

Поднимем село!

Ролевой модуль для системы [Eldritch RPG](#) на конкурс "[RPG Кашевар](#)".

Сцена 1: Суд

Действие происходит в предместьях небольшого, но культурно развитого города Ротбург. Идёт суд между крестьянином Лино Баравой и алхимиком Гербертом Фляйсигом: крестьянин предъявляет алхимику обвинения, что тот плохо выполнил заказ трёхмесячной давности и теперь хозяйство крестьянина разваливается. Алхимик возражает, что услуги были предоставлены «как есть», о чём доподлинно сказано в договоре. Заметно, что алхимик волнуется и хочет поскорее уйти.

Персонажи были наняты ассистировать в этом необычном деле.

Алхимик Герберт Фляйсиг

- Мужчина преклонных лет, почти седой, но такой энергичный, что воспринимается почти как подросток. Одет в белую помятую робу, жидкая козлиная бородка.
- Говорит быстро, эмоционально, строит фразы просто, но с большим количеством технического жаргона, напоминающего современную науку и компьютерные технологии.
- Цитата: «Я не могу гарантировать, как финальный продукт поведёт себя в непредсказуемой среде! И это было чётко заявлено в договоре!»
- Живёт один в доме на отшибе, где и проводит свои эксперименты. Имеет репутацию чудака, который продаёт хорошие снадобья.
- Способности: Наука d12 > Алхимия d12
- Небоевой. Можно считать, что у него 4 HP и 8 RS, но в драку он вступать не будет.

Крестьянин Лино Барва

- Крепкий мужик, кровь с молоком, соломенные волосы, борода, тяжёлый взгляд. Одет в крестьянско-парадное.
- Не привык говорить, поэтому речь перемежается паузами, сорными словами, иногда слов не хватает. Однако произносит очень уверенно, каждая фраза – как отрезал.
- Уверенность заменяет ему логику. Лино плохо воспринимает аргументы других, особенно если не понимает сказанного – ему кажется, что собеседник пытается хитрить. Если Лино пытается что-то объяснить, то вставляет сравнения с огородничеством и живодноводством - эта часть жизни ему ясней.
- Однако суд Лино уважает и не опустится до того, чтобы хамить судье. Здесь в крестьянине просыпается дар вежливости.
- Цитата: «Да кабы я знал, что этот мерзавец... в попятку! Я бы ни за что!»
- Живёт на своей ферме один, так как очень любит женщин и не смог бы хранить верность единственной. Несмотря на это, заслужил хорошую репутацию среди односельчан за добрый нрав.
- В случае конфликта можно считать Лино слабым противником (fodder) с атаками d6, но такое нападение, конечно, незаконно.

Судья Рудольф Косго

- Упитанный мужчина преклонных лет, уважаемый, ухоженные волосы. Явно из высшего общества.
- Мало говорит, в основном слушает. Предпочитает задавать наводящие вопросы, чтобы вопрошаемый долго излагал свою точку зрения. По лицу Рудольфа невозможно догадаться, что он думает и как относится к сказанному. Только в конце, когда он высказывает то или иное решение, становится ясно, убедила ли его речь.
- Цитата: «Что скажете, было ли то, что нам рассказал Лино?»
- Небоевой, можно считать HP 4 и RS 4.

Кроме них, в зале суда находятся несколько горожан, писарь и два стражника (стандартные противники с атакой оружием 2d8 и арбалетами 2d4).

Обвинитель и обвиняемый под чутким контролем судьи обмениваются историями, спорят друг с другом. Если герои не участвуют, то слушание заканчивается быстро. В любом случае судья принимает решение послать ассистентов (персонажей игроков) **исследовать произошедшее на ферме** (у партии на это несколько часов) и проверить по списку жалобы Лино; кроме того, нужно найти и принести договор (Лино не помнит, где он).

С персонажами отправляют писаря Гуло Раттена в качестве понятого.

Писарь Гуло Раттен

- Молодой, нарядно одетый мужчина. Носит изящные усы. На лице видны морщины от высокомерного выражения лица, которое очень характерно для него за пределами зала суда.
- Педант, бюрократ, любит власть над людьми и упоённо исполняет задачи, связанные с ней. Всегда носит при себе блокнот и свинцовый грифель, чтобы записывать всё важное – особенно чужие ошибки.
- Говорит книжно, чётко ставит смысловое ударение. Любит блеснуть остроумием, отмечая чей-то прокол.
- Цитата: «На состязании птичников вы бы заняли первое место... с конца.»
- Способности: Обман 2d6.
- Небоевой персонаж, можно считать 4 HP и 4 RS.

Алхимик на время расследования заключён под стражу, и он всё ещё сильно волнуется, будто торопится. После слушания персонажи могут расспросить участников дела. От крестьянина они могут узнать его описание состояния фермы (см. Сцену 2) и «собачье слово», чтобы успокоить охранного пса, а от алхимика – детали сделки (также в Сцене 2, договор) и то, что у него в лаборатории горит эксперимент (см. Сцену 4).

Опыт:

- 5 ролевых очков, если персонажи узнали собачье слово.
- 5 ролевых очков, если узнали детали эксперимента.
- До 10 ролевых очков, если с пользой участвовали в заседании – по усмотрению мастера.

Сцена 2: Ферма

Ферма Лино находится недалеко от здания, где проходил суд. Это **дом, огород и скотный двор**. Территория огорожена условным забором (в Ротбурге не сильно боятся воров), а скотный двор – забором высоким, за которым ничего не видно.

Ферму охраняет здоровый мохнатый пёс Булька. Он будет с самыми серьёзными намерениями лаять на чужих и, если те попытаются проникнуть на территорию, нападёт на них. Это стандартный противник с безоружной атакой 2d6, инициативой и скоростью d8. Однако если сказать ему пароль - собачье слово, которому ему научил Лино - то пёс станет смиренным и будет лишь настороженно следовать за персонажами.

Список претензий, который нужно проверить персонажам:

1. **Тыквы выросли полые.** Тыквы расположены на огороде: они огромные, в полтора метра диаметром, сильно сплюснутые. Другие овощи тоже большие, иногда сдвоенные или странно раскрашенные, их ботва похожа на кусты. В основном тыквы действительно полые, у одной внутри сладкий сок, а в одной поселилась крыса.
 - a. Если хочется разбавить модуль боёвкой, это может быть гигантская крыса с теми же параметрами, что у пса. На второй раунд появляется ещё две крысы, привлечённые визгом первой.
2. **Птицы не даются в руки.** Птицы находятся на скотном дворе, за высоким забором. Это гибриды страуса и курицы, и они действительно бегают от персонажей так, что их невозможно поймать. Их навык бега равен d10.
 - a. Если игроки будут неосторожны и не закроют ворота загон, то птицы разбегутся по ферме и потом за её пределы. Всего в загоне 11 птиц, считая петуха.
 - b. Курицы – это слабые противники с безоружной атакой d4, однако они не вступают в схватку, а стараются убежать. При доведении RS до нуля они теряют сознание от шока и в 1 из 6 случаев умирают.
 - c. Петух – стандартный противник с безоружной атакой 2d6 и дополнительной атакой 1d6 шпорами. Он очень раздражителен и сразу нападёт, если почувствует угрозу себе, территории или своим курочкам.
3. **Помидоры кусучие.** Помидоры находятся в огороде – это рубинового цвета овощи величиной с голову. Они спокойно лежат на грядках (вдалеке от тыкв), но при приближении на метр выстреливают кислотой. Вред кислоты 1d6. Помидоры легко лопаются (например, если их атаковать или наступить на них), нанося вред 1d6 в радиусе метра.
 - a. Сюда побежит часть кур, если дать им разбежаться. Об опасности помидоров они не знают.
4. **Гомункл дубина.** Помощник-гомункл находится в доме. Снаружи и внутри дом неплохо ухожен, пыли, вони или грязи не видно. Гомункл выглядит как безволосый карлик с гладкой кожей, будто вылеплен из солёного теста, однако его лицо эмоционально. В основном оно выражает отвращение. Гомункл разговаривает так же как Лино, столь же уверен в себе, и с логикой у него то же самое. Он хронически усталый, нахальный, но в хороших отношениях с котом-мышеловом Уркой.
 - a. Цитата: «А чего, портянки стираю, грязюку мою, какое вам дело?»
 - b. Гомункл – небоевой персонаж, можно считать у него 4 HP и 2 RS. Он психологически не способен на драку.

Договор находится в доме, на антресолях. Дверка антресолей не сразу заметна – бечёвка в углу около печки. Если её дёрнуть, открывается люк в потолке. Если персонажи вызвали

симпатию гомункла или предложили ему что-то вкусное, то он может подсказать. В люке лежит папка в деревянном переплётe, пропитанная неприятным запахом (порошок от грызунов). Кроме прочих грамот в ней находится договор с алхимиком. Он звучит так:

«Граждане Ротбурга Герберт Фляйсиг, далее Исполнитель, и Лино Барава, далее Заказчик, заключают договор об услуге. Исполнитель обязуется модифицировать крестьянское хозяйство Заказчика с целью обеспечить 150% (сто пятьдесят процентов) или выше продуктивности в году заключения договора.»

Стоят подписи и дата (подпись Лино – простая буква Л из ломаной линии, у алхимика – заковыристая и размашистая).

Штрафы:

Если персонажи нанесут вред ферме (о чём доложит Гуло), Лино законно требует с них компенсацию:

- Курицы – 20 золотых с клюва.
- Петух – 30 золотых.
- Пёс – 50 золотых.
- Нанесён ущерб огороду – 25 золотых.
- Нанесён ущерб дому – 40 золотых.
- Сломан забор – 10 золотых.

Судья согласен перенести выплату на после завершения этого суда.

Опыт:

- За каждое сражение, которое представляло угрозу для персонажей (из-за их уровня или условий схватки, например, окружающих помидоров) – 1 очко победы.
- 10 ролевых очков, если персонажи не потеряли ни одной птицы (даже если они просто догадались закрыть ворота).
- До 15 ролевых очков за интересные решения, по усмотрению мастера.

Сцена 3: Снова в суде

Когда задание на ферме выполнено, персонажи возвращаются в суд. Они по очереди предстают в деле как свидетели: судья задаёт им вопросы, слушает показания. Писарь Гуло поправляет или дополняет, если персонажи что-то упустили или исказили (в доказательство приводит свои записи). Он не потакает ни той, ни другой стороне, стремится к предельной точности и ведёт себя как шёлковый. Алхимик и крестьянин иногда перебивают и вставляют комментарии: оправдания, восклицания и т.д., но лишь до тех пор, пока судья не просит их вести себя спокойней.

Давая показания, герои могут излагать детали в пользу обвиняющего, обвинителя или нейтрально. Можно вставлять собственное мнение. Судья обрывает их лишь в том случае, если отступление затянулось, или похоже на махинацию, или подаётся в грубой форме.

В конце судья принимает одно из трёх решений. Мастер может сам определить, которое было принято (или описать иное), но можно разрешить это на кубиках. За каждое решение кидается d6 со всеми полагающимися (ниже) бонусами. Наибольший бросок побеждает. Ничья решается монеткой или d3.

R в списке ниже обозначает рейтинг доверия судьи персонажам. Изначально он равен 3. Он уменьшается на единицу, если над персонажами висит долг (см. штрафы), если персонажи опоздали с выполнением задания или если они были непочтительны к суду (то есть, может опуститься до 0).

1. **Признать договор незаконным**, так как любая коммерческая сделка должна предоставлять гарантии. **Алхимик приговаривается к годовому заключению**, может быть отпущен досрочно в случае примерного поведения.
 - a. Персонажи убедительно высказывались, что продажа услуги без гарантий незаконна, и успешно отражали объяснения алхимика про непредсказуемую среду: +R.
 - b. Были приведены факты или свидетельства, очерняющие алхимика: +1.
 - c. Убедительные аргументы за двусмысленность, непроверяемость договора: +2.
2. Для соблюдения договора **алхимик приговаривается к обеспечению техподдержки хозяйства**, чтобы условия договора соблюдались. Техподдержка должна быть начата немедленно, в присутствии наблюдателей.
 - a. Персонажи убедительно высказались, что в договоре прописаны гарантии, и успешно отражали объяснения алхимика: +R.
 - b. Были приведены факты или свидетельства в пользу репутации алхимика: +1.
 - c. Алхимик дал подробное объяснение, почему хозяйство пошло не так и при каких условиях всё было бы как надо: +2.
3. **Тяжба решается в пользу алхимика**, так как подписанный договор соблюден. Пусть это будет уроком Лино, чтобы смотрел, что подписывает.
 - a. Персонажи высказывались за состоятельность договора и то, что его условия соблюдены: +R.
 - b. Были приведены факты или свидетельства, очерняющие крестьянина: +1.
 - c. Крестьянин вышел из себя и был груб с судом: +1; если устроил потасовку, то ещё +1.

Опыт:

- 15 ролевых очков, если персонажам удалось добиться решения, которого они хотели.

Сцена 3.1: За решёткой

Прежде чем алхимика уводят, он успевает дать героям знак, чтобы связались с ним. Уже в камере он объясняет, что у него пропадает очень важный эксперимент, возможно, уже пропал. Нужно сходить в лабораторию и принести ему трость из подвала (с виду это нормальная трость и магией не фонит, поэтому охранники пустят). Он готов заплатить и дать ключ.

На самом деле в трость встроено несколько инструментов и снадобий, и алхимик хочет использовать её для побега.

Сцена 3.2: Поднимаем хозяйство

Персонажей определяют в наблюдатели. Если они скомпрометировали себя на суде, то приставляют ещё и писаря. Однако алхимик не торопится на ферму: говорит, что сначала ему нужно взять инструменты из лаборатории.

Сцена 3.3: Благодарность

В благодарность за помощь в деле алхимик приглашает персонажей откусать у него. На самом деле он подозревает, что дома ему понадобится помощь с вышедшем из-под контроля экспериментом.

Сцена 4: Лаборатория

Дом алхимика располагается на отшибе, но не очень далеко от города. Это двухэтажный дом за высоким ажурным забором. Вокруг него стоит ужасная вонь. Когда персонаж впервые заходит на территорию и при перемещении по ней (смене комнаты и т.д.), вонь атакует его эффектом Проклятья (ко всему) на db. Эффект накапливается, пока персонаж не выйдет на свежий воздух, только тогда он снимается. Алхимик сразу беспокойно побежит внутрь, будто не чувствует вони. Если персонажи успеют привлечь его внимание (инициатива d4), то он поделится «освежителем» - снадобьем, которое защищает от вони полчаса. С освежителем или без, у персонажей кружится голова и путаются мысли. Писарь без освежителя даже не пойдёт.

Дом алхимика тоже охраняет собака – двухголовый чёрный пёс. По выбору мастера или по броску кубика, он может без сил лежать и скулить от вони (1 из 4), обезуметь от вони и нападать на всех без разбора (1 из 4) или сохранить разум и напасть лишь на чужих, если с ними нет алхимика. Двухголовый чёрный пёс – стандартный противник с безоружной атакой 2db, дополнительной атакой 2db, инициативой d10.

Внутри всё пугающе: на всём слое шевелящейся слизи, мебель перевернута, поломана, местами разъедена. Иногда персонажам нужно выкидывать ловкость, чтобы не поскользнуться (сложность 2d4).

По первому этажу бродят четыре мутировавших животных-гибрида. Они двигаются очень быстро и сразу нападают, так что кажутся чудовищным сплетением лап, клоков шерсти, зубов и морд. Это стандартные противники с безоружной атакой 2db, дополнительными атаками 1db и 1db, удвоенным НР и инициативой d10. Если персонажи будут шуметь, то все четверо прибегают на звуки, но если они будут осторожны (наблюдательность, чтение следов), то смогут справиться с ними по одиночке. В противном случае они встретят одного, а потом троих сразу. Алхимик не удивлён видеть этих тварей и может объяснить, что это обычные промежуточные результаты "прививания".

На втором этаже спокойно: всюду слизь, но гибридов нет. Если персонажи обыщут этаж (сложность 2d10), то найдут сбережения алхимика: 500 золотых и драгоценностей на 200 золотых. За каждую единицу недобора до сложности сумма найденного уменьшается в 2 раза.

В подвале находится сама лаборатория. Стены каменные и здесь должно быть холодно, только сейчас тут тошнотворно тепло. Через коридор, который алхимик называет «шлюзом», можно попасть в помещение лаборатории (дверь в стене по центру коридора). Внутри каменный зал, который строился как винный погреб, заставлен столами, шкафами с реагентами, а в центре – металлическая ванна, в которой в слизи плавает гуманоидное

тело. При ближайшем рассмотрении это оказывается сформированное женское тело с очень специфическими чертами лица, которые можно счесть милыми как у зверька или отталкивающими как у уroda. Существо едва заметно дышит.

Здесь же на одном из столов находится трость, о которой просит алхимик в сцене 3.1. Если персонажи изучат её достаточно внимательно (помогут ремесленные навыки, сложность 2d8), они могут обнаружить выдвигающееся лезвие и несколько отсеков с пробирками с неопознанными зельями. Эффекты в случае распития по усмотрению мастера, но всегда негативны (в лучшем случае комичны).

Варианты развития событий могут быть такими:

- Если алхимик с персонажами, он некоторое время изучает существо и жидкость посредством разных реактивов и вскоре заключает, что эксперимент завершён, данные получены, а отходы (существо) следует уничтожить. Для этого ему достаточно вылить в ванну бутылку с красным реактивом.
 - a. Персонажи могут попробовать отговорить его, расспросив, жизнеспособно ли существо (да), обладает ли оно разумом (да, как новорождённый) и решив, что оно заслуживает права на жизнь. Алхимик согласен продать его за 600 золотых (при удачном торге – за половину, навык торга алхимика 2d6). Если персонажи захотят убить алхимика, чтобы спасти существо, то он выливает в ванну другую пробирку (инициатива d4), и существо оживает и нападает.
 - b. Персонажи не препятствуют уничтожению существа. Однако вместо того, чтобы раствориться в жидкости, существо деформируется, выращивает бескостные части тела (щупальца) и нападает.
- Если существо пытаются уничтожить, у него включается доминирующий инстинкт выживания, и оно нападает.
- Если существо пытаются спасти без помощи алхимика, нужно позаботиться о его извлечении из питательной ванны. Подойдут медицинские или научные навыки, сложность 2d6. При провале существо извлечено, но едва живо, за ним нужен уход как за больным. Если получилось, с ним можно начать коммуникацию (психология домашнего животного).
- Однако персонажи могут просто уйти, особенно если они пришли только за тростью.

Это исключительный (exsertional) противник с безоружной атакой 3d4, плевком кислоты на 2d4, инициативой d12, утроенными НР. Когда существу наносят ранение (любой удар, при котором хиты ниже половины), кровь брызгает кислотой на 1d4 в радиусе метра. Получая удар, оно кричит от боли пронзительно и обиженно, женским голосом. Если существо деформировано из-за попытки алхимика его уничтожить, оно получает две дополнительные атаки щупальцами на 1d4.

Опыт:

- 1 очко победы, если побеждена двухголовая собака, если сражение с ней представляло сложность.
- 1 или более очков победы, если побеждено хотя бы 3 из 4 животных-мутантов.
- 1 или более очков победы, если побеждено существо из лаборатории.
- 50 ролевых очков, если персонажи спасли существо.
- До 20 ролевых очков за находчивые решения, по усмотрению мастера.

Эпилог

Есть три основных исхода:

1. Существо из лаборатории убито. Персонажи вполне могут вполне обвинить алхимика в опасных или бесчеловечных экспериментах через суд или доложить заинтересованным лицам за награду. Если они этого не сделают, они будут на хорошем счету у алхимика.
2. Существо спасено. Теперь за ним должна заботиться партия, хотя бы какое-то время. Сначала оно будет реагировать как домашнее животное, но если к нему будут относиться как к человеку, то примерно за несколько месяцев станет разумным созданием. Незаинтересованная партия может отдать его в монастырь или в другие подходящие руки.
3. Персонажи остались непричастны. Они вернули трость, получили награду и пошли дальше. Или решили не связываться и ушли до того, как алхимик добрался до лаборатории.