

КРОВЬ НА СНЕГУ

Модуль для низкоуровневых персонажей (1-5)

Система: ДНД 3,5



наркотик,



зима,



дочь

I 28

ПРОЛОГ:

Партия прибывает в государство Аквилон, оно состоит из двух десятков небольших городов и множества деревушек вокруг. Император Аквилона – Карл 23, потомственный правитель сохранивший жажду предков к власти и тешащий планы по захвату близлежащих государств.

Год назад был найден минерал стерра, представляющий из себя светло-синие кристаллы способные генерировать огромную магическую силу (даже людям, не владеющим магией), однако единственное что способны делать данные камни – это разрушать.

Карл надеется, что использование данных минералов поможет уничтожить армию соседнего государства, не обладающего подобным оружием.

Среди простолюдинов, многих военных, да и нескольких чиновников назревает бунт – Аквилон, несколько лет назад уже познал что такое война. Государство еще не полностью оправилось от последствий, преступность возросла (если не сказать – взлетела), магия и наука в некогда просвещенном государстве находятся в упадке, налоги увеличиваются, люди уже морально готовятся к восстанию, готовят оружие и организуют оппозицию.

Среди революционеров оказался Альберт Гаусс – бывший оружейник, имеющий немалые деньги и связи, а также безоговорочную поддержку народа. Очень быстро он сумел добиться поста мэра в столице государства (Атария – крупный город, почти не пострадавший от прошедшей ранее войны).

Он открыто выступил против Карла, собрал собственную оппозицию, и рискуя жизнью пытается мирными и не очень методами свергнуть правителя.

Его дочь Мария в сопровождении своего сводного брата Кеннита пытаются тайно покинуть город.

На их пути появляется вооруженный человек, небольшой поединок в темной подворотне и Кеннит мертв.

Мария убегает и прячется в толпе.

Проходящий мимо патруль стражи, узнав в трупке сына мэра – решает не проходить мимо, а повязать всех рядомстоящих...



НА ЧАС РАНЬШЕ:

Партия тем временем гуляет по столице, любуясь красивыми домами, не менее красивыми женщинами, но происходит это не так уж долго – едва герои заходят на плохо освещаемую территорию - ним подходят более десятка местных в дешевой одежде, побольшей части в умат пьяные, и сообщают что не любят чужаков на своей территории. Прохожие, видя это лишь ускоряют шаг, стражники редко посещают данные кварталы и по близости их невидны.

«Бандиты» самоуверенны, наглы и мало понимают в драке. Хотя их более десятка, в драку полезут лишь пятеро. Лидер (воин 2 уровня) (выделяющийся золотой серьгой и повязкой на глазу) и по видимому бывший пират, в одной руке держит бутылку грога, во второй абордажную саблю. При ходьбе его чуть покачивает. Еще один вооружен дубинкой, а двое ножами. Последний хоть и хлипкий на вид, но предпочитает бой на кулаках. Хозяева квартала постараются все больше запугать и по мирному ограбить партию, но если дойдет до боя то...

Драка, (если ее можно таковой назвать) весьма условна – противники пьяные, мало понимают в бою и получив пару ударов уже стремятся покинуть поле боя. Только «пират» сопротивляется до самого конца.

И вот когда последний противник упадет на землю раздастся душераздирающий женский крик, по мостовой загромыхают закованные в латы стражники, и поспешно разбегающиеся «бандиты». Стража вяжет партию рядом с остывающим трупом, рядом убивается молодая девушка. Вместе с партией хватают несколько «бандитов». Труп оказывается сыном мэра, горячо любимого местной стражей (один из стражей предлагает прирезать всех на месте, отомстив за сына Гаусса, но остальные все же уговаривают его не вершить самосуд).

//Впрочем даже если герои решат откупиться – и убийство и крик, и стража – все будет. Подосланный убийца стараясь убить Марию воспользуется прикрытием шумной толпы, и убьет сына Гаусса//

Если партия не станет артачиться и спокойно пройдет в темницу – то отделается лишь потерей времени, если решат проявить характер – то вполне могут получить пару синяков, при этом стража не будет себя сдерживать (могут и кованными сапогами попинать).

Если же герои предпочитают по опасным районам не ходить, то на утро в таверне/гостинице/т.д их вытащит стража прямо с постелей. Проведет обыск в комнате (окно открыто, замок на раме вырван ножом, но сделано это было весьма тихо, так что никто ночью не проснулся).

После героям «расскажут», что вчера днем был зарезан сын мэра, и свидетели указали на них.

//Конечно, настоящий убийца просто решил сложить вину на недавно приехавших в город//.

Происходит обыск и в вещах одного героя находят кольцо убитого с фамильным гербом, в вещах второго пустой кошель с таким-же гербом.



ТЮРЬМА – ДВА ЧАСА СПУСТЯ:

Партию сажают в тесную сырую камеру, рядом можно «подселить» всех повязанных вместе с партией бандитов.

Можно в их камеру (и устроить еще одну драку), а можно по соседству – чтобы между двумя группами были решетки, что поможет накалить атмосферу и при этом партийцев не поубивают.

Вскоре, партийцы слышат два голоса, слова трудно разобрать за громоздкими дверьми, но один голос грубый и поспешно оправдывающийся, второй более властный и спокойный.

Открывается дверь - в сопровождении двух телохранителей в темницу входит начальник этой темницы (больше похожий на хронического алкоголика с недельной щетиной), мэр - невысокий человек в дорогой одежде, с тростью и седой бородой и красивая молодая девушка – судя по всему его дочь (именно она кричала рядом с трупом).

Человек с тростью представляется мэром города, извиняется за недоразумение и сообщает - что партия вольна отправится на все четыре стороны. Однако ему **ОЧЕНЬ** нужны несколько людей для высокооплачиваемой работы, и он готов предоставить ее партии. Ему нужны люди и срочно – в этом он не врет. И люди нужны новые, которые не имеют отношения к Аквилону и не замешаны в намечающемся дворцовом перевороте.

//Если партия отказывается помочь – на этом модуль заканчивается, второй раз уговаривать их не станут.//

Тем временем на площади обезглавливают настоящего убийцу. Эту сцены герои могут увидеть идя по городу если они отказались от предложения мэра, или из окна его кабинета если согласны.



ЗАДАНИЕ:

Задание по идее представляет собой простой конвой дочери Альберта из столицы в графство Соллерн, находящееся в двух днях пути. Партия отправится вместе с группой шахтеров, сможет переночевать в форте находящемся по пути, и на утро должны прибыть к графу Рафаэлю Соллерну – возлюбленному Марии, который намерен породниться с Гауссом и помочь зятю в перевороте - деньгами и личной армией наемников.

Вся сложность состоит во времени – утром за мэром придет отряд стражи и судья – который официально лишит его титулов, власти, имущества, а после вынесет смертный приговор – в связи с «предательством» своего государства и попытке бунта.

Подобное Альберт допустить не может, переворот назначен на утро, и только армия наемников поможет получить численное преимущество в войнах.

На Альберта уже трижды покушались и он уверен, что новые попытки еще последуют.

Потому Альберт сообщает, что его дочь должна быть доставлена в целости и сохранности, и как можно скорее.

//Мэр уверен что Рафаэль сумеет защитить его дочь, и желает чтобы она оказалась подальше от города когда на его улицах начнется восстание.//

Главный решающий фактор задания – **время**.

Ночью герои выдвигаются, девушка переодета в мужскую одежду и большую часть дороги помалкивает – хотя ее взгляд весьма оптимистичен и часто на ее лице возникает улыбка. Время от времени она делится с партией о том «какой же лапочка этот граф».

Мария девушка очень милая, добросердечная, и весьма харизматичная.

//Мария – бард, на два-три уровня ниже чем у партии, потому ее не стоит бросать одну и нужно постоянно охранять//

Вместе с партией идет небольшая толпа (вообще-то партия идет с толпой, ну да не суть 😊) – около полусотни шахтеров идущих добывать кристаллы стерры, несколько воинов охраняющих идущих, и отряд закованных в броню рыцарей сопровождающие седого старичка (он постоянно останавливается по пути и что-то записывает в толстую тетрадь).

Немного послушав разговоры окружающей толпы можно узнать что этот старичок местный архимаг по имени Тейн (*маг 12 уровня*), ректор столичной академии магии и возлагающий большие надежды на победу Аквилона в близлежащей войне, и

следовательно процветание своей родины. Старичок не воинственный, но очень любит науку и знания, а также деньги которые позволяют развивать. Также ходят слухи что Тейн бросил все дела, взял отряд рыцарей для охраны и стремится к шахтам, бытуют разные мнения что именно там нашли, но все соглашаются в одном – это что-то весьма важное и наверняка ценное (как в научном плане, так и денежном). Партия получает набор теплых вещей если не имеет их (запасливая Мария предусмотрительно возьмет их с собой, если сами герои вдруг забыли). Дорога идет через горы «вечной зимы» - в горах всегда снег и всегда холодно, через несколько часов пути приходится идти по колено в снегу, пара человек едва не погибает провалившись в накрытую снегом яму – но их все-же вытаскивают. (время от времени делайте проверки ловкости, если герой провалит бросок то сам проваливается в такую яму).

К ночи колонна добирается до форта – выглядит он ужасно, сперва идущие натываются на два трупа лошадей, тела окоченели и кровь пропитала землю вокруг, падающий снег скрыл особо ужасные части этой картины и закрыл кровь сделав ее из багровой – в нежно розовую. Ворота форта распахнуты нараспашку – а сам форт полон тел, несколько десятков разорванных тел - валяется внутри форта, еще несколько внутри коридоров. Все выжившие прячутся в погребе, вовремя сумев забарикадироваться. Из ста человек находившихся в форте, выжили лишь сорок и большинство из них ранено. Уцелевшие и не повредившиеся рассудком рассказали что еще вчера все было отлично, они проводили группу шахтеров, и до вечера все было отлично – но едва стемнело послышались странные звуки, после на форт напали какие-то твари и началась паника. Описать как следует нападавших они не сумеют, все что они успели заметить – это лишь темные силуэты напоминающие людские. Выжившие хотят защиты и горят желанием поскорее убраться подальше, но идти по ночной горной тропе без вооруженной охраны – считают самоубийственной затеей. Но ночь в форте - не менее опасна. Пятеро шахтеров тут-же убегают едва заслышав историю, через несколько часов один из них возвращается – покрытый ужасными и умирает не успев рассказать о произошедшем. Один из рыцарей пропал, все попытки отыскать его не привели ни к какому результату. После этого никто не хочет уходить поодиночке, решая либо прорываться под охраной вооруженных людей (все мирные с надеждой посматривают на партию), либо ждать помощи.

Когда один из приключенцев останется один, к нему подойдут трое «шахтеров» и представившись наемниками императора – предложат отдать девушку без боя, гарантируя сохранить жизнь и решить все без боя.

Как следует понаблюдав за магом (подслушав его разговоры), или украв его журнал можно узнать что месяц назад в обрушенной пещере был найден кристалл названный ГрандСтерра - более пяти метров в высоту. Стоить такая вещица может весьма и весьма много. Карл хочет использовать находку в качестве оружия, предварительные прогнозы обещают невиданное оружие – как минимум небольшой город, заряд Гранда сотрет с лица земли.

На выкапывание кристалла, были посланы несколько десятков шахтеров, под наблюдением вооруженной охраны. Они должны были выкопать Гранд и перевести его тайно в форт, где бы Тейн мог его изучить.

Там же есть несколько заметок о магах, которые становятся неспособны колдовать без применения кристаллов - появляется зависимость которую многие из них неспособны преодолеть.

Большинство шахтеров и уцелевших в ночном налете – предлагают забарикодироваться в форте, и переждать пока не пришлют помощь – благо припасов хватит на несколько недель, вода вообще не проблема учитывая что снег идет безостановочно. Остается лишь расставить посты, забаррикадироваться и молить богов. Ночную бойню списывают на внезапность – ворота были открыты, часовых никто не расставлял – все ждали возвращения ушедших шахтеров.



ВЫБОР:

Успеть все просто не выйдет.

Можно продолжить путь к графству и сдать девушку будущему мужу, а после получить деньги от ее папаша и заодно его благосклонность и мб новые задания. Конечно по дороге на партию могут напасть монстры, и непременно нападут подосланные убийцы. Всего их пятеро – четверо притворяются шахтерами, один нацепил латы убитого им накануне рыцаря. (все они воры 5 уровня)

Либо можно отдать девушку убийцам, тогда схватки удастся избежать.

Можно забарикодироваться в форте, ночную атаку монстров удастся легко отбить просто численным перевесом людей в форте. Но тогда и мирный договор с графством не будет заключен, и Гранд окажется утерянным, раненые так-же не переживут – им необходима помощь врачей (или жрецов и клириков, и нужна срочно). Клириков и целителей в форте нет. Если в партии окажутся таковые, то вылечить 40 человек они все равно не смогут, часть все-же умрет от заражения крови и болевого шока.

Можно вооружить людей и постараться небольшим отрядом вывести раненых, часть из них придется оставить, часть умрет в дороге – но большинство будет спасено. До города всего пол дня пути. Но тогда придется оставить и Гранд, и забыть про мирный договор.

//Конечно партия может попытаться выполнить несколько задач, придумав что-то хитроумное. А могут разделить – но это наиболее глупая затея. Враги нападают группами и легко убьют одиночку.//

Наконец Гранд – причины искать его могут быть разные, это и жажда наживы, и желание заполучить силу с которой можно диктовать свои условия всему миру, либо желание – уничтожить кристалл и не допустить что-бы в мире игры появилось сверхсильное оружие. Глубокой ночью старый маг (с ним при должном желании удастся мирно договориться) и рыцари (а с ними договорится можно лишь языком меча) отправятся в пещеру за камнем.

Гранд не только разрушительная магическая вещь, но и проклятый предмет – любой достаточно долго находящийся рядом превращается в монстра. Именно таковыми стали шахтеры пытающиеся выкопать его из горной породы.

Жрецы могут изгнать зло из камня, но этим они лишат его магической силы – Гранд станет просто стекляшкой.

Так-же его можно уничтожить несколькими сильными ударами, кристалл очень хрупкий. Будучи разбитым или подвергнувшись обряду экзорцизма камень потеряет силу и все измененные им существа будут уничтожены.

Сами монстры вооружены кирками и ножами, они хорошо видят в темноте и очень тихо передвигаются, в бою они крайне слабы (1 уровень), а потому налетают сразу толпой на одного противника. Они берут числом и внезапностью, а не умением сражаться. В освещенной факелами пещере – полусотня мутантов становится легкой добычей, но столкнувшись с незваными гостями они сразу же гасят источники света. А дальше... если герои не обладают ночным зрением – то бой для них становится быстрым и фатальным. Среди шахтеров есть несколько мутировавших солдат – вооруженных мечами и перчатками со стальными шипами напоминающими когти. Эти сражаются гораздо лучше и даже в одиночку не являются легкой добычей. (каждый на уровень выше партии)

Через несколько часов наступает утро, и модуль заканчивается - в столице происходит переворот. Разгорится ли пламя революции свергнув тирана или улицы города заполнятся виселицами с качающимися телами бунтовщиков, все завист исключительно от принятых решений.

Просто помните ни одно дело, даже хорошее – не останется без последствий.

Мастер может продолжить эту историю, вариантов весьма много, вот несколько к примеру – мэр уверился в надежности партии и поручает им все новые и новые задания; неуничтоженный Гранд собирает вокруг себя монстров, форт уничтожен и стал оплотом ночных тварей, до города всего пол дня пути и очень скоро улицы столицы будут залиты кровью; Граф узнав что партия сдала его невесту убийцам – использует всю свою армию наемников, чтобы поймать их и четвертовать; Тейн сумел устранить проклятье камня не лишив его магической силы, новое оружие испытали на родном городе партии (враги сожгли родную хату и нужно мстить); маг сносящий родной город партии подвергся воздействию Гранда, у него появилась зависимость к использованию кристалла, сначала он пытается сопротивляться злой воле камня, но вскоре Аквилон лежит в руинах и партии необходимо спасти мир от спятившего мага владеющего огромной силой и движимого лишь жаждой уничтожения.

Все зависит от фантазии мастера и от действий игроков.