тем, что пришлось предать королеву и объединиться с ворами и контрабандистами. С другой стороны, теперь у него есть доступ к обширным запасам странных частей тел и редких книг для своей коллекции.

Валия глубоко подавлена тем, что ей пришлось нарушить закон и предать корону. Несмотря на это, она утешает себя тем фактом, что королева и её рыцари бесчисленное количество раз нарушали кодекс чести в её присутствии.



Эдду безразличны воровские дела. Тем не менее его весьма впечатлило их собрание редких и незаконных артефактов.

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

Доказательство – «Единый кодекс правомерных и неправомерных деяний города Ошра» определяет «доказательство» как «любой объект, который может быть использован для ограничения свободы недостаточно щедрого лица».

Изолятор «Непреклонная жаба» – в ответ на возрастающий уровень преступности в городе Ошра королева Меллена лично профинансировала основание этого заведения для нравственного перевоспитания. В этом месте содержат всех, кто или в чём-либо виновен, или слишком своенравен, чтобы разгуливать на свободе.

«Изумрудные бандиты» – это вольное объединение обитателей холмов, которые предпринимают попытки насильственно перенаправить налоговые сборы вместо казны в свой карман для более корыстных целей. Они умудрились приобрести репутацию в городе, но всё ещё ускользают от внимания городской стражи.

Империя – империю основал Кералон Великий, которого объявили своим императором его войска и народ, чтобы он победил нежить. Теперь, когда враги повержены, а император пал, судьба империи неясна. Появится ли новый правитель, или королевы со своими отпрысками поделят страну между собой?

Контрабанда кошек – после того как принцесса Кира испытала аллергический шок во время похорон своего отца, в городе Ошра был введён запрет на содержание кошек. Однако некоторые энтузиасты не смирились с этим фактом. Посему в пределах городских стен процветает контрабанда кошек.



Королева – в Ошре титул «королева» используется для почётного наименования традиционных женщин-правителей. Это зависит не от их знатного происхождения, а от преемственности власти в пределах одной семьи. Эта традиция берёт начало от знаменитой «торговой королевы» и продолжается вплоть до королевы Меллены Богатой, а также широко известной в узких кругах «королевы улиц».

Корона – корона Императора гораздо старше, чем сам Император. По легендам, её использовали сотни лет назад для того, чтобы изгнать древнего духа-хранителя, который сражался с первыми поселенцами, прибывшими на остров.

Мыши – мышинный народ появился в Ошре в качестве неучтённых пассажиров на торговых судах. Их невероятное обоняние и слух сделали их желанными деловыми партнёрами в сфере торговли информацией.



Преступление – преступление, также именуемое «непристойность», определяется в Едином кодексе правомерных и неправомерных деяний города Ошра как «не одобряемое властью имущими деяние».

Серафия – также известная как «королева улиц», она является неизменной предводительницей «скромных и невзыскательных дельцов Ошры». Она развила бурную деятельность в сфере поставки редкостей для конфиденциальных клиентов. Её склады полнятся нелегальным чаем, контрабандными кошками и бывшими в употреблении частями тел, при этом она умудряется избегать любых взносов в королевскую казну.

Стража – стража города Ошра отнюдь не славится своей доблестью. Тем не менее недостаток боевого духа они с лихвой компенсируют своей финансовой самодостаточностью. Учитывая неизменно мизерную зарплату и ненормированный рабочий день, они в значительной мере полагаются на щедрые пожертвования жителей для целей обеспечения безопасности.

Чай со специями – Ошра знаменита своим чаем со специями. Он обжигает язык, затуманивает воспоминания, и с его помощью даже можно устроить пожар в какой-нибудь таверне. По этой причине существует строгий закон о максимальном количестве специй в чае, но его мало кто соблюдает.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Филиппе Аттали

Художник: Сатоши Мацуура

Компания-разработчик: BFF Game

Художественный руководитель:
Максим Эрсо

Графический дизайн: Флориан Роос
и Крис Байер

Под редакцией Kolossal Games

Разработано в сотрудничестве
с BFF Games



Edited by
Kolossal Games



Co-created by
BFF Games



Играть интересно

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством:
Иван Попов

Директор издательского департамента:
Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор:
Юлия Колесникова

Переводчик: Михаил Сунцов

Главный дизайнер-верстальщик:
Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик:
Сергей Пузиков

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер:
Иван Гудзовский

© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.