

Месть ведьмы Ильмы

Вступительное слово

Данный текст является сюжетом словесной ролевой игры для конкурса «RPG-Кашевар Хэллоуин-2017» от Studio 101

Тема: Хэллоуин

Ключевые слова: Крысы, Цирк, Купель

Игра основана на системе правил, использованной в игре «Леди Блэкбёрд» авторства Джона Харпера. <https://studio101.ru/ST9940>

Используйте блок «Общие правила». И обязательно сыграйте в саму «Леди Блэкбёрд». Это отличная игра!

Описание мира

Мир игры соответствует примерно 17 столетию нашей истории с поправкой на существующую магию, мистику и потусторонние силы.

События развернутся в городе Рэтмилл. За визуальную основу я использовал Лондон прошлых столетий. Мрачный город, небо которого большую часть времени затянуто дождевыми облаками или клубами черного дыма, поднимающегося над многочисленными трубами литейных и мастерских.

Сейчас в мире игры канун Ночи Душ, праздника, посвященного поминанию мертвых. В это мистическое время истончается связь между миром людей и духов, колдуны становятся могущественнее, а предсказания точнее. Служители церкви проводят ритуалы, провожающие души мертвых в загробный мир, а простые люди веселятся и празднуют. Но не все духи хотят упокоиться с миром. Некоторые стремятся вернуться в мир живых, ведомые злой волей.

Игрокам предлагается взять на себя роли участников труппы цирковых артистов, приехавших в город на заработок и волею судьбы втянутых в конфликт ведьмы и местной церкви.

Экспозиция

Ведьмы и колдуны, мужчины и женщины наделенные страшной, потусторонней силой. Они могущественны, они опасны, легенды о них есть у каждого народа, в каждом городе или деревне. И они реальны. Церковь ведет борьбу с ними, особенно рьяно берясь за тех, кто открыто причиняет зло простым людям. Да, бывают и ошибки, и на костер попадает человек, не являющийся колдуном. Но в этот раз церковникам особенно не повезло, и на костер попала самая настоящая и весьма сильная ведьма. Церковники никогда не расскажут своих методов, и как им удалось её пленить. Но то, что они не смогут скрыть, было увидено сотнями глаз, услышано сотнями ушей. Она не умерла от дыма, она не кричала и не стонала в полыхающем пламени. Она прокляла этот город и обещала вернуться через 3 года, в канун праздника мертвых, чтобы отомстить и отправить на ту сторону всех, кто её судил и казнил.

Глава местной церкви, преподобный Стефан, человек решительный, и осторожный, распорядился провести ритуал экзорцизма, чтобы окончательно изгнать дух ведьмы из этого мира, и не допустить её мести жителям города и служителям церкви. Все, что осталось на месте возведенного костра, останки ведьмы и её магическое кольцо, должно было участвовать в этом ритуале. Но ведьма была не одинока. Её сообщник успел выкрасть обожженные кости до проведения ритуала и спрятать где-то за пределами города. Отряды, отправленные на расследование, не смогли обнаружить пропажу. Для спокойствия горожан служители церкви проводят фальшивый ритуал экзорцизма.

Через три года, к назначенному сроку, дух ведьмы возвращается в город в форме блуждающего огонька. Захватывая тела мертвецов ведьма прячется в толпе и перемещается по

городу. Происходит несколько таинственных убийств, а городская стража и патрули церковников находят следы магических ритуалов. В народе ползут слухи о возвращении мстительной ведьмы.

Понимая, что момент упущен, служители церкви проводят ритуал защиты города используя кольцо ведьмы, помещенное в купель со святой водой. Внешний край купели даровал защиту от духа ведьмы внешним стенам города, а само кольцо возвело барьер вокруг храма и нескольких прилегающих зданий. Церковники закрывают город и хватают всех, кто заподозрен во владении магией, в надежде схватить убийцу, кем бы он ни был. И хотя сама ведьма не в силах пересечь ни один из возведенных барьеров, жизни горожан, живущих между ними, оказались в опасности.

Завязка.

- *Маа, зачем нам ехать в этот город? Говорят, местные стражники чересчур алчны, а церковники ретивы.*

- *Души говорят, мы должны быть там. Мы нужны там.*

К началу празднований, еще до закрытия ворот, в город прибывает бродячий цирк **матушки Маа**. Яркие шатры занимают свое место на площади, а участники труппы готовятся давать представления для всех желающих развлечений. Как водится, в труппу входят люди самых разных талантов.

- *Позвольте представить Вашему вниманию! **Арно**, красавец мужчина, с одинаковой легкостью поражающий женские сердца своей внешностью, а кинжалами – мишени.*

*Его дочь, чудесная **Анарие**. Её гибкости завидуют змеи, а мягкости её шагов – кошки.*

***Джудо**, наш рыжий клоун! Его язык острее шпаги, а слова жгут как пламя преисподней. Но сдержите свой гнев, те, кто пытались усмирить его кулаками теряли достоинство вместе с зубами. **Бизерио**, о Бизерио... наш грустный клоун. Не верьте его словам и тем более слезам. Мастер любых ролей, и гений перевоплощений! Он мог бы играть на лучших сценах страны. Но сегодня он выступает с нами, и только для Вас, уважаемый зритель! А также силач, жонглеры и укротитель животных! Руководжу этим благородным цирком, я – Матушка Маа. К вашим услугам. В моем шатре все желающие смогут узнать свою судьбу, купить оберег или пообщаться со своим усопшим родственником.*

Подробнее о персонажах и их имуществе читайте на листах персонажей.

Завязка

Прознав об очередном колдуне в стенах города церковная стража немедленно отправляет патруль к стоянке циркачей с приказом доставить гадалку в храм. Арно, Джудо, Бизерио и Анарие, в момент прихода стражи отсутствовали на стоянке. Матушка Маа отослала их в город с разными поручениями. Как знать, возможно она что-то знала о грядущем. Цирковой силач пытался вмешаться, но был остановлен Матушкой Маа, а за попытку сопротивления стражники его еще и поколотили в «профилактических целях». На начало сценария силач избит, нуждается в лечении, и недееспособен. Дрессировщик должен присматривать за своим зверинцем и не может никуда отлучаться. Жонглеры напуганы и будут присматривать за имуществом цирка в отсутствие Арно, являющегося вторым по статусу после матушки.

Действие

Начало игры

Появление Ведьмы

Вечернее представление прошло не очень гладко (подбросьте две монеты. смотри «получение ресурсов»). Все циркачи расстроены и подавлены произошедшим. Ближе к ночи они собираются в шатре Арно. Процесс жаркого обсуждения планов по освобождению Матушки Маа прерывается появлением таинственной посетительницы.

Ведьма пришла к циркачам в теле молодой женщины. Она одета в длинный плащ с капюшоном, а её мистическую природу выдает неестественное зеленое свечение глаз. Она будет предлагать циркачам свою помощь в освобождении Матушки Маа из застенков церкви. Но в замен потребует помощь в решении своих задач.

- Я знаю, как вам помочь, дорогие мои. Уж поверьте, святоши если в кого вцепились, из своих застенков не выпустят. У меня к ним свои счета, но сейчас и мне нужна помощь. Вы здесь чужаки, даже больше, чем я. Помогите мне, и когда пройдет Ночь Душ, получите свою хозяйку обратно. Добра у церковников много, если подсуетитесь, то и не с пустыми руками уйдете. А я получу свою справедливость. Но не вздумайте предать меня, иначе ваша судьба будет не завиднее остальных.

Первое задание Ведьмы

Первое, чем предложит заняться ведьма, это покарать судью, вынесшего ей приговор. Хоть он всего лишь зачитывал решение священного суда церкви, она считает его одним из виновных.

- К превеликому сожалению, этот мерзавец подготовился. Он не только держит охрану, которая должна защищать от мести осужденных и их родни, но и обзавелся защитными амулетами. Уничтожьте амулеты, расставленные по его дому. Я чувствую в его доме три: на входе, на кухне и в его спальне на втором этаже. И непременно добудьте мне пару его личных вещей. Вполне подойдут платок или расческа с несколькими волосками. Так будет гораздо веселее.

Первая Встреча с Охотником

По пути к дому судьи персонажи пройдут через площадь, где станут свидетелями следующей сцены. На площади собралась небольшая толпа, люди взволнованы, перешептываются. На помосте, который в другие дни служит плахой стоит мужчина (смотри описание персонажа «Охотник»). Он яростно жестикулирует обращаясь к собравшимся людям.

- Братья и сестры! Я обращаюсь к вам снова! Хватит бояться, хватит трястись, прячься по домам! Преподобный Стефан обманул вас, дух ведьмы не изгнан. Срок проклятья близок. Вы же сами знаете, вы чувствуете, ведьма вернулась в город. Она уже среди нас, прячется и выжидает! Отриньте страх, мы должны объединиться! Мне нужна ваша помощь, нужны смельчаки, с которыми мы защитим город от этой напасти!

На площади появляется отряд церковной стражи. Они распахивают собравшихся людей, продвигаясь к помосту, и стаскивают с него мужчину.

- Твои былые заслуги достойны уважения, но если ты не прекратишь баламутить людей своими бреднями, клянусь, в следующий раз ты будешь отвечать перед судом. - обращается капитан отряда к мужчине.

Если персонажи попробуют узнать о личности мужчины у кого-нибудь из толпы или у стражников, то им можно дать информацию из его биографии. Он достаточно известная личность в городе.

Первое задание Ведьмы (продолжение)

Дом судьи — это красивое двухэтажное здание расположено в богатой части города. В отличие от других домов, буквально липнущих друг к другу, этот стоит особняком. Его окружает небольшой сад и высокий каменный забор. Перед парадными воротами стоит пара стражников, и еще несколько человек патрулируют территорию. По дому снуют слуги. Самого судьи дома нет, сегодня он весь день в суде. Простого посыльного или служащего пустят на порог, но не дальше. Но очень милого и славного могут накормить на кухне обедом. Важному гостю позволят подождать судью в доме почти не ограничивая его перемещения.

Возможные этапы выполнения и сложности:

Тайно проникнуть в дом

Акробатика 4

Скрытность 3

Притвориться служащим/посыльным/важным гостем

Маскировка 3/3/4

Найти спрятанный амулет

Маскировка или внимание 3

Уговорить или подкупить слуг в доме

Убеждение: 3

Автоматический успех если Арно воспользуется своей внешностью против служанки в доме судьи. Она может либо провести персонажей в дом тайно, либо вынести один из амулетов, либо вещи судьи. Но потребует от Арно встречи, которая возможно будет не удобна персонажам по времени. Если Арно её обманет и не придет, служанка на следующий день донесет на него страже. Все попытки убедить стражу станут сложнее на 1, а подкуп стражи еще на 1 ресурс дороже.

Последствия

Дом судьи ночью атакуют крысы. Стая серых тварей заполнит дом. Они попортят всю пищу, одежду и бумаги в доме. Все, до чего смогут дотянуться их лапы и зубы. Если персонажи добудут вещи судьи, то на него самого падет проклятие. Он потеряет рассудок, напишет помилование нескольким преступникам, и будет на площади нагишом читать отрывки из пьесы, в которой персонаж раскаивается в совершенных злодеяниях. Оттуда его уведут стражники. Обо всех подобных последствиях персонажи смогут узнать из слухов или газет уже на следующее утро.

Второе задание ведьмы

Во второй раз ведьма придет уже в теле пожилого мужчины. Его глаза, а также несколько порезов на шее будут иметь то же зеленоватое свечение. Её речь будет более решительной и требовательной. В этот раз её план более дерзок.

- Пришло время взяться за самих святош. Они трясутся за свои шкуры как дворняги зимней ночью и согнали в Рэтмилл своих прихвостней со всех окрестных земель. Надо поубавить их число. Тем более это поможет вам в будущем, когда мы придем к последней части плана. Много ртов требует много еды, поставки на церковную кухню идут регулярно. План прост. У местного аптекаря есть ключ от сундука с ядами и сильнодействующими препаратами. Сам сундук правда находится на городском аптекарском складе, а там конечно же, есть и охрана. Но для вас это не должно создать проблем. Украдите ключ у аптекаря. Но не убивайте его, я уже пробовала. Убиваешь аптекаря, и вся стража сгоняется на тот склад. Этот аптекарь

уже третий, так что он немного нервный. Добудьте из сундука яд или препарат посильнее. Я бы предпочла яд. А дальше дело за малым. В полдень по улицам города будет ехать повозка с продуктами. Обработайте препаратом пищу. И проследите, чтобы повозка попала на церковный двор.

Возможные этапы выполнения и сложности:

Украсть ключ от сундука склада медикаментов у местного аптекаря

Воровство: 3

Обмануть стражников на входе в склад

Убеждение или маскировка (под лекаря): 4

Проникнуть на склад тайно

Скрытность или акробатика: 3

Воздействовать на лошадей

Провокация 3 или способность Арно 2

Тайно обработать продукты во время остановки повозки

Ловкость или скрытность 3

Прикинуться возницей

Маскировка 3

Последствия

Отравленная пища попадает на церковную кухню откуда распределяется по храмам, казармам церковной стражи, приютам и ночлежкам. Лечебницы заполняются пострадавшими стражниками, бездомными и детьми из приютов. Если персонажи используют на продуктах яд, то сразу будет известно о нескольких смертях среди пострадавших.

Вторая встреча с Охотником

Вернувшись в свой лагерь после очередного выступления (уже после второго задания ведьмы), персонажи обнаружат рядом с повозками вусмерть пьяных жонглеров и дрессировщика в полусознательном состоянии. При попытке его растряссти и узнать, что произошло, он только пробормочет что-то вроде «Хоррроший ты мужиииик. Душеееееевший» и потеряет сознание. При осмотре шатров будет видно, что кто-то рылся в вещах. В очередном шатре персонажи увидят того самого мужчину (см. персонаж Охотник), которого ранее видели на площади. Если персонажи на него нападут, то он будет защищаться, используя любую возможность вывести их на диалог. Если эта сцена закончится смертью охотника, то переходите к третьему заданию ведьмы, и уберите охотника из возможных препятствий. Также следует поступить если персонажи отпустят его живым, но скажут о нем ведьме.

Расследование последних событий вывело его на циркачей, и он проник в их лагерь в попытке найти какую-то информацию или улики. Охотник попытается выяснить, как персонажи связаны с ведьмой. Зависимы они от нее или служат ей по добро воле. Он ищет союзников, чтобы покончить с ней.

- Вы люди не злые, не идите на поводу у ведьмы. Она сгубила немало людей, и что бы она вам ни сказала, это приведет к большой беде. Помогите мне справиться с ней. Я уже не тот, что был раньше, один не выдюжу.

Узнав о Матушке Маа, он скажет, что доказательства окончательной смерти ведьмы точно убедят преподобного Стефана отпустить Матушку Маа и остальных, несправедливо заключенных в ходе облав.

Если персонажи соглашаются помочь в уничтожении ведьмы переходите к заданию **Охота на сообщника**. Если персонажи не объединились с охотником, то приступайте к **Третьему заданию ведьмы**.

Охота на сообщника ведьмы

- Я долго пытался понять кто помог ведьме. Палач, церковники, стражники, могильщики... под подозрением было почти 2 десятка человек. Мне кажется, я вычислил того, кто помог ей. Пора поймать и эту крысу.

Останки ведьмы вынес уже бывший стражник. Что она ему пообещала, уже не так важно, как то, что этот человек знает, где спрятаны её обгорелые кости.

Возможные этапы выполнения и сложности:

Выследить сообщника до убежища в трущобах

Маскировка 3

Схватить в драке

Драка 3

При провале маскировки сообщник ведьмы попытается сбежать. Его все еще можно перехватить.

Ловкость 3, автоматический успех для Анарие.

Допросить о захоронении останков ведьмы

Запугивание 3 или убеждение 4

Кости ведьмы спрятаны в склепе на кладбище за пределами города. Чтобы туда попасть придется сначала пробраться за охраняемые ворота.

Охота за останками ведьмы

Возможные этапы выполнения и сложности:

Выбраться за пределы закрытой зоны (варианты):

Договориться с разбойниками

Убеждение 3

Договориться со стражей

Убеждение 4

Выбраться своими силами

Скрытность 3 или акробатика 4

Ведьма создала несколько мертвецов для защиты склепа и своих останков

Пробраться через склеп

Скрытность или ловкость 3

Или **Пробиться через защитников склепа**

Драка 3

Кульминация

Когда персонажи добудут останки охотник поведает им последнюю часть плана.

- Теперь самое сложное. Нужно доставить эти проклятые кости в город и провести ритуал экзорцизма. На этот раз по-настоящему. Сложностей две. Как только кости окажутся в городе, ведьма узнает о вашем предательстве. Нужно быть готовыми к любым сюрпризам. А самое сложное - это заставить церковников провести ритуал. Им придется вынуть кольцо из купели, а значит рискнуть своими шкурами.

Спасение города

Возможные этапы выполнения и сложности:

Почуввав появление своих останков в городе, ведьма сразу поймет, кто её предал. Она будет вселяться в тела мертвецов, атакуя персонажей.

Чтобы **добраться до храма** персонажам нужно пройти три проверки скрытности, чтобы избежать встречи с ведьмой. Маскировка не поможет, ведьма чует свои кости.

Скрытность 3/3/4

Если персонажи добудут лошадей, то **проскакать до храма** 2/3/3

При провале любой проверки персонажи столкнутся с 2-3 трупами. Одним из которых будет управлять ведьма, а другим - злой дух которого она призвала.

Победить трупы в бою

Драка 3

Добравшись до храма персонажи должны найти того, кто им поможет завершить начатое.

Возможные этапы выполнения и сложности:

Убедить стражников провести их к настоятелю храма

Убеждение 4

Прокрасться в храм

Скрытность 3

Убедить монаха провести ритуал

Убеждение 3

Когда кольцо вынимается из купели, и монах начинает ритуал, с храма спадает защита. В комнате появляется ужасный монстр состоящий сразу из нескольких трупов, созданный последними силами ведьмы.

Бой с монстром:

Чтобы победить монстра все персонажи проходят проверки индивидуальных черт, которыми пользуются в бою, и суммируют успехи. Для победы над ним персонажам нужно набрать **12 успехов**. Если успехов менее 12, один из персонажей по выбору мастера выбывает, остальные персонажи должны провести следующие проверки прибавляя новые успехи к полученным ранее. Например, за первый раунд персонажи набрали 6 успехов. Мастер решает, что выбывает Анарие. Теперь она без сознания. Остальные должны набрать еще 6 успехов.

Если создание ведьмы побеждено, то монах успешно завершает ритуал. Кости ведьмы рассыпаются прахом, а кольцо разламывается пополам. Персонажи увидят перед собой исчезающий дух ведьмы, осыпающий их бессильными проклятиями.

Последствия

Дух ведьмы изгнан. Ничто более не мешает жителям спокойно праздновать. Преподобный Стефан увидев разломленное кольцо ведьмы, и выслушав слова охотника, приказывает освободить

Матушку Маа. От имени церкви он приносит извинения за действия церкви, награждает персонажей некоторой суммой. Но также настоятельно просит сохранить произошедшее в тайне. Тогда цирк Матушки Маа всегда будет самой желанной труппой в Рэтмилле.

Третье задание ведьмы

На третий раз ведьма может быть в любом теле, но добавьте к описанию внешности еще больше повреждений через которые вырывается потустороннее сияние.

- Ну что ж, вот и пришло время для главного блюда. Пора показать всем, как они были глупы, выступив против меня! Верните мне мое кольцо! Они посмели использовать его против меня. Сейчас оно находится в купели со святой водицей, где-то в тайной часовне под храмом. Уверена, кто-нибудь из верхушки святош знает, как туда попасть, или имеет подробную инструкцию. Верните мне мое, и получите, что обещано. А город получит своё.

Возможные этапы выполнения и сложности:

Притвориться монахами

Маскировка 3

Спрятаться в храме во время службы

Скрытность 2

Запугать настоятеля

Запугивание или провокация 3

Обмануть настоятеля

Убеждение 4

Проникнуть в кабинет настоятеля тайно по внешней стене

Акробатика 4

Обойти ловушки по пути к купели

Внимание, ловкость или акробатика 3

Если охотник на этом этапе еще жив, то он вступит в противостояние с героями применяя все свои навыки и имеющееся снаряжение.

Битва с охотником

Чтобы победить охотника все персонажи проходят проверки индивидуальных черт, которыми пользуются в бою, и суммируют успехи. Для победы над охотником персонажам нужно набрать **10 успехов**. Если успехов менее 10, один из персонажей по выбору мастера выбывает, остальные персонажи должны провести следующие проверки прибавляя новые успехи к полученным ранее. Например, за первый раунд персонажи набрали 6 успехов. Мастер решает, что выбывает Анарие. Теперь она без сознания. Остальные должны набрать еще 4 успеха.

Последствия

Если персонажи пошли этим путем и отдали кольцо ведьме, то опишите им следующие последствия.

Когда ведьма заполучила свое кольцо она незамедлительно начала воплощать свой план мести городу. Души, которые должны были отправиться этой ночью в мир мертвых, следуя воле ведьмы захватывают мертвые тела в моргах и лечебницах. Ожившие мертвецы нападают на жителей города. Крысы покидают свои убежища лавиной заполняя улицы, уничтожая все, что им попадет на пути. И каждый новый труп присоединяется к нечестивой армии ведьминской мести.

- Теперь вы легко можете забрать вашу драгоценную Матушку Маа. Страже явно не до вас. Забирайте её и покиньте город как можно скорее. Для вашей же безопасности. Все, что сможете прихватить с собой по пути, ваше. Но не испытывайте судьбу дольше необходимого.

Опишите как персонажи покидают город, окруженный кольцом мертвецов, которые их беспрепятственно выпускают. Возвращаться сюда нет никакого смысла, как и желания обернуться.