

"БЕЗУМНЫЙ ТРОЛЬ"



ТЕКСТ:
GODMAKER

РИСУНКИ:
BELIBR

СЦЕНАРИЙ ДЛЯ РОЛЕВОЙ СИСТЕМЫ "МИР ВЕЛИКОГО ДРАКОНА"



«БЕЗУМНЫЙ ТРОЛЛЬ»

Сценарий для ролевой системы «Мир Великого Дракона»

© Godmaker 2001

Рекомендации

Сценарий рассчитан на героев 1-го уровня, начинающих игроков и неопытного ведущего. Задача сценария – обучение основам ролевой игры и развлечение ее участников. Желательно, чтобы у один из героев владел умением «Чтение следов» или имитирующим его заклинанием. В тексте описаний *курсивом* выделен текст, который предназначен только для ведущего и содержит важную для игры информацию – скрытые обстоятельства, указания необходимых бросков, локальные правила и. п.

Краткое содержание

В небольшой деревушке Светлый Бор, расположившейся на окраине страны, случилась беда. В Лесу, через который проходит дорога, соединяющая деревню с Городом, поселился некий тролль – могучее и злобное существо. Тролль нападает на путников, проходящих по дороге, и грабит любого торговца, осмелившегося направить свой фургон через Лес. Деревня, бывшая совсем недавно богатой, благодаря тому, что иноземные купцы часто проезжали через нее, желая срезать по лесной дороге большую петлю торгового тракта, постепенно нищает.

Герои попали в деревню случайно, тоже пожелав сократить путь до города, в который они направлялись по делам, не требующим особой срочности, из дальних краев. Распознав в героях слаженную команду подготовленных к опасностям людей, жители деревни обращаются к ним за помощью в ликвидации лесного чудовища. Наградой им должны послужить изрядная сумма общинных денег, оставшаяся от прежнего процветания и Особое Благословение жреца деревенского Храма – опытного теолога и праведного пастыря.

Истина, однако, заключается в том, что тролль действует не по своей воле. Он стал жертвой чар маленького демона по имени Гасфарот, явившегося в мир с корыстными целями. Тот проведаль, что под деревенским Храмом находится старинная реликвия – Сосуд Силы. Эта реликвия может предать существу из потустороннего мира огромное могущество, но Сосуд хорошо защищен от покушений демонов. Только смертный может проникнуть в его хранилище. И Гасфарот сплел тонкую интригу. Он заключил договор с Мартином Глобером, профессиональным храмовым вором, живущем в Городе. Глобер обязался выкрасть реликвию, и передать ее маленькому демону.

Однако вор заломил за работу несусветную цену, и Гасфароту пришлось пустить в ход свое колдовство. Он отыскал в лесу одинокого тролля Хольбэйна, изгнанного из родных краев сородичами за доброту и мягкосердие. И поразил беднягу чарами мрачного безумия, нашептывая ему мысли и побуждая выполнять свою волю. Гасфарот заставил тролля грабить проезжающие по дороге караваны, собирая деньги и ценности в лесной пещере. До суммы названной Глобером осталось совсем немного, как распространившиеся о чудовище слухи пресекли всякое сообщение по дороге через Лес.

В этой патовой ситуации Гасфарот, потерявший голову от близости вожаемого Сосуда Силы, отчаянно ищет источники финансирования, а в Мартине Глобере жадность борется с расчетливостью. Он напряженно раздумывает, то ли ему согласится на то, что Гасфарот уже награбил с помощью поработанного тролля, то ли выждать, полагаясь на предприимчивость хитрого демона. Неожиданно появившиеся в деревне герои занимают важные места в планах злодеев.



Место действия

Деревня Светлый Бор

Деревня Светлый Бор невелика – всего лишь два десятка домов. Но в ней есть и Храм, и постоялый двор для проезжающих купцов и прочих лиц, сопровождающих торговые обозы. В деревне живут крестьяне-землепашцы, зарабатывающие на жизнь тяжелой работой в поле. Кроме крестьян, в деревне живут и менее основательные люди – лесорубы, охотники, да несколько мастеровых.

Всеми делами деревенской общины распоряжается староста Михель Борода. Кроме того, поселяне прислушиваются к мнениям хозяйки светлоторского постоялого двора Магды Сотнер и жреца деревенского Храма отца Варуны. Не всегда между главными лицами в деревне царит согласие. Частенько деревенские наблюдают ругань между госпожой Магдой и старостой, либо между старостой и праведным отцом. А то, разгневанный жрец попотчует трактирщицу в праздничной проповеди. Поселяне не сетуют – одна голова хорошо, а три лучше.

Повсюду в деревне видны следы быстро увядшего процветания. Пустует небольшой базарчик близ дороги в Город, закрыта на увесистый замок кузница, на постоялом дворе слишком уж гулко, тихо и просторно. Светлый Бор знавал времена получше, и совсем не так давно.

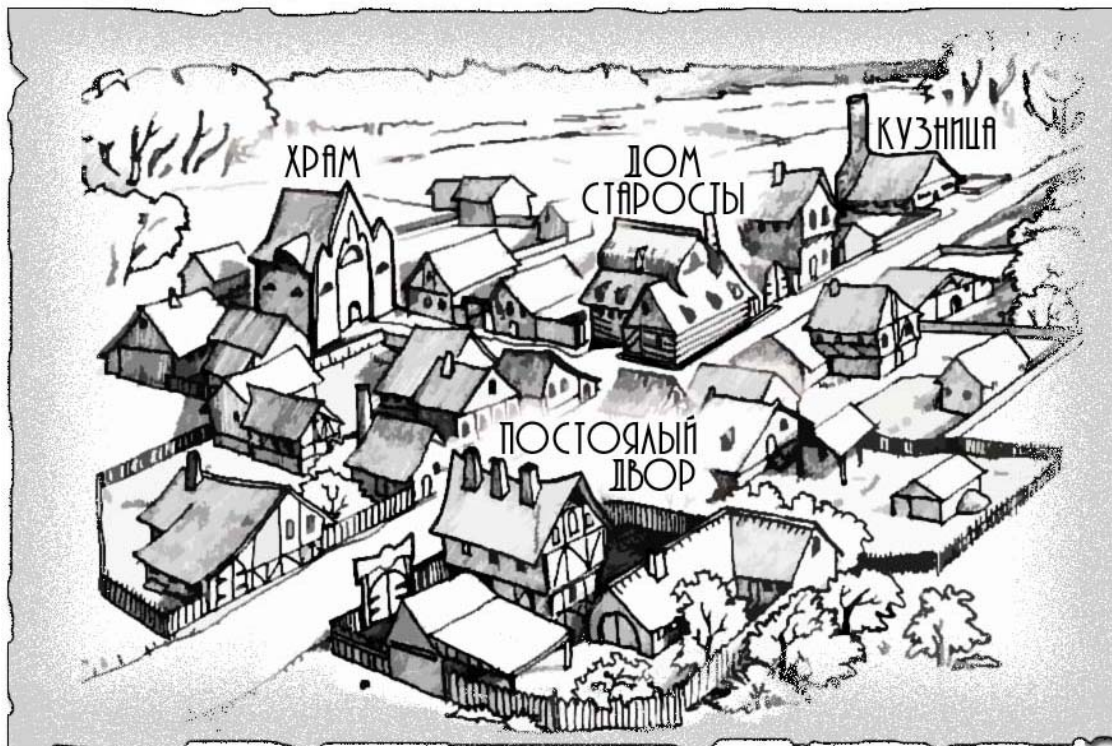
Храм. Светлоторский Храм видать издалека – квадратное здание серого камня, с высокой островой крышей. Внутри храма, посреди пустого сумрачного зала – круглый каменный алтарь, по углам зала – железные треноги для возжигания огня, вот и вся обстановка. Каким богам или духам следует молиться в Храме, знает лишь отец Варуна, на то он и жрец, и ученый человек. Сам праведный отче проживает в скромном домике по соседству, а Храм посещает лишь для свершения обрядов.

В храме, в то время, пока там находится отец Варуна, любой из героев может получить исцеление от ран – как обычных, так и критических. Исцеление обычных ран стоит 10 серебрянных крон, длится 2 часа и полностью восстанавливает обычные хиты. Исцеление критических ран стоит 10 золотых дукатов, длится 4 часа и полностью восстанавливает критические хиты.

Ценных вещей в храме нет, тщательный обыск позволяет обнаружить, что алтарь может отодвигаться в сторону и открывать спуск под Храм, но открыть проход герои не могут. Это способен сделать лишь отец Варуна.

Постоялый двор. Постоялый двор расположен на окраине деревни, у дороги в Город. Это несколько зданий, обнесенных досчатым забором – таверна с комнатами для постояльцев,

СВЕТЛЫЙ БОР



конюшня, сарай для фургонов и прочие хозяйственные постройки. Сейчас постоянный двор выглядит заброшенно и пустовато – следствие распространившихся слухов о тролле. Хозяйка постоялого двора, Магда Сотнер, из экономии распустила всю прислугу, оставив лишь повара Самуэля и одного придурковатого работника, по имени Карл. Из живности на постоялом дворе есть только собака-дворняжка Лайба, охраняющая двор по ночам.

В гостинице, к моменту прибытия героев в деревню, проживает только купец Ральф Дюнкер Младший и Мартин Глобер, который представляется, как торговый приказчик из Города.

Из-за падения спроса, цены постоялого двора сильно снижены, о чем хозяйка обязательно предупреждает постояльцев. Все комнаты для постояльцев – двухместные, стоимость проживания – 2 серебряных кроны на человека в сутки. Стоимость кормежки – по 1 кроне за завтрак, обед или ужин, алкогольные напитки оплачиваются отдельно. Кружка пива стоит 1 медный грош, бокал дешевого вина – 1 крону, бокал дорогого вина – 5 крон, бутылка хорошего вина – 1 дукат. Содержание лошади в конюшне стоит 5 грошей в сутки. Кроме того, у хозяйки можно приобрести запасы дорожной провизии (1 крона за одну поездку) и некоторые хозяйственные товары, способные пригодиться путникам в дороге или поселянам. Однако, цены на товары сейчас выше средних – Магда монополист, и распродает старые запасы, а больше купить негде, так как купцы по дороге не проезжают.

В конюшне содержится лошадь Мартина Глобера, на которой он прибыл из Города, – вороняя кобыла по кличке Ночка, которая постоянно держится им оседланной.

Доступных ценных вещей на постоялом дворе нет, если не считать имущества постояльцев. Обыск позволит обнаружить только дешевую хозяйственную утварь. Продукты хранятся в погребе, который запирается на замок, ключ хозяйка держит при себе. Деньги и ценности Магда хранит в железном шкафу, стоящем в ее комнате. Шкаф отпирается комбинацией из 7 букв, взлом шкафа требует 2 часов времени и дает к мастерству взлома штрафа 15.

Кузница. Кузница расположена несколько на отшибе от деревни, но близко к дороге. Это приземистое добротное каменное здание, в котором нетрудно опознать гномскую работу. Кузницу содержит гном по имени Дагоберт Люгенхофф. Сейчас кузница закрыта из-за отсутствия клиентов, а хозяин которую неделю пьет горькую, отказывая в грубой форме на неприбыльные предложения и заказы поселян. Сам гном проживает не в кузнице, а в небольшом доме в деревне.

Массивная дубовая дверь кузницы заперта на замок гномской работы (штраф к взлому – 5), и не может быть вышиблена. В кузнице есть три небольших окна, забранных ставнями,

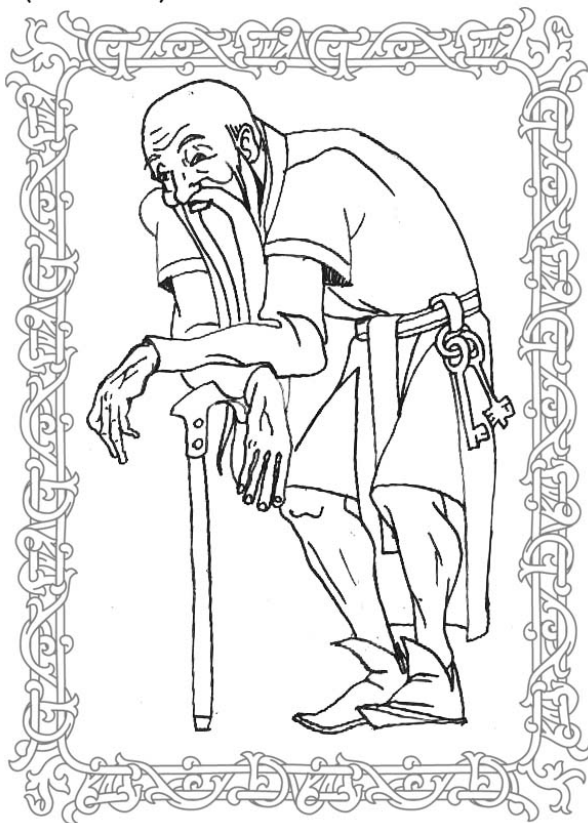
которые тоже заперты (обычные замки без штрафа). Если герои сумеют открыть окно, то для того, чтобы пролезть через него внутрь, требуется выполнить встречный чек Л/10 против 3/10. Если выигрывает Ловкость, то герой пролезает, если Здоровье – это ему не удастся, при нейтральных результатах броска он застревает. Хоббиты, гоблины и эльфы получают в этом чеке штрафа 2 к Здоровью (пролезть проще).

В кузнице можно обнаружить 1 меч, 1 шлем, 10 порций боевой кислоты, все остальное – рухлядь, или материал для работы.

Боевую кислоту можно нанести на клинок оружия. При нанесении ущерб, кислота реагирует с кровью противника, дает бонус к ущербу 2, который не уменьшается броней и прижигает рану, препятствуя быстрой регенерации. Боевая кислота не разъедает металл, но остается активной только в течение получаса после нанесения, после чего теряет свои свойства.

Дом старосты. Дом, в котором проживает деревенский староста Михель Борода, находится в самом

МИХЕЛЬ БОРОДА
(СТАРОСТА).



центре деревни. Это большое бревенчатое здание, добротное и солидное. В доме постоянно проживает семейство старосты: жена, вдовая сестра и три его сына со своими женами и внуками. Для приема поселян старосте служит обширная горница, с каменным камином, обставленная деревянной мебелью, украшенной вышитыми покрывалами и резьбой.

В углу горницы находится окованная железом дубовая дверца, ведущая в глухой чулан. В чулане стоит сундук, в котором хранятся общинные деньги – 347 дукатов и хозяйственные бумаги (грамота о выборе Михеля старостой и договор о налогах с Магдой Сотнер). В чулане под потолком есть маленькое духовое окошко во двор. И дверь в чулан и сундук заперты на хорошие замки (пенальти 5 на взлом), ключи от которых постоянно находятся у старосты.

Лес

Лес, отделяющий Светлый Бор от Города, – это дремучая, дикая чаща. Мрачные, сырые ельники перемежаются в нем с плотной порослью молодых осин, заполонивших гари. Подножие старых, высоких деревьев, закрывающих солнце, полностью скрыто под непролазным подлеском. Лес изобилует бураками, заболоченными низинами и буреломами. По ночам, на заводи мелких речушек, на покрытые ряской бочажины и сырые овражки наползает плотный белесый туман.

Жители деревни редко заходят в Лес, лишь иногда валят деревья или собирают ягоды, грибы и травы на самой опушке. Поселяне знают, что в Лесу водятся опасные для человека дикие звери – медведи и кабаны. Знают Лес и лесные тропинки лишь несколько живущих в деревне охотников.

Перемещение по лесу необычайно осложнено из-за его сильной пересеченности. Без дороги или тропинки по Лесу можно двигаться не быстрее, чем 1 миля/час или 7 миль за полный дневной переход. Каждый час хождения вне дороги или тропинки герои имеют шанс встретиться с агрессивно настроенным медведем или кабаном. Для определения этих событий необходимо каждый час бросать к20. 1 или 2 означает, что встретился кабан, 3 – что повстречался медведь, 4 – случайная встреча с Безумным Троллем, 5 – случайная встреча с Ведьмой.

Дорога. Дорога, соединяющая деревню и Город проходит через самое сердце Леса, разделяя его на две части. Путешествие от Светлого Бора до Города занимает два дня конного пути или трое суток пешего либо в конной повозке. Дорога не широка – две повозки смогут разъехаться не в каждом месте. Обочины большей частью заросли плотным кустарником. Полотно дороги земляное, покрыто опавшей листвой и хвоей, с колеями от тележных колес. В низинах дорога

расползается в вязкую черную грязь, по которой лишь иногда проложена гать из сгнивших жердин. Через широкие ручьи и лесные речки переброшены давние бревенчатые мостики. Дорога поднимается и спускается, петляет между оврагами и пригорками, местами может оказаться перегорожена упавшими деревьями.

Из-за извилистости дороги расстояние прямой видимости на ней ограничено 10 ярдами. Место, где тролль занимается грабежом торговцев, находится на расстоянии 2 часов ходьбы по дороге из деревни.

Избушка Ведьмы. В Лесу, вблизи Светлого Бора, находится избушка Ведьмы. Это бревенчатое восьмиугольное здание с конической крышей из дранки, на вершине которой укреплен выбеленный медвежий череп. Окна в избушке узкие и забраны толстыми деревянными прутьями. Над крыльцом вывешены три волчьих черепа и какие-то шкурки, перевязанные пучками высушенной травы и цветными ленточками. Избушку плотным кольцом окружают заросли могучей крапивы выше человеческого

ОТЕЦ ВАРУНА
(ЖРЕЦ).



раста, лишь у самых стен и перед крыльцом есть небольшое не заросшее пространство. В избушке проживает старая Ведьма, к которой поселяне иногда обращаются за помощью, и ее ручная сова. От деревни к избушке ведет неприметная тропинка, которую без помощи знающего человека найти не так просто.

Найти тропинку к избушке можно только, если ее покажет кто-то из местных жителей. Поскольку поселяне Ведьмы боятся, то дорогу любой из них соглашается показать только после уговоров в течение получаса и успешного чека X/12. Любой местный житель согласится проводить героев до избушки только в случае предложения любой суммы денег и успешного использования мастерства общения.

Путь от деревни до избушки занимает 3 часа. Если герои направятся к избушке без сопровождения местных жителей, то после 1 часа ходьбы на них нападут три летающих волчьих черепа, а после 2 часов ходьбы – медвежий череп. Продираясь по тропинке через заросли особо жгучей крапивы, окружающей избушку, каждый герой должен выполнить чек Л/10. При невыполнении чека герой теряет 1 хит от крапивных ожогов.

Избушка не заперта. Внутри находится множество развешанных по стенам пучков травы, связки сухих грибов, несколько стеклянных склянок и деревянных крынок с различными непонятными жидкостями. На одной из балок под потолком сидит ручная сова, при этом она совершенно неподвижна, и ее скорее можно принять за чучело совы.

При попытке героя взять любой предмет в избушке (кроме совы), предмет исчезает. То же самое происходит и с избушкой, если вдруг у героев возникнет идея о любой форме ее присвоения или нанесения избушке ущерба. На месте дома возникают сплошные заросли такой же крапивы, что и вокруг избушки, а все герои получают ущерб в 1 хит от крапивных ожогов.

Пещера Безумного Тролля. Пещера, в которой поселился тролль Хольбейн, расположена в глубине леса, в самых глухих дебрях. В этом месте на поверхность земли выходит известковый скальник – угловатые белые валуны, покрытые мохом и разноцветными лишайниками. Лес в районе скальника реже и чище – тут почти нет подлеска. Вход в пещеру расположен в каменной воронке у подножия небольшой скалы и выглядит, как широкая щель между валунами, образующими дно впадины. Щель достаточно просторная и для человека, и для тролля, ведет в почти отвесный колодец, который, тем не менее, достаточно удобен для безопасного спуска из-за многочисленных неровностей. В колодце ощущается слабый воздушный поток, направленный внутрь пещеры. Колодец постепенно становится пологим, расширяется, и наконец, переходит в довольно большую каменную пещеру с почти горизонтальным полом. В пещере совершенно темно и холодно, но если ее осветить, то становится заметна куча сухой травы и соломы, служащая троллю вместо кровати, примитивные древние рисунки со сценами охоты на гигантских лохматых кабанов и медведей, украшающие стены пещеры, и круглое природное отверстие водостока в дальнем от входа конце пещеры.

Пещера расположена в 10 милях от деревни и напрямую по Лесу до нее можно добраться только за полный дневной переход с ночевкой и второй трехчасовой переход. Возле дороги, в тех местах, где тролль грабил торговые обозы, герой, обладающий умением «Чтение следов» с любым значением больше нуля, может обнаружить следы тролля, ведущие в глубину леса. Довольно быстро различные следы тролля, ведущие из разных точек дороги, сходятся в натоптанную, но малоприметную тропинку, ведущую к пещере. Путь по тропинке занимает 3 часа.



Вблизи пещеры герой, обладающий умением «Чтение следов», может обнаружить, кроме многочисленных и хорошо заметных следов тролля, маленькие следы Гасфарота, - с удлиненными когтистыми пальцами на ногах, и следы от его длинного хвоста. Для этого необходимо выполнить чек на умение с бонусом 7 на к20.

Спуск в пещеру по колодецу занимает 1 минуту (10 раундов), и требует свободных рук, чтобы цепляться за выступы и впадины на стенах. Незаметный спуск возможен только в том случае, если герой выполнил чек на умение «Скрытность» на к20. Спускаться можно только по одному, с интервалом в 2 раунда.

Пещера имеет 8 ярдов в длину и 5 в ширину, и обладает примерно овальной формой. Высота потолка – около 3 ярдов. Водосток – это круглый вертикальный колодец, диаметром 1 ярд, глубину колодца определить невозможно – очень глубокий. На глубине 5 ярдов в стенке водостока находится узкое отверстие, в которое невозможно пролезть, но можно просунуть руку по плечо. В этой норе Гасфарот, который способен в нее протиснуться, хранит награбленные троллем деньги. Герой может попытаться вытащить оттуда немного денег, но там, куда можно дотянуться, лежит очень мало – нужно бросить количество кб, равное Удаче героя, чтобы определить, сколько золотых дукатов он смог достать. Попытку можно сделать только 1 раз – все остальные деньги лежат слишком глубоко. Из пещеры нору заметить невозможно.

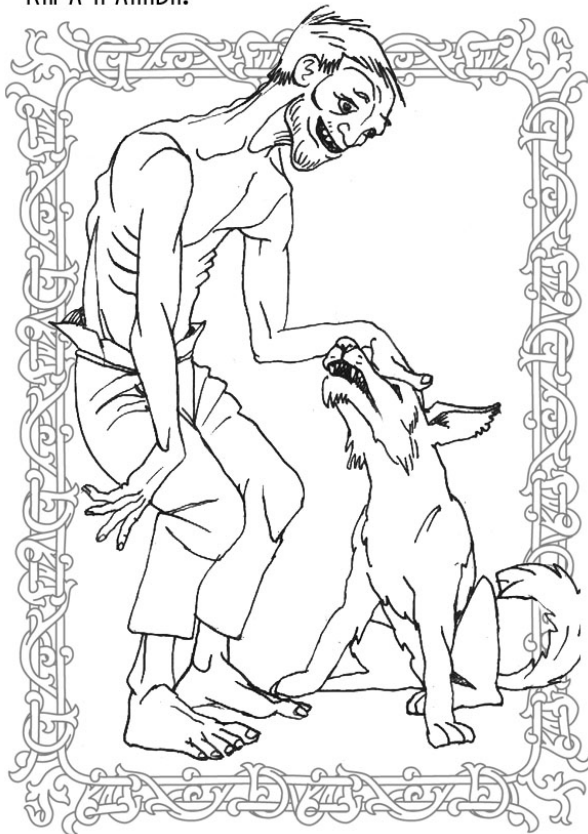
Персонажи

Жители деревни

Михель Борода (староста). Деревенский староста – пожилой человек, разменявший седьмой десяток, но бодрый и энергичный, хоть и опирается при ходьбе на палку. Михель худощав и невысок ростом, совершенно лыс, но обладает седой бородой, доходящей до пояса. При разговоре смотрит с добрым хитроватым прищуром, порой тихонько посмеивается. Староста любит поговорить о том и о сем, но не болтлив, обладает чувством юмора и склонен смотреть на жизнь с иронией. Михель решает все вопросы, связанные с хозяйственной деятельностью деревенской общины, устанавливает размер сборов с живущих в деревне ремесленников и распоряжается общественными деньгами.

Староста постоянно носит с собой два ключа – от чулана и сундука, в которых хранится деревенская казна, и несколько медных монет.

КАРА И ЛАЙБА.



Магда Сотнер (трактирица). Магда – хозяйка деревенского постоялого двора. Это женщина средних лет, несколько полновата, но при этом обладает приятной внешностью, общительна и доброжелательна. Магда – вдова, и далеко не всегда ведет себя безупречно, что иногда является причиной неприязненного отношения со стороны отца Варуны. В свою очередь, у Магды немало претензий к старосте и его финансовой политике в отношении постоялого двора.

Магда Сотнер носит при себе хозяйский ключ, который подходит для всех комнат постоялого двора, несколько медных и серебряных монет и золотой кулон на серебряной цепочке.

Отец Варуна (жрец). Жрец местного храма – высокий, дородный человек лет сорока, с длинными нестриженными волосами с проседью, усами и бородой. Варуна обладает звучным, низким голосом и пронзительным взглядом. На его груди всегда висит несколько различных амулетов, в руке Варуна носит резной посох – знак его служения. Жрец совершает важные обряды,

помогающие собрать урожай, призвать или задержать дождь, оградить деревню от злых духов и обратиться на нее благосклонность местных богов. В его обязанности входят ритуалы, сопровождающие рождение и смерть, а также свадьбы, и хозяйственные договоры. Варуна считает своим первым долгом нравственное воспитание жителей деревни, полагая, что людские пороки порождаются силами зла.

Отец Варуна держит при себе амулет, обнаруживающий присутствие потусторонних сил, амулет, препятствующий чтению мыслей или эмоций и медальон, позволяющий быстро вводить человека в гипнотический транс. Также Варуна постоянно носит с собой свой жреческий посох.

Самюэль (повар). Веселый, добродушный толстяк, никогда не теряющий хорошего настроения, обожающий вкусно поесть. Он служит на постоялом дворе поваром и официантом, там же и живет. В деревне поговаривают, что он частенько ночует в комнате своей хозяйки, но намекать на легкомысленность такого поведения позволяет себе лишь отец Варуна.

Героя, который попытается подружиться с поваром и выполнит чек X/10, тот будет бесплатно кормить на кухне, по доброте душевной. Однако на это может рассчитывать лишь один из всех героев.

Карл (слуга). Высокий, худощавый, сутулый молодой человек с бледным длинным лицом и волосами цвета соломы. Он служит работником на постоялом дворе – рубит дрова, ухаживает за лошадьми постояльцев, поддерживает чистоту в хозяйственных постройках. Боги обидели Карла умом при его рождении – он даже говорит невнятно и с большим трудом, часто ведет себя, как маленький ребенок, понять чего-то сложнее обычных указаний хозяйки он не способен. Самым близким существом для Карла является собака Лайба, которая отвечает ему взаимностью.

Для того, чтобы Карл что-либо понял, необходимо успешное использование умения «Общение» с бонусом 5. Для понимания того, что Карл пытается сказать или ответить на понятый им вопрос, требуется потратить на расспросы полчаса и успешно использовать умение «Общение» с бонусом 5.

Дагоберт Люгенхофф (кузнец). Деревенский кузнец – гном, небольшого роста, необычайно широкий в плечах, огромной физической силы и выносливости. Дагоберт обладает круглой рожей, красной, от пьянства, обрамленной шапкой нечесаных черных волос и лохматой черной бородой. Темные глаза смотрят пристально и подозрительно, к чужакам гном относится с недоверием, но если он сочтет кого-то своим другом, то будет предан до конца. Кузнец живет в

САМЮЭЛЬ
(ПОВАР).



одном из деревенских домов, где предаётся беспробудному пьянству в полном одиночестве с тех пор, как троль лишил его любимой работы. Когда-то давно, до того, как выйти на покой и заняться кузнечным делом, Дагоберт служил в армии и до сих пор любит вспоминать прошлую жизнь, богатую подвигами и сражениями.

Деньги, оружие и доспехи гнома хранятся в его доме, в окованных железом сундуках, привинченных к полу. Сундуки заперты на сложные гномьи замки, дающие штраф 15 к умению «Взлом». При себе гном постоянно имеет трубку и кисет с табаком, несколько золотых монет и метательный топорик.

Приезжие

Мартин Глобер (приказчик). Молодой человек лет тридцати, проживающий в гостинице в течение недели, невысокий, худощавый, привлекательной наружности. Одет по-городскому, всегда причесан и выбрит, заказывает хорошую еду и выпивку. Представляется торговым приказчиком, ожидающим прибытия в деревню груза

из Города. По его словам он должен сопровождать торговый обоз в дальнейшем пути, но вынужден тратить время даром из-за лесного чудища. О себе говорит мало, больше спрашивает героев об их жизни.

Мартин Глобер является храмовым вором, нанятым Гасфаротом для похищения Сосуда Силы из деревенского храма. Он заключил с демоном договор еще до появления тролля, но в деревню прибыл лишь недавно, думая, что Гасфарот успел скопить необходимую сумму.

Глобер постоянно носит с собой сумку, в которой находятся отмычки гномской работы (+2 к умению взлома), порошок, рассеивающий любую магию в месте, где он рассыпан, и амулет, защищающий владельца от астральной магии (придает владельцу сопротивление магии астрала 10). Под одеждой у Глобера спрятан короткий меч и два метательных ножа с отравленными лезвиями (яд вызывает потерю сознания на 1 минуту, и начинает действовать через 2 раунда после ранения). В кошельке у Глобера находится 10 золотых дукатов, 12 серебряных крон и 28 медных грошей.

Вор или герой, знающий воровские повадки и манеру говорить, может заподозрить, что Глобер тоже является профессиональным вором. То же самое может заметить герой с умением «Общение», если успешно выполнит чек на умение на к20.

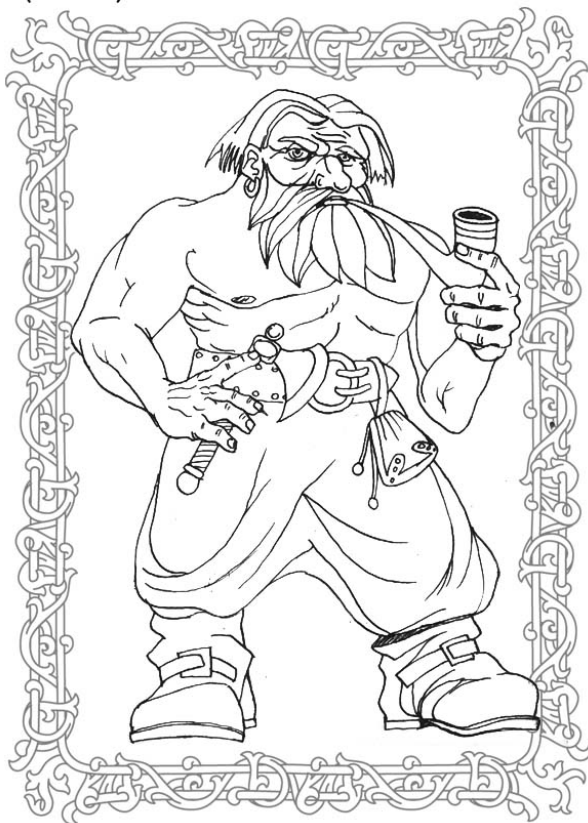
Ральф Дюнкер Младший (купец). Торговец дорогими тканями, поселившийся в гостинице, немолод, ему около пятидесяти лет, обладает плотным телосложением. Дюнкер имеет круглое красноватое лицо, нос картошкой и рыжую шевелюру, одет добротно, не скупится на хорошую комнату и еду. Три дня назад Дюнкер поехал на своем фургоне с товарами через деревню, и направился по дороге в Город, намереваясь заночевать на дороге. Через два часа, после того, как он миновал Светлый Бор на него напал тролль, однако купцу удалось сбежать, бросив фургон и лошадей, и добраться до деревни, где он поселился на постоялом дворе, в ожидании попутного большого обоза.

Дюнкер имеет при себе кинжал, в сумке, которую он постоянно носит с собой, у него находится 80 золотых дукатов, 39 серебряных крон и 22 медных гроша. На руке – золотое кольцо с рубином. Дюнкер может очень подробно описать героям встречу с троллем и рассказать о его странном поведении.

Жители леса

Ведьма. Эта старуха невесть сколько лет живет в одинокой лесной избушке. Она худа и костлява, сгорблена от старости, длинные седые космы, доходящие до пояса, почти полностью

ДАГОБЕРТ ЛУСЕНХОФФ
(КУЗНЕЦ).



закрывают лицо, оставляя открытым лишь крючковатый нос и выпирающий подбородок, правда иногда можно заметить и ведьмины глаза – черные и пронзительные. Ведьма одета в серый балахон и такой же плащ, с ее шеи свисает целый пучок оберегов и амулетов. При ведьме живет ручная сова, которая умеет разговаривать с хозяйкой, докладывая на ухо обо всем, что удалось увидеть и услышать.

Амулеты, которые носит на себе ведьма, дают ей сопротивление магии 10, защиту от воздействия злых сил, способность замечать невидимых существ и способность видеть в полной темноте.

Хольбейн (тролль). Тролль, живущий в пещере, по троллиным меркам довольно молод. Он выглядит исхудавшим и больным, его руки трясутся, взгляд мечется из стороны в сторону, походка спотыкающаяся. Тролль постоянно бормочет безумный бред, порой кажется, что он совсем не понимает кто он такой и что здесь делает. Несмотря на это, Хольбейн обладает страшной физической силой, огромными кулаками и клыкастой пастью.

На тролля постоянно действуют чары Гасфарота, делающие его невменяемым и починяющие воле демона, которые можно обнаружить заклинанием «Определение магии». Во время боя необходимо бросать кб в начале каждого его хода. Результат броска – количество ПД, которое тролль тратит в этом ходе на безумные поступки, кроме того, результат броска означает следующие события: 1 – безумный выкрик, 2 – сумасшедшая жестикуляция, 3 – споткнулся и поднялся после падения, 4 – завывает и крупно трясется, 5 – атакует воображаемого врага, 6 – бьется на земле в припадке и поднимается. Из выкриков и бормотания тролля можно различить только отрывки фраз: «Я не могу! Не могу...», «Кто говорит со мной?», «Это не я, это не я, это не я...», «А он мне - нужно золото. Золото! Где же золото?», «Почему он не уходит?», «Брысь! Я боюсь тебя!». Хольбейн может замаскироваться, если его какое-то время никто не видит, так, что его невозможно обнаружить. Он восстанавливает 2 хита в конце каждого раунда и 2 критических хита в конце каждого часа после ранения. Днем, когда можно ожидать появления караванов или путников, тролль сидит в засаде у дороги, а ночью спит в пещере.

Гасфарот (демон). Это небольшое существо, ростом не доходящее человеку и до пояса. Гасфарот обладает голой кожей ярко-красного цвета, на его голове – острые уши и пара небольших рогов, сзади – длинный, беспрестанно извивающийся хвост. На морде – рыло, оканчивающееся поросычьим пяточком и маленькие злобные глазки, горящие желтым светом. У маленького демона тощие, но длинные и цепкие руки, с острыми когтями на пальцах, и кривоватые ножки. Он необычайно юркий, и способен передвигаться очень быстро.

Гасфарот прекрасно видит в полной темноте, может выполнять заклинания «Отвести глаза», «Паучьи лапы» и «Внушение» без материалов. Гасфарот хитрое и пронырливое, но, в общем, недалекое существо. Среди демонов он находится на самой низшей ступени, но надеется при помощи Сосуда Силы обрести власть и могущество.

Развитие событий

Прибытие героев

Как только герои прибывают в деревню, об этом узнает общинный староста Михель Борода. Он посылает к ним своего внука с приглашением в свой дом для обсуждения важного дела. Мальчишка может добавить, что речь идет о выполнении какого-то поручения за большую награду.

РАЛЬФ ДУЖКЕР
МЛАДШИЙ (КУПЕЦ).



Поручение старосты

После того, как герои придут в дом старосты, Михель Борода рассказывает им о том, что несколько недель назад в Лесу объявился тролль, который начал грабить всех проезжающих по дороге торговцев. Слухи о чудовище разнеслись очень быстро, и караваны стали пускаться в объезд, несмотря на то, что их путь сильно увеличивался. Деревня, большую часть благосостояния которой составляли заработки на проезжающих – платы за постои, ремонт повозок и карет и уход за лошадьми, стала быстро приходить в упадок. Староста просит героев, в которых он сразу распознал бывалых людей, готовых к всевозможным опасностям, положить конец грабегам на дороге. В награду он предлагает им 100 золотых дукатов и обещает попросить деревенского жреца отца Варуну удостоить одного из героев Особого Благословения.

Если герои еще не устроились на ночлег, староста советует им остановиться на постоялом дворе у госпожи Магды Сотнер. Если кто-то из героев ранен

или болен, староста рассказывает о том, что деревенский жрец может быстро исцелить раны за небольшое пожертвование храму. За выполнение задания старосты каждый из героев получает 200 пунктов опыта.

Разговор с хозяйкой постоялого двора

Магда Сотнер очень рада, что нашлись храбрые люди, который покончат с чудищем, от которого страдает ее дело. Она может посоветовать героям обратиться к деревенскому кузнецу – купить оружие и доспехи, оставшиеся у него от прежних времен, когда гном был прославленным воином. Магда может предположить, что как опытный вояка, гном сможет помочь героям добрым советом.

Поручение торговца

На постоялом дворе герои встретятся с купцом Ральфом Дюнкером Младшим. До него уже успели дойти слухи о том, что героям поручено побороть тролля, поэтому даже если они не захотят с ним общаться, он сам представится им и предложит поговорить о важном для него деле. Он предлагает им разыскать на дороге его повозку и принести оставшуюся там сумку с ценными деловыми бумагами. Это большая, водонепроницаемая кожаная сумка красного цвета, которая лежит в его фургоне. Имея эти бумаги, он сможет покинуть деревню и вернуться домой. За выполнения этого поручения Дюнкер предлагает героям 10 золотых дукатов. Он настаивает на том, чтобы они отправились за документами немедленно.

Торговец рассказывает героям о своей встрече с троллем и может довольно хорошо его описать. За выполнение задания торговца каждый из героев получает 100 пунктов опыта.

Встреча с Безумным Троллем

От деревни до места, где находится повозка Дюнкера, три часа пешего хода. Повозка стоит посреди дороги, она не повреждена, однако лошадь исчезла. Вблизи повозки во множестве видны следы тролля, следы лошади, а также следы купца. На земле, у передка повозки – вонючая лужа крови, над которой кружиться стая мух – все, что осталось от лошади. Снаружи сумки документами не видно, она находится где-то в глубине повозки, и ее нужно искать.

Троль притаился на обочине дороги, замаскировался под камень и распознать его не возможно. Как только один из героев заберется в повозку, тролль становится видимым и

нападает на героев. Цель тролля – отнять деньги и ценные вещи героев, даже если для этого ему придется их убить.

В повозке все перевернуто вверх дном. Чтобы найти сумку, герою требуется потратить на это 1 раунд и успешно выполнить чек Л/10. Каждый раунд герой может делать одну попытку найти сумку. В повозке помещаются два человека, поэтому поиски можно вести вдвоем. Кроме сумки полезных для героев вещей в повозке нет – все ценное уже обнаружено троллем и похищено.

Все, что нужно героям – отвлечь тролля на то время, пока длится поиск сумки с бумагами. Если тролль увидит золотые или серебряные монеты, он немедленно бросится их подбирать, временно перестав обращать внимание на героев. Если герои попытаются скрыться, тролль преследовать их не будет. Если герои сумеют серьезно ранить тролля, он сам попытается бежать.

Ведущему в этом эпизоде необходимо подчеркнуть, что тролль сошел с ума. Также, необходимо проследить, чтобы



герои не убили тролля в этом эпизоде, дав ему шанс спастись в случае опасности. Герои должны понять, что для убийства тролля им нужна посторонняя помощь. В дальнейшем, тролль будет сидеть в засаде у дороги поблизости от этого места в светлое время суток, когда можно ожидать появления торговцев или путников.

Попойка с кузнецом

Дагоберт Люгенхофф отзовется на стук героев в дверь его дома и согласится их впустить только после того, как они повстречаются в первый раз с троллем. До этого события гном будет обзывать героев матерными гномскими выражениями и продолжать напиваться. Кузнец сильно пьян. Пригласив героев в дом, Дагоберт незамедлительно предложит им выпить с ним, отказываясь разговаривать «всухую».

Если герои расскажут гному о встрече с троллем, то он, с первого взгляда оценив их боеспособность, заявит, что им с троллем не совладать. Дагоберт расскажет, что самым неприятным свойством троллей является необычайно быстрое заживление их ран, которое можно предотвратить только огнем или кислотой.

Гном может предложить героям продать боевую кислоту, хранящуюся в его кузнице, по 1 дукасту за порцию. Герои могут уговорить гнома оказать им помощь в ликвидации троллиной угрозы. Для этого им необходимо длительно выпивать с ним и успешно применить умение «Общение». Каждая попытка уговоров занимает полчаса, а пить при этом нужно так много, что каждые полчаса герои должны пройти чек 3/10. В случае невыполнения чека, герой теряет 1 хит от перепоя. Умелое направление беседы и игра на ностальгии гнома по прежним боевым временам могут дать к чекам на мастерство общения бонусы от 1 до 5 по усмотрению ведущего. В случае успеха, герои, принимавшие участие в уговорах, получают по 100 пунктов опыта каждый. Гном присоединится к героям не раньше, чем на следующее утро, но пойдет с ними только в пещеру или в место, где тролль устраивает засады. В других делах гном отказывается принимать участие, и просит героев позвать его только «когда настанет пора махать топором».

Разговор сообщников

В первую, после встречи героев с троллем на дороге, ночь один из героев должен подслушать разговор Мартина Глобера с Гасфаротом, который происходит в заброшенном закоулке

гостиничного двора, скрытом кустами и сараями. Внимание героя к этому событию может привлечь собака Лайба, которая погавкивая и поскуливая будет звать героя к месту переговоров. Герой может подслушать разговор совершенно случайно или в том случае, если специально примется следить за Глобером. Герой не может видеть Гасфарота, он только слышит тонкий, хрипящий голосок со странным выговором.

В разговоре Гасфарот сначала пытается уговорить Мартина «идти на дело» за уже собранные деньги. После отказа, он предлагает Глоберу раздобыть «оставшуюся сумму» в деревне. Глобер возражает ему, отвечая, что это может навлечь подозрения на него. В ответ на это Гасфарот заверяет Глобера, что он все устроит так, что на Глобера не подумают, и советует провести следующий день на виду у деревенских жителей.

Переговоры прерывает собака Лайба, которая с рычанием набрасывается на собеседника Глобера, после чего тот вынужден скрыться.

ХОЛЬБЕЙН
(ТРОЛЬ).



Если герои осмотрят место происшествия позднее, то они смогут обнаружить там следы Мартина Глобера, собаки и неизвестного маленького существа с когтистыми лапами и хвостом.

Беседа в храме

Если герои явятся в Храм после первой встречи троллем, отец Варуна, до которого уже дошли слухи об этом событии, проявит большой интерес и будет расспрашивать их о встрече. По описанию тролля, отец Варуна сделает вывод, что тролль, по всей видимости, одержим волшебным безумием. Он также предположит, что если тролля излечить от сумасшествия, то бессмысленные для любого нормального тролля грабежи прекратятся, либо с троллем станет возможным договориться.

По поводу средств от такого безумия жрец советует героям обратиться к Ведьме, живущей в лесу неподалеку от деревни. По словам жреца, недавно Ведьма исцелила крестьянина, нашедшего в поле старинный клад, охраняемый духом его прежнего владельца. Дух вселился в беднягу, сделав его безумным, но Ведьма сумела изгнать злого духа и вылечить крестьянина от помешательства.

Визит к Ведьме

После того, как герои достигнут лесной избушки, Ведьма встретится с ними и внимательно выслушает их рассказ о встрече с троллем. Ведьма задаст им несколько уточняющих вопросов о поведении тролля, и согласится, что его безумие носит волшебный характер, и может быть быстро исцелено. За средство от безумия она просит у героев плату в 5 золотых дукатов. Средство представляет собой порошок, который, будучи подожжен, тлеет, испуская густой ароматный дым. Одной порции средства хватит на поддержание горения в течение получаса. Следует сделать так, чтобы тролль хотя бы немного подышал этим дымом. Почти сразу же его помешательство закончится и он придет в себя.

Если герои придут к Ведьме поздно вечером, она предложит им переночевать у себя в избушке, однако сама она всю ночь будет отсутствовать.

За успешный визит в Ведьме каждый, участвовавший в нем, герой получает 100 пунктов опыта.

ВЕДЬМА.



Обвинение в краже

Вернувшись в деревню после разговора с Ведьмой героев встречает большая толпа поселян, вооруженная косами и вилами. Героев хватают, обезоруживают, тщательно обыскивают и связывают. Возглавляющий толпу староста объявляет героям, что из его дома пропали общественные деревенские деньги в количестве 347 дукатов. В краже обвиняются герои, и против них имеются следующие свидетельства: они пришлые чужаки, их никто не видел во все время, предшествующее краже, в их комнате на постоялом дворе обнаружены спрятанные деловые бумаги, хранившиеся вместе с общественными деньгами. Если среди героев есть маг (и поселянам об этом каким-либо образом известно), то староста выражает уверенность в том, что деньги были похищены при помощи колдовства. Героев отводят в центр деревни и вместе привязывают к позорному столбу на деревенской площади, объявив им, что они будут оставаться тут до тех пор, пока не признают, куда спрятали золото.

Староста далеко не уверен в виновности героев, поэтому их уговоры, возмущение и попытки оправдаться приводят к следующему результату: у героев отберут все их вещи, оставив только одежду, приставят к ним четверых здоровенных охранников с дубинами и позволят провести расследование событий, чтобы оправдаться. При этом их повсюду будут сопровождать охранники, пресекая попытки бежать. Героя, который будет вести себя наиболее нагло и нахально, или окажет сопротивление при аресте, поселяне могут потребовать оставить в заложниках. Это происходит, если герой неудачно выполнит чек У/10. Герой, сыгравший главную роль в «освобождении под залог», получает 50 пунктов опыта.

Осмотр дома старосты

Приведя под конвоем героев в свой дом, староста рассказывает им, что за час до того, как их обвинили в краже, он обнаружил пропажу ключа от сундука, который всегда носил с собой. Однако сказать, когда именно ключ пропал он не может. Поспешив домой он отпер дверь чулана и обнаружил, что сундук отперт, раскрыт, а деньги исчезли. Каким образом грабитель проник в чулан без ключа и не взламывая дверь – неизвестно.

При осмотре чулана можно обнаружить ключ от сундука – массивный ключ с головкой в виде кольца. В кольцо продета не очень длинная палка.

Деньги украл Гасфарот, который пользуясь волшебной способностью ползать по стенам, проник в чулан через слуховое окно, выходящее на задний двор. Человеку в это окно не пролезть, это сможет сделать только ловкое существо размером с кошку, но кошке не подняться к окну по гладкой наружной стене. Ключ Гасфарот предварительно выкрал у старосты, заморочив ему голову простым заклинанием. Ключ проворачивается в замке очень туго, поэтому физически слабый демон продел в кольцо головки ключа палку, используя ее, как рычаг. Вынув мешок с деньгами весом поболее 10 фунтов (5 кг), Гасфарот с трудом смог вытащить его по стене к окошку и сбросить наружу. На задворках в этом месте виден след от мешка и валяется один дукат, выкатившийся наружу при падении. Спустившись за мешком вниз, Гасфарот взвалил его на плечи и потащил к околице деревни, где и схоронил в яме под корнями дерева. Гасфарот не хотел тащить такую тяжесть в пещеру самостоятельно и хотел поручить переноску мешка троллю позднее. Вынув из мешка деловые бумаги старосты Гасфарот отправился на постоялый двор, чтобы подбросить их в вещи героев.

Герой, обладающий умением «Чтение следов» может пройти по характерному следу демона, который тяжесть мешка сделала особенно четким. Возле дерева, где Гасфарот избавился от тяжелого груза, его следы теряются.

ГАСФАРОТ
(ДЕМОН).



Осмотр постоялого двора

При осмотре постоялого двора, герои могут узнать от хозяйки, что сразу после обнаружения пропажи денег в гостиницу вломилась толпа крестьян, которые устроили обыск во всех комнатах, занятых постояльцами. В комнате, занятой героями были обнаружены бумаги, пропавшие из сундука старосты вместе с деньгами. Во время отсутствия героев в их комнату никто не входил, общий ключ от всех помещений у Магды никуда не исчезал. Окно комнаты закрыто, но не заперто. После осмотра комнаты героям во дворе встретится скудоумный слуга Карл, убитый горем, который потащит их в заросли сорняков и кустов на задворки. Там, под окном комнаты героев лежит труп собаки Лайбы. Собака скончалась от потери крови в результате множественных ранений узкими и очень острыми когтями.



Пробравшись к постоялому двору, Гасфарот с задворок забрался по стене к окну комнаты героев, сумел открыть его и влез в комнату. Там он спрятал бумаги среди вещей героев, выбрался наружу и прикрыл за собой окно. Стоило ему спуститься вниз, как на него набросилась собака. Произошла схватка, в результате которой собака погибла, а Гасфарот был изрядно покусан.

На зубах Лайбы герои могут найти маленький клочок тонкой ярко-красной кожи. От места схватки к небольшой дыре в заборе ведут следы Гасфарота, в некоторых местах осталась его кровь. За забором следы теряются.

Результаты расследования

Обвинение будет снято, как только герои обнаружат мешок с деньгами и смогут правдоподобно объяснить появление бумаг старосты в их комнате. При возврате денег и снятии с героев обвинения будет присутствовать жрец Варуна, который заподозрит по некоторым обстоятельствам, описанным героями, вмешательство потусторонних сил.

За успешное расследование каждый герой, принявший в нем участие получает по 100 пунктов опыта. Все отобранные вещи героям возвращают, а староста с извинениями выдает каждому по 5 дукатов, «чтобы не держали обиды».

Если жрецу показать клочок кожи Гасфарота, и описать следы, то жрец забеспокоится и предположит, что в деревне действуют злые духи, которые, как он опасается, подбираются к Сосуду Силы, спрятанном в Храме.

Рассказ о Сосуде Силы

Если герои подтвердят подозрения Варуны насчет нечистой силы, то он расскажет им, что может привлечь демонов в их деревне.

В давние времена в этих краях жил мудрый отшельник. Он поселился вдали от людей для того, чтобы в одиночестве постигнуть тайны мира. Часто приходили к нему ученики и часто уходили, многих приобщил старец к мировой гармонии своими мудрыми речами. За годы долгой жизни он стал великим магом, и мог повелевать стихиями, но не делал этого – он проповедовал, что жизнь должна идти своим чередом, и беспокоить магией ее не следует. А мистическая сила старца все копилась и копилась. Однажды отшельник понял, что зажился на этом свете – все постиг и познал, и жизнь ему давно не в радость. Но мир не отпускал его из-за той силы, которую он не хотел расходовать. И вот отшельник собрал всю свою силу в волшебный кубок, и завещал вечно хранить его в этих краях, а сам помер в мире и спокойствии.

С тех пор, в этих местах построен Храм, под которым укрыт Сосуд Силы. Сила, собранная в волшебном кубке постепенно рассеивается, даря этим местам богатые урожаи, удачу, оберегая от моров и войн. Эта сила может привлечь демонов или злых духов в их стремлении добиться власти и могущества. На такой случай и выстроен храм – боги, которым в нем поклоняются, оберегают Сосуд Силы от нечисти и зла, и демоны не могут туда проникнуть.

По окончании рассказа, в том случае, если один из героев владеет умением «Грамотность», жрец вручит ему записку, на которой он напишет формулу экзорцизма, изгоняющую злых духов. Чтение формулы вслух занимает 5 ПД и заставляет потустороннее существо навсегда покинуть окрестности Светлого Бора. В других местах формула не действует.

Помощь Мартина Глобера

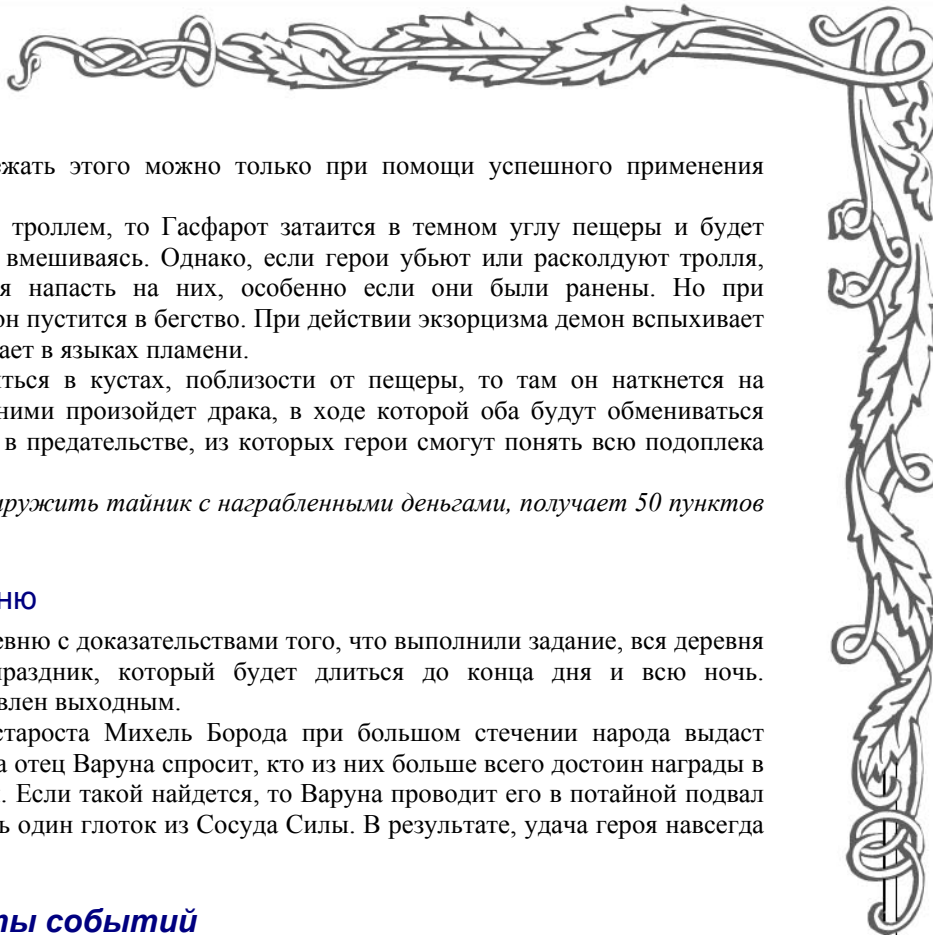
Сразу по окончании расследования, после того, как обвинение в краже будет снято с героев, с ними встретится Мартин Глобер. Он поздравит их с успешным расследованием и выразит готовность помочь в поисках логова тролля. Мартин расскажет, что уплатив немного денег, он смог разузнать у местных охотников, где скрывается тролль. Объяснение Глобера достаточно подробное, чтобы пещеру можно было найти без всякой тропы и ориентиров.

Глобер говорит чистую правду – он действительно узнал у деревенских охотников, где скрывается тролль, но сделал это еще две недели назад. Истинные намерения Мартина таковы – он последует за героями, и, если они справятся с троллем, поискать деньги Гасфарота после их ухода. Если же они сами отыщут золото, Мартин может попытаться напасть на них, особенно, если герои будут ранены.

Поход к пещере

В тот момент, когда герои доберутся до пещеры, Хольбейн мирно спит, а Гасфарот пересчитывает деньги в своей норе. Если прислушаться, то вблизи спуска в пещеру можно слышать храп тролля. Однако, при попытке героев спуститься, тролль обязательно проснется





и будет их атаковать. Избежать этого можно только при помощи успешного применения умения «Скрытность».

Если герои вступят в бой с троллем, то Гасфарот затаится в темном углу пещеры и будет наблюдать за сражением не вмешиваясь. Однако, если герои убьют или расколдуют тролля, Гасфарот может попытаться напасть на них, особенно если они были ранены. Но при получении первой же раны, он пустится в бегство. При действии экзорцизма демон вспыхивает и со страшным криком исчезает в языках пламени.

Если Гасфарот успеет скрыться в кустах, поблизости от пещеры, то там он наткнется на Мартина Глобера и между ними произойдет драка, в ходе которой оба будут обмениваться обличающими обвинениями в предательстве, из которых герои смогут понять всю подоплека произошедших событий.

Герой, который сумеет обнаружить тайник с награбленными деньгами, получает 50 пунктов опыта.

Возвращение в деревню

Когда герои вернуться в деревню с доказательствами того, что выполнили задание, вся деревня собирается на огромный праздник, который будет длиться до конца дня и всю ночь. Следующий день будет объявлен выходным.

Перед началом праздника староста Михель Борода при большом стечении народа выдаст героям денежную награду, а отец Варуна спросит, кто из них больше всего достоин награды в виде Особого Благословения. Если такой найдется, то Варуна проводит его в потайной подвал под Храмом, где даст сделать один глоток из Сосуда Силы. В результате, удача героя навсегда улучшится на 1.

Возможные варианты событий

Способы выполнения основного задания

Убийство тролля. Герои наверняка смогут убить тролля в бою только в одном случае – если уговорят кузнеца пойти за головой тролля вместе с ними. Гном выдаст всем героям по порции боевой кислоты и сам воспользуется ей. Также, герои имеют хорошие шансы справиться с троллем и без кузнеца, если выкрадут боевую кислоту из кузницы. Доказательством выполнения задания в этом случае является голова тролля. За убийство тролля герои не получают никакого опыта, кроме того, что положена за выполнение задания.

Исцеление тролля. Исцелить тролля от магического безумия можно четырьмя способами:

1. Разжечь костер перед спуском в пещеру, и бросить на угли состав, полученный от ведьмы. Поток воздуха затянет дым внутрь пещеры, что снимет с тролля чары Гасфарота.
2. Посыпать Хольбейна порошком, уничтожающим магию, который хранится у Мартина Глобера. Порошок, очевидно, сначала необходимо выкрасть и определить его свойства.
3. Убить или изгнать Гасфарота. В случае, если герои каким-то образом сумеют найти отыскать демона раньше развязки у пещеры и убить его, либо изгнать экзорцизмом, его чары спадут с тролля.
4. Расколдовать Хольбейна заклинанием «Отменить заклинание». Для этого успешного применения этого заклинания против магии Гасфарота, герой должен обладать умением «Магия Астрала» с любым значением больше нуля. При этом, герои должны соблюсти условия заклинания – слова и пассы, производимые вблизи от тролля в течение 1 минуты.

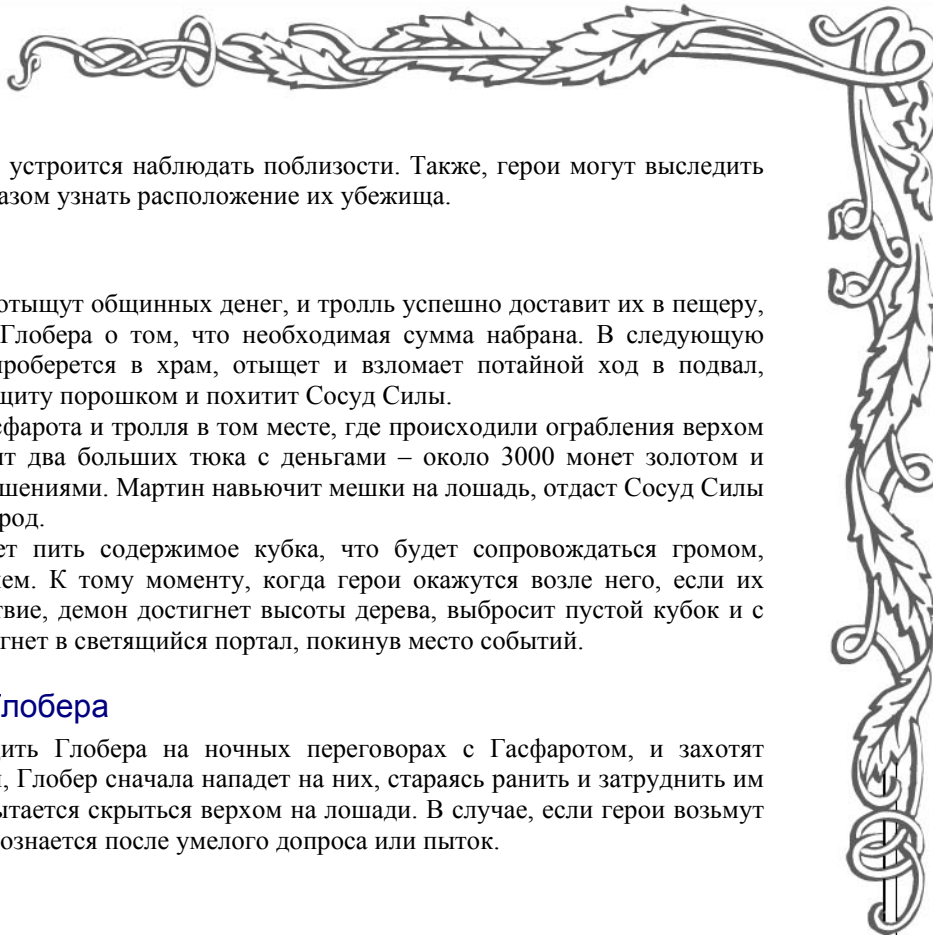
Будучи расколдован, Хольбейн начинает себя вести спокойно и добродушно, он становится полностью вменяемым и постепенно, трудом начинает припоминать все, что произошло с ним после встречи с Гасфаротом. Троль искренне раскаивается в причиненном ущербе и готов отправиться в деревню, чтобы попросить у поселян прощения и предложить свою помощь по возмещению ущерба.

За снятие с тролля чар каждый герой получает по 100 пунктов опыта в дополнение к тому, что им полагается за выполнение задания старосты.

Неоконченное расследование кражи

Если герои не успели отыскать общинные деньги в течение суток, то в ближайшую после этого ночь, за ними явится Хольбейн в сопровождении Гасфарота, возьмет мешок с деньгами и потащит в пещеру. То же самое случится, если герои найдут деньги, но уговорят старосту оставить их на месте и устроят засаду. В этом случае, события, описанные в разделе «Поход в пещеру» могут произойти возле мешка с деньгами, поскольку Мартин Глобер, узнает, что





герои организовали засаду и устроились наблюдать поблизости. Также, герои могут выследить тролля и демона и таким образом узнать расположение их убежища.

Полный провал

В том случае, если герои не отыщут общинных денег, и тролль успешно доставит их в пещеру, Гасфарот известит Мартина Глобера о том, что необходимая сумма набрана. В следующую после этого ночь, Глобер проберется в храм, отыщет и взламывает потайной ход в подвал, нейтрализует магическую защиту порошком и похитит Сосуд Силы.

Под утро он будет ждать Гасфарота и тролля в том месте, где происходили ограбления верхом на лошади. Тролль притащит два больших тюка с деньгами – около 3000 монет золотом и серебром вперемешку с украшениями. Мартин навьючит мешки на лошадь, отдаст Сосуд Силы Гасфароту и отправится в Город.

Гасфарот немедленно начнет пить содержимое кубка, что будет сопровождаться громом, молниями, дымом и пламенем. К тому моменту, когда герои окажутся возле него, если их заинтересуют это происшествие, демон достигнет высоты дерева, выбросит пустой кубок и с торжествующим хохотом шагнет в светящийся портал, покинув место событий.

Обличение Мартина Глобера

Если герои сумеют выследить Глобера на ночных переговорах с Гасфаротом, и захотят добиться от него объяснений, Глобер сначала нападет на них, стараясь ранить и затруднить им преследование, а потом попытается скрыться верхом на лошади. В случае, если герои возьмут Глобера живым, он во всем сознается после умелого допроса или пыток.

Все пошло не так

Если действия героев настолько нестандартны, что придерживаться сценария уже невозможно, ведущему необходимо импровизировать, имея в своем распоряжении полное описание типажей главных действующих лиц. Центральным при этом будет являться стремление Гасфарота захватить Сосуд Силы любой ценой. При этом действия Гасфарота могут быть глупы или некомпетентны, так как он мало знаком с миром людей. Вторым важным фактором будет стремление Мартина Глобера получить деньги, награбленные троллем. Глобер будет действовать хитро и осторожно, и подвести его может только нелепая случайность. Оба попытаются заставить героев действовать в своих интересах обманом и хитростями.

Атмосфера игры

Сценарий следует отыгрывать спокойно, с юмором. Не следует излишне драматизировать события или запугивать героев. Напряженных моментов в игре будет лишь два – первая встреча с троллем на дороге и развязка, при которой выясняются все обстоятельства событий. В случае провала героями всех заданий, драматическим является зрелище обретающего силу демона и сообщение жреца о пропаже Сосуда Силы.

Нельзя допускать длительных «зависаний» игры из-за споров и обсуждений. Игра должна проходить динамично, желательно, чтобы она уместилась в одну игровую сессию, на что и рассчитан сценарий.



ПРИЛОЖЕНИЕ

Характеристики персонажей

Хольбейн

Уровень	5	Типы атак			
Интеллект	4	Пасть		Рука	
Восприятие	4	Атака	13	Атака	14
ПД	7	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	52	ШКУ	3	ШКУ	3
Критические хиты	15	ШКП	2	ШКП	2
Защита	5	Дальность	1	Дальность	1
Броня	1	Ущерб	к10	Ущерб	2к4
Опыт	-	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	туп.

Гасфарот

Уровень	2	Типы атак			
Интеллект	5	Когти			
Восприятие	8	Атака	12		
ПД	9	ПД атаки	3		
Хиты	8	ШКУ	4		
Критические хиты	6	ШКП	1		
Защита	5	Дальность	1		
Броня	0	Ущерб	к6		
Опыт	100	Тип ущерба	ножи		

Дагоберт Люенхофф

Уровень	3	Типы атак			
Интеллект	4	Секира			
Восприятие	6	Атака	14		
ПД	8	ПД атаки	8		
Хиты	36	ШКУ	3		
Критические хиты	18	ШКП	2		
Защита	4	Дальность	2		
Броня	6	Ущерб	3к8		
Опыт	-	Тип ущерба	топ.		

Мартин Глобер

Уровень	3	Типы атак					
Интеллект	6	Короткий меч		Метательный нож		Рука	
Восприятие	8	Атака	12	Атака	14	Атака	13
ПД	8	ПД атаки	4	ПД атаки	3	ПД атаки	3
Хиты	15	ШКУ	6	ШКУ	7	ШКУ	3
Критические хиты	13	ШКП	2	ШКП	2	ШКП	2
Защита	7	Дальность	1	Дальность	4	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к6+1	Ущерб	к4+2	Ущерб	к4
Опыт	100	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	туп.

Охранник

Уровень	2	Типы атак			
Интеллект	4	Дубина			
Восприятие	6	Атака	12		
ПД	8	ПД атаки	4		
Хиты	16	ШКУ	2		
Критические хиты	12	ШКП	2		
Защита	3	Дальность	1		
Броня	0	Ущерб	2к4+2		
Опыт	20	Тип ущерба	туп.		

Кабан

Уровень	2	Типы атак			
Интеллект	1	Клыки			
Восприятие	7	Атака	9		
ПД	10	ПД атаки	5		
Хиты	18	ШКУ	3		
Критические хиты	10	ШКП	2		
Защита	6	Дальность	1		
Броня	2	Ущерб	к8		
Опыт	30	Тип ущерба	коп.		

Медведь

Уровень	4	Типы атак			
Интеллект	2	Пасть		Лапа	
Восприятие	5	Атака	14	Атака	15
ПД	8	ПД атаки	5	ПД атаки	4
Хиты	30	ШКУ	4	ШКУ	3
Критические хиты	15	ШКП	2	ШКП	2
Защита	4	Дальность	1	Дальность	1
Броня	0	Ущерб	к12	Ущерб	к10
Опыт	-	Тип ущерба	ножи	Тип ущерба	ножи

Волчий череп

Уровень	1	Типы атак			
Интеллект	2	Зубы			
Восприятие	6	Атака	13		
ПД	8	ПД атаки	4		
Хиты	12	ШКУ	3		
Критические хиты	0	ШКП	2		
Защита	5	Дальность	1		
Броня	1	Ущерб	к6		
Опыт	30	Тип ущерба	ножи		

Медвежий череп

Уровень	3	Типы атак			
Интеллект	4	Зубы			
Восприятие	5	Атака	15		
ПД	10	ПД атаки	5		
Хиты	25	ШКУ	4		
Критические хиты	0	ШКП	1		
Защита	6	Дальность	1		
Броня	2	Ущерб	к10		
Опыт	50	Тип ущерба	клин.		