

“Беспощадное время” (рабочее название)

Это небольшое интересное приключение предназначено для группы авантюристов из четырёх-пяти человек. Модуль достаточно требователен к физической, магической и умственной составляющей авантюристов и руководящими их действиями игроками.

Мы ратуем за универсальность, поэтому не стали придерживаться какого-то конкретного игрового мира, а остановились на классическом фэнтези. Здесь нет того, чего вы не могли бы встретить в мирах Забытых Королевств или того, с чем не смогли бы столкнуться в мире Молота Войны. Именно это позволит органично вписать данное приключение в любую большую кампанию (но и не лишает Вас возможности провести его как отдельную историю).

Место действия – некоторый город N, достаточно крупный (от трёх до пяти тысяч человек населения), но несколько удалённый от крупных трактов. Рядом с городом протекает небольшая река, вокруг него раскинулись большие пшеничные поля, возделыванием которых занимаются крестьяне из деревни под боком. По другую сторону реки находится крупный лесной массив, который плавно взбирается на небольшую гору.

Казалось бы, всё благоденствует и цветёт... Но так ли это на самом деле?

Приключение построено на механике «Дневника авантюриста».

Для описательного удобства мы будем использовать следующие названия (разумеется, Вы вольны менять их как Вам вздумается):

Город Риверблюм.

Река Дью.

Лес Грим.

Гора Саус.

{здесь должна быть цветная карта}

Для обозначения товаро-денежной составляющей применяем следующие значения:

1 з.м. = 10 с.м. = 100 м.м.

1 с.м. = ночлег на постоялом дворе средней руки.

5 м.м. = кружка эля или ужин на том же дворе.

5 с.м. = неплохой меч.

1 з.м. = лошадь, чтобы тащила телегу.

(242 слова)

Часть 1. Приключение начинается!

Путешественники подходят к Риверблюму во мраке ночи. Проверка **внимательности** позволит им заметить, что через несколько дней наступит полнолуние. Начинает накрапывать мелкий дождь. Дорога довольно крепкая, но чётко выраженной колеи не проглядывается.

Город огорожен высокой каменной стеной, перед которой находится ров. Фактически,

город находится на искусственно созданном острове, потому что ров соединяется с Дью. Перекидной мост опущен. На стене виднеется силуэт человека с каким-то древковым оружием. Начинается гроза с проливным дождём.

- Эй! Там, наверху! Страаажник!

Попытки докричаться до него увенчаются успехом не сразу, приключенцы успевают изрядно промокнуть. Но, в конце-концов, мост опускается. Герои спешат укрыться в арке городской стены, но упираются в ворота. Открывается небольшая заслонка, в которой виднеется лицо стражника Ваймса. Он сонный и явно не рад ночным гостям. Необходимо совершить проверку **убеждения**, чтобы Ваймс смилостивился и впустил путников. В случае успеха с подъёмом, он даже укажет дорогу к таверне и порекомендует побыстрее укрыться там. Дождь всё-таки...

Возможно, это последствия дождя, но на улицах города абсолютно пусто. Пробираясь по улицам и беспрестанно поливаемые водой с козырьков нависающих над узкими улочками крыш, путешественники добираются до двухэтажного здания со скрипящей на ветру вывеской «Шлем без головы» и заходят внутрь.

Внутри довольно пусто. Камин, пять-семь столов, несколько постояльцев, трактирщик. При проверке общения действует штраф к харизме «-2». Если игроки упоминают, что их сюда послал Ваймс, штраф уменьшается до «-1».

Никто особо не желает общаться с путниками и рассказывать им местные новости. Посетители лишь перешёптываются и косятся на новеньких. Поужинав, герои отправляются спать.

(244 слова)

Часть 2

Ростовщик, слухи о ведьме, канализация

Наутро выясняется, что дождь не окончился, а лишь умерил свою интенсивность. Трактирщик Гай относится к приключенцам уже с меньшей настороженностью. Это не очень крупный мужчина средних лет, с небольшим пивным брюшком и обаятельной улыбкой, постоянно употребляющий просторечия. Он, явно скучая, **охотно расскажет приключенцам о городе и последних событиях за деньги.**

Незначительные слухи по 1 медной за штуку, 5 медных оптом:

- хлеб в этом году уродился плохой

- в городе пропадают люди

- рыбы в реке много, но у неё странный вкус

- ведьма давно не заходила в город

- через город проходит много приключенцев

- общая информация о географии местности, карту можно купить у ростовщика

Ценную информацию от 5 медных до несколько серебряных за штуку:

- проблемы с урожаем совершенно непонятные. Заезжие маги и местный агроном

разводят руками. Скорее всего администрация или торговая гильдия дадут награду тому, кто поможет с этой проблемой

- пропадают в основном попрошайки, но люди откровенно боятся ходить ночью по улицам. Городская стража списывает всё на какого-нибудь сумасшедшего, но в облавах поймали только пару карманников., даже в заброшенных старых домах ничего не нашли.

Стража за последние пару месяцев прошерстила уже весь город, но результатов нет.

- Рыбы все больше, но рыбаки все реже её ловят. Недавно начали болеть их дети, и рыбаки считают это проклятием духов реки. Местные опасаются есть рыбу.

- Охотники, которые по традиции заходят к ведьме перед каждой охотой за благословением говорят, что она пропала на какое-то время, а потом вернулась помолодевшей. Иногда ночами из той части леса видны отсветы костров, возможно она проводит какие-то ритуалы.

- Все эти события привлекли в город много приключенцев., это позволило погибающей от неурожая экономике хоть как-то восстановиться на торговле с ними. Все они задают те же вопросы, закупаются походными принадлежностями, а потом уходят и не возвращаются.

- проходившие по северной дороге люди поговаривают, что с недавних пор по ночам из леса слышен волчий вой и как будто бы звуки похожие на драку. Сам лес выглядит неестественно пустым и тихим. Недавно пострадал один из хуторян, говорят - подрали звери в лесу.

Выходя из таверны и передвигаясь по городу, они натываются на мальчонку, выкрикивающего что-то вроде «Амулеты у Эдвина! Качество без трюкачества!» или «Секиры за полцены! Деньги выкинул не в печь и голова огра с плеч!». Заинтересовавшимся путникам он моментально укажет дорогу к магазину. Магазин находится на другом конце города и, чтобы не заплутать, необходимо пройти через небольшую площадь в центре города.

На этой площади, около неизвестной статуи, изображающей какие-то три фигуры, со стёртыми лицами (явно очень старое изваяние, испещрено надписями типа «Торвальд, мы нашли магический источник кипучей энергии!» и «Корвин был здесь», местами от статуи отвалились куски, у одной из фигур не хватает головы, у другой – руки, одна фигура явно женская), сидит крепко выглядящий старик с белой бородой и такими же белыми глазами. В его руке кружка с дырявым дном. Голос его трескучий, как будто воспроизводимый с патефонной пластинки, он говорит чуть нараспев. На горбатом носу крупная родинка. **До меня дошло, что за образ. Блюзмен такой. Манера речи - послушай Роберта Лероя Джонсона, эпичный нигра-блюзмен**

*- Не проходите мимо... Всего одна мееелкая монетка и я буду молиться за вас всем известным богааам... А за две – придумаю для вас несколько новых, которым тоже буду молиииииться! *хрипло смеётся**

Чтобы удержаться от желания подать ему, необходимо выкинуть характер. Если это удаётся, то он будто удивлённо смотрит на этого человека и как-то хищно, недобро ухмыляется. Затем он встаёт и уходит, приговаривая что-то вроде *“Дьяволы отродья... Чёрт бы побрал их и всех и родственников до седьмого колена, если они не смогут*

помочь старому больному человеку.” От всех расспросов он стремится уйти как можно быстрее. В конце-концов, партию просто окружает куча нищих, которые оттесняют их от странного старика. Проверка **внимательности** с подъемом поможет избежать кражи денег и мелких предметов (если же выпадает подъем на проверку **ловкости** у попрошаек (d10), то персонажи могут недосчитаться чего-то крупного, например, оружия).

Задумываясь над произошедшим, партия сама не замечает, как оказывается около магазина “Ключ и посох”, двери которого любезно открываются и на пороге появляется группа приключенцев. Это дикие карты, воин, маг и лекарь, новички. Они прощаются с продавцом, говоря ему слова благодарности. Вслед за ними на порог выходит и сам продавец, Эдвин Допп. Увидев новеньких, Эдвин Допп расплывается в улыбке:

- *Добрый день! Я так рад нашей встрече.*

Фраза - отсылка к Фантомасу, именно так он встречает Фандора. Продолжение звучит к: “Мне нужен мозг. Твой подойдет”.)

Затем Эдвин скрывается в магазине, жестом приглашая недоумевающих приключенцев внутрь.

Эдвин Допп - дикая карта, допельгангер, совладелец магазина “Ключ и посох”. Он обладает ловкостью d8 и нечеловеческой силой d10+2. Его облик как владельца магазина представляет собой мужчину, на вид около сорока лет, небольшое брюхо, лицо как будто вытянутое по вертикали, волосы собраны в хвост на затылке, от висков спускаются бакенбарды, срастающиеся с бородой и аккуратной линией усов. Всё время немного ухмыляется. Очень подвижный. **Представьте, как торговал бы известный Маска. Во как-то так.**

Магазин похож одновременно на ломбард, лавку старьевщика, и оружейный павильон. Вдоль стен расставлена какая-то старая мебель, напольные часы, вазы и зеркала. За прилавком на стене развешаны несколько инкрустированных мечей, большое количество оружия стоит в деревянной стойке слева, справа - три разных доспеха. Сбоку от прилавка на стене висит старая выцветшая серая тряпка, судя по форме и древку в далеком прошлом это был штандарт. На прилавке стоит клетка с ярко-зеленым говорящим попугаем.

Фразы попугая:

- *Керррни гррруб*

- *Пеастррры*

- *Запасы неисчеррраемы*

При попытке торговаться с Эдвином:

- *Нищобрррроды*

Если запас фраз исчерпан:

- *Пошел на хррррен*

Если запас фраз давно исчерпан, но игроки не отстают:

- *Йосарррион, они совсем охррренели, вррррежь им*

Во время разговоров о последних слухах, Эдвин становится серьезнее и кивает головой: “Да, ваш брат приключенец так и вьется. Пара человек в плохую неделю через меня

проходит. Задают вопросы, покупаются, уходят и не возвращаются. Странно это всё, люди в городе уже и не знают, чего бояться”. Эдвин рекомендует партии посидеть в таверне, попить пива и отправляться куда-нибудь в другое место: “Но вы ведь меня не слушаете”.

Продаёт Эдвин много и дешёво. Прикидывайте, с учётом уровня цен, сколько стоит тот или иной предмет, а затем отнимайте 20-30%. Если есть персонаж с высоким навыком “Торговли”, Эдвин может сбросить цену ещё немного, приговаривая “Себя режу без ножа... Ей-богу, сам себя, без ножа”. На попытки выяснить причину низких цен Эдвин только улыбается: “Один мой знакомый с островов крутится в продуктовом бизнесе. Он покупает десяток яиц по семь, продает по пять, и при этом остается в наваре. Вот это высший пилотаж, а у меня так, мелочи”.

Нищие

После окончания торговли, партия выходит на улицу, где их снова поджидает толпа нищих. В этот раз они стоят небольшим полукругом, один из них, мальчик лет семи, в шутовском поклоне приветствует игроков и предлагает пройти с ними.

“Король послал меня к вам. У него есть для вас информация, а у вас есть острые клинки. Никакого криминала. Мы - нищие, а не бандиты”.

В случае отказа парнишка презрительно плюнет приключенцам под ноги: “Вы такое-же дерьмо, как и остальные, Король будет очень расстроен. Советую не появляться ночью в трущобах.”

В случае согласия парнишка будет долго вести их переулками и непонятными задворками, углубляясь в трущобы. В покосившемся старом домишке их встретит Король Нищих - слепой старик с городской площади. Он укажет приключенцам местоположение монстра, и попросит убить его:

“Мои люди пропадают, и это ни для кого не секрет. Городской страже плевать на нас, пока все богатеи живы они не будут думать головой. И хоть они и зрячие, но видят гораздо меньше слепого старика. Корень бед кроется под землей, и каждую ночь я слышу как ОНО ходит по старым тоннелям. Вы показались мне достойными людьми, и поверьте мне, я разбираюсь в людях.”

Старик не предложит приключенцам награду: “У меня нет денег. Но я уверен, стража будет вынуждена вам заплатить, если вы справитесь”.

Если нищие украли что-то у приключенцев Король все вернет: “Кажется, это ваше. Мы не ворует у тех, с кем сотрудничаем”.

После разговора парнишка проведет партию к закрытому стальной решеткой люку. Сверху на решетку кто-то втащил достаточно крупный камень: “Когда вы спуститесь - мы поставим камень обратно. Если вы справитесь - приходите сюда-же, Король дает

слово чести, что вас выпустят наружу и примут со всеми почестями”.

Проверка внимательности с подъёмом: с нижней стороны на решетке и камне видны следы когтей.

КАНАЛИЗАЦИЮ ЗАПИЛ!

В случае согласия, они проводят их через трущобы к тому самом старику, где он предлагает им квест в канализацию. В случае отказа, нищие начинают мутузить мальчишку, который зовёт стражу, приключенцы попадают в тюрьму. При добровольном походе, Король Нищих даёт им квест, но игроки могут отказаться, это приводит к вылуплению взрослого Чучельника на следующий день. Если персонажи попадают в тюрьму, то Король приходит к ним сам (“Могли бы ведь и сразу встретиться”) и предлагает им побег в обмен на услугу. Бежать придётся через канализацию и без головы Чучельника не возвращаться.

(~1095слов)

Часть 3

Ведьма, Хутор, Оборотни

Ведьма:

К дому ведьмы в лесной чаще ведет тропинка, о расположении которой достаточно легко узнать от городских жителей. Длительность похода по тропинке и вероятность потеряться зависит от того, что игроки говорят, находясь на тропинке. Если персонажи обсуждают, как ведьму удобнее убить - тропинка будет теряться и постоянно надо будет кидать ориентирование, или подобный навык, чтобы не заблудиться окончательно. Если персонажи обсуждают, как с ведьмой лучше пообщаться - тропинка будет прямая и удобная. Самый быстрый переход по тропинке - 3 часа.

Домик ведьмы расположен на очень большой поляне, окруженной старыми деревьями. В центре поляны - огромная сухая ива, облетевшие листья которой лежат под ней ровным ковром (несмотря на время года).

Проверка внимательности: по всей иве набухли мелкие ярко-зеленые почки.

Сбоку к иве прилепился небольшой каменный домик, давно вросший в землю. Он весь зарос ползучей травой и виноградом, так что узнать в нем дом можно только по очертаниям. Через окна видны развешенные на верёвках пучки трав.

За домом - небольшой ухоженный огород, несколько плодовых деревьев и маленький ручеек.

Возле входа в дом, опершись об иву стоит привлекательная девушка с вьющимися

огненно-рыжими волосами, на вид не старше двадцати лет. Она одета в простую домотканую одежду серо-зеленого цвета, поверх которой накинут застиранный белый фартук. В руках у неё небольшая глиняная ступка, в которой она что-то перемешивает деревянной палочкой.

Персонажи мужского пола: проверка воли, иначе ступор на 2d10 секунд. Ведьма очень красива.

Женским персонажам: штраф к харизме (-1) на общение с ведьмой. Вы завидуете её красоте, даже если не хотите этого признавать.

- Чего желаете, путники?

Ведьма будет достаточно приветлива и предложит купить у неё различные травы, настойки и отвары. Игрокам будет предложен выбор целебных средств на разные случаи жизни: от бородавок и угрей до серьёзных ран и болезней.

Если один из членов партии явно ранен Ведьма предложит вылечить его за деньги.

Если партия решит не пользоваться её услугами, а сразу начнет задавать вопросы (тем более угрожающе) - Ведьма попросит их удалиться.

Мастеру следует учесть: Ведьма - живущая в лесной глуши одинокая женщина. Она очень напугана тем, что к ней пришли незнакомые люди с оружием, хотя и будет стараться этого не показать.

Убеждение с подъёмом позволит войти в дом ведьмы.

Внутри это небольшой ухоженный домик с простой деревянной мебелью, под потолком развешаны пучки трав.

Ведьма предложит путникам обед или чай - на выбор.

Если партия будет проявлять агрессию, находясь в доме ведьмы -- еда и питьё будут отравлены. Через час после ухода от ведьмы игроки почувствуют недомогание, в тот-же момент тропинка резко закончится в лесной чаще. Выбраться оттуда - вызов судьбе по ориентированию.

Два подъёма на убеждение (сразу, или по одному) и дружелюбное отношение позволяет пообщаться с ведьмой по душам и она спокойно поведаёт всё, что относится к линии приключения из своего дневника.

Разговор с Ведьмой позволит узнать следующее:

- “Ведьма” это название должности, призвания, или работы. Её бабушка была ведьмой, как и бабушка бабушки, и все они многие поколения жили в этом доме.

- пока она Ведьма у неё нет никакого другого имени

- предыдущая Ведьма умерла два месяца назад, и внучке пришлось придти сюда чтобы занять место умершей бабушки. Она вступила в должность всего три недели назад.

- “земля стонет от боли”, и Ведьма всеми силами старается “исцелить раны природы” : проводит ритуалы, ходит по лесу и лечит деревья заговорами

- предыдущая Ведьма умерла из-за того, что в свои преклонные годы пыталась спасти лес и урожай: ей просто не хватило сил. Она сделала все что смогла, чтобы жил лес и не умерли с голоду люди в городе

- Ведьма пыталась с помощью трав связаться с духом бабушки, но у неё это получается плохо. Ничего ценного она так и не узнала

- Ведьма считает, что причина бед лежит где-то на востоке: *“я чувствую невероятно тёмные силы. Они слишком противны природе, чтобы я смогла в них разобраться”*. Если приключенцы расскажут ей о Чучельнике, и тем более покажут часть его тела - она с уверенностью сможет сказать, что природа этого чудовища та-же, что и у темных сил с востока.

Бой с Ведьмой:

Если Ведьма поймет, что боя не избежать - она сразу-же применит на игроков Оцепенение и постарается убежать в лес. Находясь на поляне или в лесу она будет применять на преследователей Запутывание (лозами) и опять убегать. Догнать Ведьму в лесу можно по стандартным правилам погони со штрафами.

В лесу на помощь Ведьме придет юный медведь, который будет всеми силами стараться задержать игроков.

В доме у Ведьмы из оружия - только кухонный нож с отчеканенным на лезвии цветочным узором, им она режет травы. Пытаться использовать его против приключенцев она не станет.

Никто не помешает устроить обыск в доме ведьмы. Толку это принесёт немного - ничего из склянок не подписано, все книги с девственно чистыми листами, или исписаны мелким почерком с завитушками на совершенно непонятном языке(видимо, писала предыдущая Ведьма). Единственной понятной книгой окажется дневник ведьмы (см. приложение).

Оборотни и Скелеты

Возвращаясь от дома ведьмы в ночной тиши, подавленные (после смерти ведьмы) или размышляющие о древнем ритуале, непонятого назначения, который девчонка (ей ведь и в самом деле всего двадцать!) не понимает, как провести (щито?), игроки кидают внимательность и какой-либо персонаж замечает, что ночной лес неестественно тих: замолкли и попрятались не только ночные птицы, но даже сверчки.

Если игроки решили проследить за странными событиями в лесу, то им придется не меньше трех раз успешно выкинуть ориентирование или смежный навык, чтобы найти то, что они ищут.

Следуя за шумом битвы, и волчьим воем они выйдут к полянке, на которой увидят раненного человека (весь в крови, лежит с трудом приподнявшись на локте), над которым склонился необычно крупный волк странной расцветки (темно-серая, почти черная шерсть, белые подпалины). Передняя лапа волка лежит у человека на груди, из-под неё

сочится кровь. Этого человека партия явно видела на ближайшем хуторе, если она там была (внимательность).

Если партия решит немного последить, а не атаковать сразу, то увидит, что волк не пытается навредить человеку. Его губы двигаются, как будто он что-то говорит, из-под лапы на груди человека изредка выбиваются сполохи света.

Внимательность с двумя подъёмами:

На груди крупного волка среди шерсти проглядывает белое ожерелье.

У дальней кромки той-же поляны игроки заметят непонятное сражение, в котором участвуют сразу несколько волков. Понять, с кем они сражаются с данного места практически невозможно.

Подобравшись ближе игроки поймут, что **СХВАТКОЙ** это назвать трудно. Несколько древних скелетов-воинов, игнорируя волков настойчиво пытаются идти вперед. Волки закрывают им дорогу своими телами, пытаются прокусить доспехи, или найти в них крупные щели. Скелеты атакуют волков неохотно, не сильно, и только по необходимости, практически отмахиваются от них., и только если волк находит крупную щель в доспехах или пытается опрокинуть скелета.

Ни волки, ни скелеты к игрокам изначально не враждебны.

Если игроки попробуют вступить в сражение на той или другой стороне их ждет достаточно трудный бой:

Волки - четыре крупных оборотня и шаман. Оборотни всеми силами будут прикрывать шамана, вплоть до прыжка под летящую стрелу.

Скелеты не станут церемониться с игроками. Шесть уже умерших воинов, один из которых заметно ниже ростом, закованы в полную латную броню и вооружены тяжелыми мечами и стальными щитами. У невысокого - боевая двуручная секира.

Оборотень в состоянии "при смерти" будет лежать на земле и превращаться в человека.

Скелет-воин в состоянии "при смерти" полежит некоторое время на земле, после чего встанет и уйдет в обратном направлении. Если скелет был сильно поврежден - его кости магическим образом срастутся через 2d4 часов.

После сражения, длящегося до рассвета или до полного "упокоения" мёртвых, волки стремительно разбегаются.

Если проследить за возвращающимися скелетами - они приведут игроков в болото.

Скелеты уйдут в него, постепенно погружаясь. В паре мест из болота торчат верхушки могильных плит. Добраться до них крайне опасно и практически бессмысленно: если на них и есть надписи, то они глубоко под водой.

Интеллект, или ориентирование: если проследить направление движения скелетов - они

шли с запада на восток. При наличии карты игроки смогут понять, что путь скелетов пролегает в опасной близости от хутора.

Во время боя - **внимательность с подъёмом.**, после боя - просто осмотреть щит скелета: на щите вытравлен рисунок из треугольника с тремя кругами и арки.

Хутор.

На выходе из города путники встретят Эдвина, который пойдёт с партией до хутора (*«Прохожусь, периодически по местным деревням, купить-продать что...»*).

У кромки леса, отделенные от него всего десятком метров расположены несколько добротных бревенчатых домов, простых сараев и небольшая пилорама, обнесенные частоколом. На рамках растянута шкура некрупных животных (лис, барсуков). Снаружи частокола чуть вдалеке можно заметить сады и небольшие овощные поля, обнесенные невысоким плетнем. Полей пшеницы и тяглогового скота для работы на них нет.

Жители хутора - несколько явно родственных семей. Мужчины выглядят заметно крепче других встреченных в округе, по двору бегают много детей.

Ворота открыты, и когда партия входит в них - все мужчины разом оборачиваются на вошедших, удобнее перехватывая лежащие в руках инструменты.

На хуторе Эдвина резко попросят удалиться ещё до того, как он откроет рот. На расспросы ответят, что не жалуют «торгашей наглых».

Если от игроков пахнет кровью - хуторяне останутся (почти незаметно) напряженными и прием будет менее радушным.

Если оружие игроков пахнет свежей (менее суток) человеческой кровью - у игроков могут возникнуть серьёзные проблемы. Как минимум, их вежливо но жестко попросят удалиться.

Наиболее печальная ситуация сложится, если от игроков пахнет кровью ведьмы. Все будут исключительно приятны и радушны, пригласят в дом, где староста деревни и трое его взрослых сыновей попытаются порвать партию на части.

Проверка внимательности с двумя подъёмами:

Когда партия входит в ворота, мужчины хутора, обернувшись на игроков, принимают пару секунд.

Проверка на общие знания:

Вы можете с уверенностью сказать, что хутор живет заготовкой леса, охотой, и кожевенным делом (в воздухе явно чувствуется запах дубовой коры). Здесь обрабатывают дерево и производят плотницкие работы.

Проверка внимательности:

Вы не видите собак, для такого поселения это странновато.

Проверка внимательности с тремя подъёмами:

Вы не видите собак, но, уходя с хутора, на частокоче возле ворот замечаете немного серой собачьей шерсти.

Примечание для мастера: проверку внимательности каждый персонаж может совершить лишь единожды. Если только один герой выбросил три подъёма, а остальные провалились - не стоит выдавать ему всю информацию скопом, делайте это порциями, по мере перемещения героев по хутору. Наличие шерсти, например, можно заметить лишь выходя с хутора и оглянувшись назад. Подъёмы игроков можно суммировать, чтобы дать больше информации и не оставлять авантюристов в тупике.

Глава семейств - крепкий бодрый старик с сединой в угольно-черных волосах. Радужно приветствует партию и предлагает им пройти в главный дом:

“Мы живем далеко от города, так что всегда рады добрым гостям. Только оставьте оружие в сенях, моя жена страсть как его не любит. И не волнуйтесь за сохранность, когда кто-то из этой семьи украдет чужую вещь - я лично его придушу.”

Хуторяне действительно будут с интересом расспрашивать о городских новостях.

По поводу входа игроков на хутор и реакции жителей:

“Не обижайтесь на мою родню. Людей в округе на много часов пути не сыщешь, и иногда в эти края забредают бандиты с севера.”

Если спросить их о странных событиях в лесу - (проверка **внимательности**) все присутствующие чуть заметно напрягутся. Старик ответит примерно следующее: *“Это не городские улицы, и для любого кто входит в лес каждый шаг может оказаться последним. Зверья здесь много: встречаются медведи, древесные пантеры, иногда забредают волки. Частокоч вокруг хутора не просто так стоит”.*

Хуторяне не позволят игрокам переночевать у них, и за несколько часов до заката попросят их удалиться. *“Я сожалею, но у нас не хватит на всех места. Возьмите немного вяленого мяса в дорогу, могу поспорить: вкуснее вы в жизни не пробовали.”*

Ничего ни о каких ритуалах староста деревни не знает. Равно как и чудовищах в канализации.

(~1628 слов)

Часть 4

Допельгангер, Некромант, *La finale*

Герои, могут попасть к некромарну тремя путями:

- пройти в направлении, которое им указала Ведьма
- пройти в направлении, в котором двигались древние скелеты
- искать проблему реки

Если игроки будут подниматься по течению то найдут(внимательность с подъёмом) небольшой ручей неестественно-темного цвета, впадающий в реку. В этом месте странный запах реки станет заметно сильнее. Если игроки пропустили его и прошли выше по течению - странный запах достаточно быстро пропадет.

Проследить за ручьём поначалу несложно: он течет по каменистым холмам с ближайших гор, через час пути ручей начинает петлять и скрываться под камнями, и найти его становится труднее. В определенный момент он уйдет под землю в скальной расщелине.

Пещера допельгангера

Игроков привлекают крики “помогите” из небольшой пещерки.

Внутри они видят чумазого заплаканного и сильно напуганного парнишку лет 12-13, который за одну руку прикован к вделанному в стену кольцу. На полу набросано немного соломы, валяется какое-то грязное тряпье, больше в ней ничего нет.

Парнишка рад видеть людей и просит отковать его.

Его зовут Керни и он помогает на складе у ростовщика Эдвина. Можно заметить портретное сходство с Эдвином: парень скорее всего его племянник, которого тот пристроил помогать к себе в магазин.

Чтобы ему поверили Керни постарается вспомнить какую-нибудь покупку, которую совершали игроки, или кусок диалога игроков с Эдвином: *“Я был на складе и не видел вас, но голоса запоминаю хорошо”*

Керни рассказывает, что он возвращался вечером домой от друга, когда на темной улице ему накинули на голову мешок и оглушили, очнулся он уже здесь. Он не знает сколько времени прошло. Он не знает кто его похитил, и зачем, но очень боится.

Если игроки освободят его - он будет благодарить их и обещать награду от Эдвина по возвращению в город. Он боится идти один и попросит самого внушительно выглядящего члена партии проводить его. Остальным он посоветует остаться здесь и понаблюдать за пещерой, чтобы поймать похитителей. Он откажется возвращаться один, если его не станут провожать и увяжется за партией.

внимательность с двумя подъёмами:

В пещере пахнет кровью. Откатив небольшой камень в дальней части можно будет найти узкий лаз. Пролезть в него может только кто-то очень худой: ограничение по телосложению db чтобы пролезть. За ним - комната, в которой на мясницких крюках

развешаны тела трех приключенцев, которых партия встретила на выходе из магазина Эдвина. Их вооружение и обмундирование аккуратно сложены в уголке.

Поймать Керни на лжи:

внимательность:

На нем нет синяков и ссадин, на голове нет шишки. Парня не били и вряд ли тащили куда-нибудь. Кожа на руке под кандалами не стерта.

интеллект(с подъемом):

Керни может немного ошибиться со временем. Он может рассказывать о событиях, которых явно не мог заметить, если он находился в этой пещере. Путь от города до пещеры с оглушенным парнем займет более 12 часов.

Керни - второй допельгангер. Он обладает теми-же характеристиками, что и Эдвин. Его тактика - пока никто не видит убить одного члена партии и занять его место. Керни будет запрыгивать на спину жертвы и стараться максимально быстро и тихо убить её: свернуть шею, разорвать артерии, или перегрызть позвоночник. Действует Керни практически бесшумно. (проверка внимательности с двумя подъемами, чтобы обратить внимание на подозрительные. Если удалось - встречная проверка ловкости против допельгангера на предмет уворота). Превращение в игрока занимает около полуминуты. Плюс какое-то время ему понадобится, чтобы переодеться в одежду убитого и спрятать тело. Вернувшись под видом приключенца, Керни говорит: "Чёртов трусливый мальчишка. Что-то увидел и дал дёру, гад! Ну и чёрт с ним, как-нибудь доберется сам."

В 10 минутах пути от пещерки Допельгангера игроки без труда найдут вход в логово некроманта.

Если партия прогнала Керни и вошла в пещеры некроманта в неизменном составе - он последует за ними, и будет ждать удобного случая, чтобы убить идущего последним и занять его место. Если ему это не удастся - примет участие в схватке игроков с некромантом на стороне некроманта, атаковав их с тыла.

Логово некроманта

Вход в пещеру выглядит явно искусственным - в нем проглядывают контуры старой арки. За входом - достаточно прямой путь вперед, слабо освещенный светом от входа. В нескольких метрах от входа - углубления в боковых стенах. Проверка интеллекта: здесь были ворота.

Факелов нигде нет, и если игроки не придумают источник освещения - в пещерах будет полная темнота.

Встречаемые скелеты будут действовать полностью в рамках вложенного в них заклятья. Стражники будут атаковать непрошенных гостей, рабочие - выполнять одну свою задачу, не отвлекаясь ни на что. Если понаблюдать за скелетами станет заметно, что они не

очень умны: могут врезаться в стены и проявлять другие чудеса плохого ИИ.

В десятке метров от входа игроков встретят два скелета-стражника.

Проверка внимательности: стены немного пачкаются, на них - следы очень старой копоты и гари.

Все комнаты справа:

Несколько пещер и комнат, в прошлом бывших жилыми. Видимо, для тех, кого не станут запускать в подземный город. Некоторые проходы обвалились. На карте изображены схематично, по желанию Мастера их можно расширить.

Тоннель приводит приключенцев к перекрестку. На перекрестке стоят четыре скелета-стражника. Слева слышится какой-то шум, спереди тишина.

От перекрестка налево:

Комната, переходящая в пещеру, в дальнем конце которой видны старые рельсы, уходящие в глубь горы. Несколько скелетов выталкивают наверх вагонетку с рудой. Раньше движение вагонеток обеспечивал какой-то странный механизм из зубчатых колес, рычагов и блоков, ржавый остов которого пытаются чинить несколько скелетов. Скелеты толкают вагонетку дальше по рельсам, в боковую комнату. Если проследовать за ней - станет понятно, что раньше сложный механизм подъема вагонеток вращался за счет водяного колеса и протекающего по каменным желобам ручья. В данный момент ручей используется для промывки руды: скелеты вываливают содержимое вагонетки прямо в поток. Примеси смывает потоком, железная руда остается. Ручей утекает в небольшое отверстие в стене.

Другая группа скелетов выгребают отмытую руду из ручья и переносят её в корзинах дальше, где третья группа скелетов плавит её и куёт. Скелеты из третьей группы обмотаны какими-то тряпками. (Асбестованная ткань, чтобы не трескались от температуры).

Дым от печей кузни уходит в отверстие под потолком.

В углу комнаты свалено в кучу большое количество оружия и куски доспехов.

Все отходы кузнечного производства также сваливают в ручей.

Проверка интеллекта: Этот ручей и его использование - причина загрязнения реки.

От перекрестка вперед:

Снова **проверка интеллекта** и вторые бывшие ворота.

Сразу за ними, слева - ответвление к двум комнатам. Первая жилая, в ней много книг, письменный стол и кровать. Во второй - съестные припасы.

Продолжив движение по главному тоннелю игроки заметят, что каменная кладка стен

становится более гладкой и аккуратной, пропадает копоть. Тоннель выведет приключенцев в логово некроманта. Это круглая комната, освещенная светом из нескольких отверстий в потолке. Судя по всему свет проходит сложную систему зеркал, т.к. пещера глубоко под поверхностью.

Куполообразный потолок, четыре резных колонны в углублениях по периметру комнаты. Потолок и все стены между колоннами покрыты мелкой искусной резьбой, которая изображает гномов в моменты пафоса и благоденствия.

Дальняя стена не освещена, оттуда исходит звук множества трущихся друг о друга костей. В центре - простой письменный стол, за которым сидит некромант и что-то пишет. Перед ним разложено множество бумаг, он переписывает по кускам текст из старой-старой книги на лист, проводит с ним какие-то сложные манипуляции, и переписывает в другую книгу, время от времени сверяясь с несколькими другими листами.

По бокам от входа на подставках у стены - несколько стеклянных цилиндрических сосудов с мутной зеленой жидкостью, в них плавают человеческие черепа, по одному в каждом. Сосуды накрыты блестящими латунными крышками, из которых торчат какие-то проволоочки и трубки. Жидкость светится сама по себе, без видимого источника.

Когда игроки заходят в помещение - все черепа в банках разом оборачиваются к ним, начинают шевелить челюстями, некоторые чуть наклоняются вбок, как-бы рассматривая посетителей.

Некромант может достаточно долго не замечать игроков, увлеченный своим занятием. Он бубнит под нос, разговаривает сам с собой, и из его разговора можно понять, что он расшифровывает какой-то древний текст.

Если игроки проследят за некромантом минут двадцать - он радостно вскочит с кресла и с торжеством в голосе прочитает с листа двусторонние на устаревшем наречии:

*Познавший смерть, Рабы луны, и Дочь сырой земли.
Мы кровным договором навеки скреплены.*

После чего обернется к одному из черепов в банках:

- Учитель, я наконец-то понял смысл твоих записей. Теперь я сделаю всё как нужно.

Череп кивнет ему в ответ, от его банки раздастся тихий голос: *"молодец, я верил в тебя"*, после чего жидкость в ней на какое-то время перестанет светиться.

Отвлекаясь от текста и поговорив с учителем некромант точно заметит игроков.

Разговор с некромантом

Бой с некромантом

Часть 5 всякое

Ведьма:

В разговоре Ведьма использует слова на непонятном языке, из контекста ясно, что так она называет различные травы.

Дневник ведьмы:

Из этой маленькой потертой книжечки в кожанном переплете приключенцы смогут узнать все то-же самое, что и из разговора с Ведьмой. Но для этого им придется продираться через множество записей, начинающихся с фразы “Здравствуй, дорогой дневничок” и описывающих будни начинающей Ведьмы. Больше половины дневника исписаны какими-то рецептами на непонятном языке.

Почерк у Ведьмы не идеальный, чтобы прочитать весь дневник и выудить из него ценную информацию понадобится около 2-3 часов.

Примечательные факты и записи:

- Её звали Аглая. Только в смерти мы обретаем имена. Спи спокойно, бабушка.
- Всю ночь ползала по полу кухни и искала это самое “тёплое пятно”. Бабушка говорила, что это очень важно. По-моему глупость. Так и уснула на полу.
- Нашла в лесу непонятное дерево, не смогла понять, что это. Долго ломала голову, в итоге решила: не официальное.
- Снова дождь. Сидела у окна, пила чай с фрагией и думала о Нем. Все-таки он отец моей дочери. Теперь я поняла, почему бабушка Аглая так любила сидеть у окна в дождливую погоду.

Для связи с духом бабушки Ведьма использовала травку с названием Камомилла Дивинорум.

Связавшись с духом бабушки Ведьма получила от неё послание (стихотворение написано очень неразборчивым почерком):

Позвавший твердь

Рабы слюны

И дочь метлой сверли

Мы верным оговором

Навеки скреплены

(обычным почерком, явно позже):

Вот теперь я вообще не понимаю, что ты хотела сказать мне, бабушка.

Рыжий цвет волос ведьмы - дань традиции. На самом деле она блондинка, в контексте изменения цвета волос упоминает какую-то Лавсонию. Возможно, это название заговора или ритуала.

Смерть ведьмы:

- За что? [медленно оседает на колени, склонив голову] За что вы?.. [сплёвывает кровь] Я любила каждое живое существо... [поднимает голову на игроков] Неужели люди так глупы?.. [падает на руки, изо рта стекает струйка крови] Я не смогла защитить родную землю... [руки подгибаются, падает лицом в лужу крови]

К дому начинают стягиваться мелкие зверушки и грустно усаживаются вокруг её труп. Через некоторое время вся поляна оказывается покрыта ровным ковром зверей, которые прощаются с ведьмой. У кромки леса стоят более крупные звери: олени, лоси, медведи. К игрокам не враждебны.

На иве чернеют и опадают почки.

Смерть шамана оборотней:

Старый волк, лежащий в луже крови, грустно смотрит одним глазом на луну, с него клоками отваливается шерсть - он начинает медленно превращаться в человека.

Волк открывает пасть, берется руками-лапами за зубы и с огромным усилием выворачивает у себя из челюсти два клыка. Уже человеческими руками кладет их себе на грудь, где теперь явно видно ожерелье из таких-же клыков.

- Теперь я буду говорить вместе с Голосом Стаи.

Голос Стаи - ожерелье из волчьих клыков. Даёт + к мудрости и + к восприятию, если игрок находится в лесу. Надевший его будет постоянно слышать восемь или девять (по количеству пар зубов) тихо шепчущих, практически неслышных голосов. Пообщаться с ними не получится.

Если игрок, носящий Голос Стаи, прольет хотя-бы каплю крови оборотня или члена его семьи (или по-другому навредит им) - ожерелье сомкнется у него на шее и, вращаясь, отпилит ему голову. Для этого понадобится 2d6 секунд, спастись не получится.

Если появиться в этом ожерелье на хуторе - жители без разговоров атакуют.

Информация от Голоса Стаи: снять с ожерелья все пары зубов, оставить только самую старую центральную. Надеть его. С надевшим охотно пообщается голос древнего шамана, который участвовал в событиях Кровного Договора. Он расскажет приключенцам всю историю. Потребуется надевшего ожерелье поклясться в верности Кровному Договору.

История некроманта

он решил перестать заучивать наизусть труды тысячелетних личей а продвигать некромантическую науку вперед, к светлому будущему, чтобы быть увековеченным в легендах будущих поколений.

Честолюбивый такой чел, но и умный. Ученый от некромантии.

За то и изгнали. Типа "ебашь зомбей, налагай проклятия", а он - "не, нихера, буду некро-наукой заниматься"

Поселился в глуши. Начал пилить свои заклятия/изыскания. Тренеровался на кошках.

Пилил пару лет спокойненько, и тут ВНЕЗАПНО при проверке нового заклятия понял, что пробудил ДРЕВНЕЕ ЗЛО. А пещерка его - вход в огромный древний комплекс катакомб, в глубине которых ПИЗДЕЦ.

Гражданин он сознательный, поэтому решил: я это всё устроил, мне и разгрести. так и живёт)

В давнюю пору его учитель занимался тем-же самым, и он своего учителя таки сдал в вышестоящие некромантские инстанции. Спустя годы сам прошел по его пути. Такие дела.

после выпиливания некроманта все подвластные ему зомби, тусовавшие у задней стены его покоев умирают. и игрокам открывается проход в древние катакомбы. Некромант на последнем издыхании шепчет "глупцы, вы даже не представляете себе, какую древнюю тварь вы сейчас выпустили на свободу"

кластер некро-мозгов рассчитывал заклятие для заточения ДРЕВНЕГО УЖАСА ИЗ ПОДЗЕМЕЛИЙ

заодно и становится ясно, куда ему столько зомби: они своими телами и мечами сдерживают наступающую из подземелий ТЬМУ

История Кровного Договора / метасюжет

Сюжет модуля начинается около двух сотен лет назад.

Небольшое на тот момент людское селение, окруженное полями жило совершенно спокойно. Караван гномов, искавших себе пристанище, двигался вдоль горной цепи, ведя геологоразведочные работы.

В одной из пещер гномы наткнулись на выход горных пластов, обещавших богатые

железные руды, и некоторое количество самоцветов. Камень пещер был крепок и подходил для строительства жилья. Гномы решили обосноваться здесь.

Около десятилетия гномы копали шахты и жилища, все шло успешно. Людское поселение с готовностью закупало железные и стальные инструменты, плуги, мечи. Самоцветы отправлялись с караванами в более крупные города. Люди хоть и не приняли гномов в свой город, но отношения с ними поддерживали тёплые, т.к. торговать с ними и перепродавать их товары было очень выгодно.

При строительстве одного из новых жилых помещений гномы наткнулись на Леденящий Душу Пиздец (далее ЛДП). В первые минуты ЛДП прорвался в самые незащищенные и спокойные части подземного города, где к этому никто не был готов. Немногочисленная внешняя стража узнала о произошедшем, когда ЛДП уже успел пройти кровавой косой по половине подземного города. Исход битвы был предрешен еще до её начала. Внутренние ворота города были закрыты, обрекая на мучительную смерть всех случайно оставшихся в живых. Стража ворот и поднявшиеся из шахт горняки сражались за каждый сантиметр, стараясь не выпустить прорвавшихся тварей из пещер. В людское поселение был отправлен почтовый голубь.

К тому моменту, когда люди пришли, гномов уже не осталось в живых, и твари разгрызали их доспехи, чтобы добраться до остывающего мяса.

После тяжелого и продолжительного боя уцелели только трое: Маг-Некромант, Ведьма-Травница, Шаман-Оборотень.

Объединив усилия они запечатывали внутренние ворота города гномов, в то время как соратники защищали их. Последний отряд из десяти человек в прямом смысле своими телами закрывали троих магов от чудовищ, когда те почти закончили ритуал. Чудовища напирала волнами, припирали людей к воротам, и не давали взмахнуть мечом.

Когда ритуал был закончен трое обратили свои взгляды, полные боли за погибших товарищей, и ненависти на оставшихся чудовищ.

Столб пламени, вырвавшийся из пещер был виден из города.

Трое человек вернулись из гномьих пещер с навсегда изменившимся взглядом.

Там, залитые своей и чужой кровью, вдыхая запах сожженных врагов и стоя у останков спасших их товарищей они дали клятву. Клятву на крови своей, товарищей, и врагов. Они, их дети и преемники должны были защищать запечатанные ворота до самой своей смерти. И после неё.

Оставшиеся во внешней части пещер тела гномов и людей были торжественно захоронены.

Благодарные за свое спасение люди селения выткали черный траурный стяг со словами благодарности павшим гномам и людям, и поклялись вечно помнить подвиг умерших и клятву выживших.

Всё это было забыто. Время не пощадило героев.

Стяг изрядно потрёпанный жизнью и выцветший продается за бесценок у ростовщика.

Кладбище с торжественно захороненными в доспехах и с оружием воинами сейчас находится в заболоченном лесу рядом с хутором оборотней. О нем никто не помнит.

Воины по древней клятве встают на бой с ЛДП и их встречают оборотни, которые с ними дерутся по ночам.