

Ежонок и гадюка

RPG-Кашевар. Лето 2022 Тропа приключений

Тема конкурса: Карма

Ключевые слова: Тайна, лес, знания

Авторы: Стася Кондратова <https://vk.com/chardonblanc>
Антон Николаев https://vk.com/las_os

Сценарий для настольной ролевой игры

Система: “Warhammer Fantasy RolePlay” <https://studio101.ru/products/stwfrp02>

Количество слов: 2969 слов + 129 слов Титульный лист + 45 слов Приложение (карта)

Синописис: Фердинанд Брендицап - честный мытарь, насколько это возможно для полурослика, собирающего подати, только вот его храбрость размером с воробьиное яйцо. Поэтому когда его отправляют в Биберхофф, окруженный густой чащей, в которой кишат зверолоуды, ведьмы и дикие животные, он немного дрейфит. Однако после пары рюмок своего семейного напитка находит гениальное решение этой проблемы: надо нанять отряд опытных приключенцев для сопровождения! В конце концов, когда у тебя в руках сундучок полный звонкой монеты, никто и не заметит, что в нем нет пары-другой крон.

Персонажи



Адемар Швердтфегер, староста

Мотивация: справедливость

Крепкий пожилой мужчина с острыми чертами лица, типичный талабекландец: молчаливый, сильный, верный таалит, хороший охотник. Дочерей любит, но воспитывал в строгости. Односельчане считают его справедливым судьей в любых конфликтах.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	42	30	45	40	32	42	30	40	31	45	23

Карьера: староста

Черты: оружие (топор) +8;
оружие (лук) +7

Таланты: здоровяк (2), каменный суп, скиталец, закалка, отважное сердце, кладезь знаний (Талабекланд), упрямство (2)

Имущество: кожаная броня, символ старосты, кошель с 14 шиллингами, ручное оружие (топор), дистанционное оружие (лук)

Навыки: ручное оружие 50, обаяние 58, торговля 51, лидерство 55, запугивание 52, знание (Талабекланд) 50, стрельба (луки) 40



Талунда Мильдберг, старшая дочь старосты

Мотивация: порядок

Талунда внешне похожа на отца - острые скулы, удлиненный нос, строгий взгляд. Несмотря на вспыльчивый характер, рано вышла замуж и родила сына. Талунда обожает отца, но отношения с сестрой у нее напряженные. Соседи считают, что настоящая причина ее нелюбви - зависть к красоте Марики.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	38	40	30	30	30	30	35	25	14

Карьера: селянка

Черты: оружие (кинжал) +5

Таланты: сродство с животными, упрямство, каменный суп, твердость духа

Имущество: кинжал, кухонная утварь, кошель с 2 шиллингами

Навыки: ремесло (готовка) 35, торговля 32, выживание 34, уклонение 35



Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	27	25	33	30	30	35	30	38	40	42	12

Карьера: торговец

Черты: оружие (кинжал) +5

Таланты: грамотность, коммерсант

Имущество: небольшая лавка, сельский дом, кошель с 17 шиллингами, повозка с мулом

Навыки: азартные игры 37, вождение 35, кутеж 32, обаяние 50, торговля 62, обращение с животными 35, рукопашный бой (основное) 30

Ганс Мильдберг, муж Талунды

Мотивация: любовь к семье

Симпатичный сын купца, сосед и друг детства для дочерей старосты. Светловолосый, голубоглазый крепыш обладает очень кротким нравом и так часто прислушивается к мнению жены, что по местным меркам кажется чужаком.

К Талунде он относится без особой романтики, но уважает ее за практичность и смекалку, а вот Марику Ганс, кажется, стесняется и старается не пересекаться с ней. Понятное дело, злые языки судачат, что это все неспроста, и парень женился не на той сестре.



Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	22	27	26	40	30	30	30	35	40	9

Карьера: ученица знахарки

Черты: оружие (кулаки) +2

Таланты: быстрые руки, скиталец, ходок (леса)

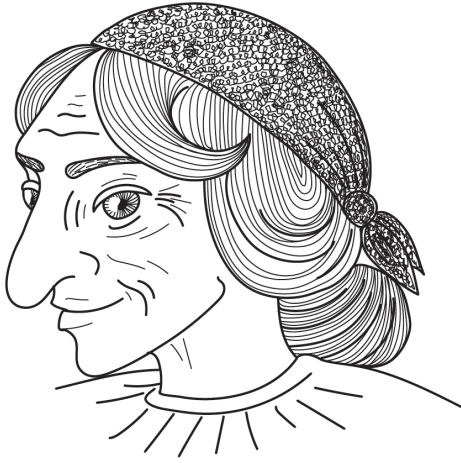
Имущество: сплетни обо всех сельчанах

Навыки: знание (травы) 35, выживание 32, обаяние 52, сплетничество 55, рукопашный бой (древковое) 31

Марика Швердтфегер, младшая дочь старосты

Мотивация: себялюбие

В отличие от старшей сестры, Марика с детства была тихим и кротким ребенком. Светлокожая, голубоглазая, с нежными шелковыми кудрями - неудивительно, что сердобольные соседки души в ней не чаяли. Внешне кажется, что девочка выросла неизбалованной, она всегда помогает нуждающимся и избегает конфликтов, почтительна с отцом и любит свою сестру. С Гансом Марика держится вежливо, но отстраненно, зато к племяннику испытывает сильную привязанность и все время предлагает присмотреть за ним. Только близкие родственники знают, что под личиной кроткой овечки скрывается хитрая и расчетливая душа, которая давно научилась обращать красоту себе на пользу.



Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	25	28	38	40	30	48	45	30	30	12

Карьера: знахарка

Черты:

Таланты: простейшая магия, скиталец, ходок (леса), школа магии (знахарство), эфирный унисон, шестое чувство, сродство с животными

Имущество: лачуга в лесу, набор противоядий, 7 талисманов, рюкзак, набор инструментов (травник)

Навыки: выживание 57, знание (фольклор) 52, знание (травы) 60, наблюдательность 47, интуиция 50, концентрация 53, язык (магический) 55

Гертруда Гюнтер, знахарка

Мотивация: милосердие

Хотя матушка Гертруда выглядит безобидной старушкой, никто не обходится с ней без должного почтения: она единственная знахарка в округе и излечивает даже тяжелые хвори травами и кореньями, которые собирает в уединенных уголках чащи. Фрау Гюнтер не стремится сблизиться с жителями окрестных деревень, однако к Марике Швердтфегер питает определенную слабость. Гертруда даже говорит, что хотела бы оставить Марике в наследство и свою хижину, и свои знания, но Адемар Швердтфегер против такой судьбы для дочери.



Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	25	40	20	30	40	30	40	30	45	40	10

Карьера: мытарь

Черты: размер (небольшой), оружие (кинжал) +6, праща (60; +6)

Таланты: сильная спина, расхититель, упрямство

Имущество: кинжал и праща, кошель с 6 шиллингами, крепкий маленький сундук с деньгами на хорошем замке, пони

Навыки: запугивание 30, сплетничество 50, рукопашный бой (основное) 32, хладнокровие 52, стрельба (праща) 48, скрытность (природа) 38

Фердинанд Брендицап, мытарь

Мотивация: гедонизм

Честный мытарь, насколько это возможно для полурослика, расчетливый и не склонный к риску. В целом, он любит свою работу, но куда больше - посидеть у камина с рюмочкой семейного напитка, переложив всю пыльную работенку на плечи тех, кто повыше, посильнее и готов вкалывать за пару крон из его запертого сундучка.

Место действия

Деревушка Биберхофф находится в глубине чащ Талабекланда, поодаль от торговых путей. Ее уединенность накладывает отпечаток не только на характер и привычки жителей, но и на их веру в бога: они считают себя не просто последователями Таала, а детьми леса.

С этим связано особое место погребения - Древо Таала: по местным поверьям, если оставить там тело умершего, Таал заберет его душу и поселит в своих угодьях. На следующий день родственники ходят искать вокруг Древа животных или птиц и по их виду гадают о судьбе усопшего: если видят белок, зайцев, дятлов и прочих "мирных" обитателей леса, то считают, что покойник был праведником; если же попадаются жабы, гадюки, сычи, значит, похоронили негодяя.

Фрау Гюнтер живет еще более уединенно - ее хижина стоит в самой чаще леса. Впрочем, дорога к ней известна всем обитателям окрестных деревень, потому что добрая знахарка всегда готова принять нуждающихся в помощи.

Предыстория

Адемар Швердфегер пытался быть справедливым и строгим к обеим дочерям, но Марика, похожая на покойницу-жену, умела растопить его сердце. А девочка быстро поняла, как этим пользоваться - достаточно сделать невинный вид, и все шишки сыпятся на сестру. Талунда доказывала, что Марика далеко не такая кроткая овечка, какой ее привыкли видеть односельчане, но тщетно. Единственный, кто верил ей - друг детства и возлюбленный, Ганс Мильдберг.

Однако младшая сестра смогла подгадить и тут: воспользовавшись тем, что Ганс перебрал на праздновании Зоннштилле, Марика соблазнила его и забеременела. Адемар отправил дочку к матушке Гертруде, а соседям рассказал байку о ее тяжелой болезни. И не пожалел: ребенок родился с поросячьим хвостом. Дед решил оставить его у Древа Таала.

Сердобольная Гертруда проследила за Адемаром и забрала маленького Гансика. Благодаря ее заботе мальчик выжил и искренне привязался к своей воспитательнице и к матери, которая изредка навещала его. Со временем он освоился в лесу и в окрестностях хижины чувствовал себя как дома. Однажды Гансик решил сделать матери сюрприз, прокрался вслед за ней до деревни и спрятался на опушке. В это время Адемар возвращался с охоты и увидел его. Неизвестно, узнал ли староста внука или просто счел шпионом звероловов, но он застрелил мальчика. Марика ничем не выдала свое горе, но затаила злобу на отца. И на старшую сестру, которая к этому времени счастливо вышла замуж за Ганса Мильдберга и недавно родила первенца.

Отношения между сестрами с самого детства были конфликтными, но, решив мстить, Марика приложила все усилия, чтобы помириться с Талундой. Та поначалу относилась к ней настороженно, но постепенно лед таял, и Талунда стала разрешать Марике играть с племянником, а потом и оставлять сына с тетей.

И тогда, усыпив бдительность сестры и ее мужа, Марика исполнила свой план - оставшись нянчиться с Адемаром-младшим, она напоила его зельем из дрожь-травы (Zitterwort), рецепт которого узнала от Гертруды. Мальчик не выжил, и безутешные родители потребовали от старосты судебного разбирательства. Поскольку ни одна из сторон не смогла предоставить ни свидетелей, ни доказательств, Швердтфегер вынес решение - был умысел или нет, определить невозможно; однако Марика виновна в том, что не уследила за племянником, и должна понести наказание.

Поэтому ее отведут к Древу Таала, оставят там на ночь, и пусть хозяин лесов решает ее судьбу.

Сцена 1

Фердинанд Брендицап договаривается с игроками, что они обеспечат его безопасность по дороге в Биберхофф и обратно. Группа попадает в деревню сразу после того, как Марику уводят в лес на казнь. Односельчане считают ее невинной жертвой, и игрокам не составит труда разговорить расстроенных соседок и узнать, в чем дело. Если группа прониклась сочувствием к Марике, то они могут собрать информацию. Если группа относится к происходящему равнодушно, то до них все равно доносятся обрывки разговоров:

- Талунда всегда ненавидела Марику (из-за смерти матери, из-за красоты, из-за отношения отца, из-за Ганса - у разных соседок разная версия);
- Марика всегда тянулась к сестре и прощала ей злые выходки и дурной характер;
- Ганс долго не мог выбрать одну из сестер - сначала гулял с Талундой, потом с Марикой, а окончательно выбрал Талунду, только когда Марика тяжело заболела и больше полугода провела у матушки Гюнтер;
- по всем признакам, Ганс жалеет, что женился на старшей сестре.

Односельчане не любят Талунду, а Марику наоборот, поэтому описывают ее только с хорошей стороны. Мильдберги и староста имеют иное мнение, но предпочитают хранить свои семейные секреты, поэтому избегают разговора о Марике:

- Талунда очень эмоционально описывает свои отношения с Марикой, всячески ругая ее, как будто она правда ненавидит младшую сестру;
- Ганс смущенно оправдывается и все время ссылается на мнение жены, как будто он мямля и подкаблучник без собственных мыслей;
- Адемар сурово говорит, что он вынес свое решение и больше бсуждать это не намерен.

Если группа начнет расспрашивать о Древе Таала, кто-нибудь вспомнит историю, как староста пару лет назад убил монстра и оставил его у Древа, а он переродился ежонком. Это удивительно - получается, чудовище вело праведную жизнь. Если расспрашивать подробнее, то окажется, что монстр был не страшный, похож на ребенка, только с поросычьим хвостом. Но раз отирался возле деревни, то, наверняка, шпионил, чтобы привести более злых и опасных звероловов.

Фердинанд будет против вмешательства в это дело, однако не будет возражать, если игроки пообещают сделать все самим и вернуться к утру, чтобы сопроводить его обратно. Если группа хочет спасти девушку, она может выпросить дорогу к Древу Таала у местных. Если же судьба Марики группу не трогает, то они просто останутся ночевать в деревне.

Сцены, пронумерованные с буквой А, относятся к ситуации, когда группа решает спасти Марику. Если же игроки не вмешиваются в ее судьбу, то переходите к сценам, пронумерованным с буквой Б.

Сцена 2А

В поисках Древа Таала игроки проходят проверку ориентирования. Они найдут его в любом случае, но от успеха зависит, сколько времени придется потратить.

Освобожденная Марика попросит отвести ее к матушке Гертруде, ведь у нее не осталось никого более близкого. Поскольку знахарка живет далеко от деревни, игроков ожидает долгий путь через ночной лес, но они не заблудятся - Марика покажет им нужную тропинку.

Сцена 3А

По пути группу ожидает встреча со зверолодами - отрядом из 5-6 обычных бойцов и их главаря. Если игроки будут искать Древо Таала слишком долго, то нападение призоидет прямо у него, в противном случае их будут преследовать по лесу.

Если сражение со зверолодами окажется для них слишком простым, то впереди может быть еще несколько препятствий:

- ночная переправа вброд через ручей Бибербах;
- встреча с лесными хищниками;
- падение в волчью яму в темноте.

Группа должна прийти к хижине знахарки без травм, но вымотанной и усталой.

Сцена 4А

Матушка Гертруда будет очень удивлена, спозаранку увидев на пороге Марику с группой приключенцев, но предложит поесть и отдохнуть после беготни по ночному лесу. Марика останется с ней в доме, а группа может расположиться на ночлег на сеновале, который фрау Гюнтер держит для своих коз.

Однако выспаться им не удастся. Персонаж с самым чутким слухом должен пройти проверку наблюдательности и в случае успеха сможет услышать разговор Гертруды и Марики: знахарка спросит, почему девушка оказалась у нее ранним утром и в такой странной компании. Та нехотя расскажет о суде, что вызовет у фрау Гюнтер новые вопросы. Чем дольше будет продолжаться беседа, тем громче и конфликтнее будет становиться. Под конец знахарка напрямую спросит, умышленно ли Марика дала племяннику зелье из дрожь-травы, которое оказалось для него ядом. Если первая проверка была провалена, то теперь крики женщин разбудят всю группу и привлекут ее внимание.

Девушка признается, что она умышленно отравила ребенка, чтобы лишить старосту его любимого внука, как тот лишил ее сына. Гертруда, шокированная этим заявлением, говорит, что не для этого учила ее своим знаниям, и требует немедленно покинуть дом. Если группа не вмешается, Марика убегает прочь от хижины знахарки обратно в лес.

Сцена 2Б

Адемар оставил Марику привязанной к Древу Таала, ждать помощи ей неоткуда. Однако она не теряет самоуверенности, даже когда в сумерках поляну начинают окружать зверолоды, а дожидается, когда у Древа появится вожак, и вступает с ним в переговоры. В обмен на свою жизнь, девушка обещает рассказать, как взломать закрытые на ночь ворота в деревню; а если зверолоды схватят и приведут к ней ее сестру, то она в благодарность станет помогать им как знахарка. Вожак долго сомневается: он знает, что жители деревни сильны и отважны. Но Марика убеждает довериться ей и объясняет, как подойти к поселку незамеченными.

Завершив свои дела, группа размещается в Биберхоффе, чтобы с утра двинуться в путь, однако ночью их будят крики и шум на улице. Выглянув наружу, игроки понимают, что в деревне хозяйничают зверолоды. Местные сопротивляются, но на стороне врагов неожиданность нападения и численное преимущество. Группе придется участвовать в защите села наравне со всеми.

Когда станет ясно, что люди выигрывают, нападавшие отступают, таща с собой добычу: продукты, коз, кур, оружие и всех верховых лошадей, включая пони мытаря.

Фердинанд негодует и требует у игроков вернуть пропажу: зря он им, что ли, деньги платит? В это время деревенские оценивают ущерб, и находят Ганса Мильдберга убитым на пороге его дома. Староста оказывается чуть поодаль, лежащий без сознания. Когда его приводят в чувство, он говорит, что зверолоуды похитили Талунду.

Сцена 3Б

*Зверолоудов много, они ломаются по лесу с добычей и заложницей. Если группа возьмет в помощь кого-нибудь из местных охотников с обученным псом, то погоня будет быстрой и не вызовет проблем; если нет, то через какое-то время игроки поймут, что от большого отряда начали отделяться и разбегаться мелкие, так что им придется постоянно выбирать направление преследования - **переходите к сцене 4Б**. К счастью для Талунды, ее без сознания погрузили на пони мытаря, так что, идя по лошадиным следам, группа сможет ее найти.*

Группа, идущая с помощниками, быстро понимает, что зверолоуды бегут в сторону жилища знахарки. Это вынудит игроков двигаться еще быстрее, чтобы успеть предупредить или хотя бы спасти матушку Гюнтер.

Преследователи настигают отряд неподалеку от хижины и вступают в бой. Зверолоуды разделяются: пока пара самых слабых бойцов гонит лошадей с добычей дальше, остальные пытаются задержать людей. Они не будут сопротивляться долго, но после боя преследователям придется снова брать след.

Люди настигают оставшихся зверолоудов. Те не пытаются сопротивляться, а кричат, что женщина из леса обещала им хорошую поживу, если они приведут к ней женщину из деревни, но вряд ли это спасет их от расправы. Лошади, включая пони, сгрудились на поляне перед хижинкой, однако ни Талунды, ни матушки Гюнтер не видно. Охваченный дурным предчувствием помощник игроков стучится в дверь знахарки, и ее открывает Марика. Девушка выглядит слегка помятой, но живой. На вопросы уклончиво отвечает, что смогла освободиться из пут и кое-как нашла дорогу к дому фрау Гюнтер. Она приглашает всех войти. В хижине тепло и вкусно пахнет, у очага с миской похлебки сидит напуганная Талунда.

Марика предлагает спасателям сестры тоже поесть и расположиться на ночлег на сеновале. Самой знахарки нигде не видно, но девушка говорит, что пожилая женщина ложится рано. Если герои начинают настаивать, она может тихонько проводить их в спальню и показать, что та действительно крепко спит.

Марика раздает всем миски с похлебкой и кружки с выпивкой. Обстановка умиротворяющая, вряд ли у игроков возникнут сомнения, стоит ли есть и пить. Однако если в группе есть персонаж с обостренным чувством вкуса, он должен пройти очень сложную проверку восприятия; в случае успеха, он поймет, что в еду добавлено что-то странное; в случае большого успеха, он сможет разобрать, что загадочный ингредиент - это снотворное. В этом случае план Марики провалится, и она попытается удрать.

Если распробовать снотворное в похлебке никому не удастся, то спасатели постепенно засыпают. После погони по ночному лесу и битвы со зверолоудами навалившаяся усталость не выглядит подозрительной. Поутру все проснутся с чувством тяжелого похмелья и обнаружат, что Марика сбежала, а Талунда мертва. Матушка Гертруда, которую ушлая девица тоже накормила снотворным, причитая, расскажет героям правду про сына Марики и про то, что она умышленно отравила племянника.

Сцена 4Б

Если группа решила идти без помощников, то взять нужный след будет сложнее. Вероятнее всего, преследователям придется плутать по лесу очень долго, и к хижине знахарки они выйдут только к утру. К этому времени лошадой с добычей уже успеют отогнать и спрятать в укромном месте, так что Фердинанд будет очень зол и урежет жалованье игрокам, когда они вернутся.

У хижины их будет поджидать засада звероловов. Однако их будет слишком мало для того, чтобы справиться с группой опытных приключенцев. После ожесточенной схватки люди перебьют большинство противников, а остальных обратят в бегство. Некоторые попытаются сдаться в плен, крича, что женщина из леса обещала им хорошую поживу, если они приведут к ней женщину из деревни.

Войдя в дом, группа обнаружит трех женщин: Марику и Гертруду без сознания, а Талунду уже мертвой. Первой придет в себя Марика и, заливаясь слезами, расскажет душераздирающую историю, как звероловы похитили ее у Древа Таала и приволокли сюда, на ее глазах убили сестру, чуть не прикончили ее саму, и только появление героев спасло ее от гибели. Увидев, что матушка Гертруда еще не пришла в себя, девушка предложит сходить за целебными травами в кладовую. Если в группе есть персонаж с развитой интуицией, он может пройти проверку и, в случае успеха, почувствовать фальшь в истории Марики; в противном случае, ее спокойно отпускают за лекарствами.

Однако девушка долго не возвращается, а фрау Гюнтер приходит в себя и рассказывает о том, что ее ученица появилась на пороге среди ночи со странной историей про преследующих ее звероловов, а больше она ничего не помнит. Когда она узнает о смерти Талунды и ее мужа, знахарка мрачнеет и требует немедленно найти Марику, но той нигде нет. Тогда матушка Гертруда с тяжелым вздохом рассказывает группе о сыне Марики и высказывает предположение, что все эти смерти - вовсе не случайность, а месть.

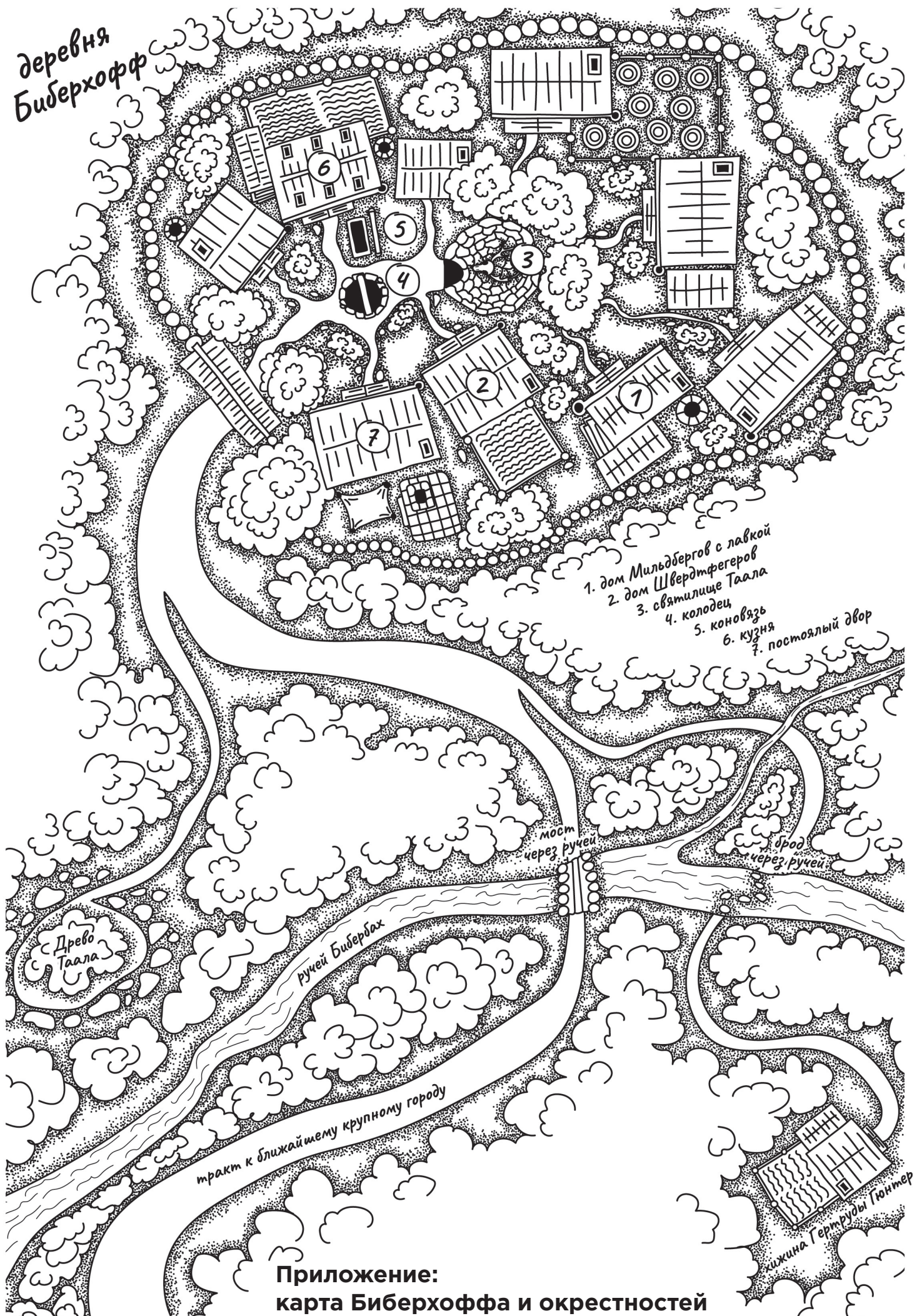
Сцена 5

Не важно, каким путем игроки двигались к развязке - в итоге Марика от них ускользнула. Если группе удалось схватить ее, то она все равно находит способ сбежать - тайком перерезать веревку, вылезти в окно, уговорить кого-то отпустить ее.

Однако удача окончательно отворачивается от нее - в чаще леса на девушку нападают звероловы. Если группа шла по цепочке сцен с номером А, то они просто грабят и убивают одинокую путницу; если же сюжет двигался по сценам с номером Б, то звероловы считают, что она заманила их в ловушку в деревне, и мстят.

Узнав, что Марика виновна в нескольких смертях, скорее всего, игроки пустятся в погоню. В конечном итоге ее найдут мертвой у Древа Таала - судя по всему, девушка была убита звероловами. Пока группа смотрит на труп преступницы, из-под корней Древа Таала выползает крупная гадюка, оглядывает притихших людей и скрывается в траве.

деревня Биберхофф



1. дом Мильдбергов с лавкой
2. дом Швердтфегеров
3. святилище Таала
4. колодец
5. коновязь
6. кухня
7. постоялый двор

мост
через ручей

брод
через ручей

Древо
Таала

ручей Бибербах

тракт к ближайшему крупному городу

жилина Гертруды Гюнтер

Приложение:
карта Биберхоффа и окрестностей