

Озеро Василиска

Автор: MecheslaV

Действие будет происходить в Любецком княжестве на северо-востоке Мира. Герои, пришедшие туда на праздник в честь свадьбы дочери князя, сталкиваются с необъяснимыми помешательствами гостей. Один из привратников, который разговаривал с героями об их подвигах, предлагает князю поручить заботу им. Князь соглашается, ну а приключенцы ему отказать не могут. Расследование начинается...

День 1 – Ворота, рынок, таверна

Героев, пришедших неизвестно откуда встречает у городских ворот двое привратников. Один из них осведомляется о цели прибытия и узнав, что они герои сделавшие(победившие, спасшие... кого-то, что-то) с радостью пропускает их. Пройдя несколько сот метров герои видят Рынок, на нем необычайное оживление рядом с лавками подарков. Различные бояре и знатные гости покупают подарки на свадьбу. На рынке герои могут купить еды (2 см за дневной рацион) и компоненты заклинаний. Около края рынка возвышается Таверна «У Ильи». Хозяин таверны Илья – выглядит огромным богатырем, которому больше к лицу доспехи, а не фартук повара. Над входом таверны висит меч прекрасной работы, но снять его практически невозможно. Илья сообщает, что завтра на улице будет пир и предлагает снять у него комнату (2см за постояльца без питания, 3 с питанием).

День 2 – Таверна, площадь.

С утра героев поднял Илья и сказал, что на площади уже начинается пиршество и если они не поторопятся, то могут и опоздать. Пройдя с Ильей по закоулкам герои оказываются на огромной, размером с футбольное поле, площади. Площадь уставлена столами с различной снедью. В дальнем углу площади кучкуются две подозрительно выглядящие группы юношей. Другой стороной площадь подходит к холму на котором стоит дворец. У ворот дворца видна стража (сюда героев пока не пустят). Если герои подойдут к группам юношей, то спросив их они узнают, что те собрались играть в «Шапки» и если герои хотят, то они тоже могут сыграть с ними. Около полудня на площади начинается паника – двое гостей схватили стулья и начали избивать друг друга. Закончилось это тем, что стража растащила обоих, но вдруг, неожиданно еще несколько гостей затеяло потасовку.(В нее можно втянуть и героев) Позже свидетели заявляют, что никаких явных причин для драки не было. Князь, появившийся после потасовок, говорит, что знахари, осмотревшие, дравшихся, говорят, что те были помешаны. Князь хочет что бы кто-нибудь из гостей помог ему найти виновного. Идея никому не нравится и народ начинает расступаться, но неожиданно привратник подходит к Князю и рассказывает о подвигах героев. Князь просит героев помочь ему (за наградой не заржавеет). Если герои соглашаются их провожают в Таверну. Если отказываются, князь обижается и велит посадить их в тюрьму.

День 3 – Волхвы

Илья, узнавший о «честь» предоставленной героям сочувственно качает головой и советует сходить к Волхвам. Те, мол все знают, о неведомом ведают. Волхвы конечно добрые и справедливые, но тоже «кушают». Перед вами выбор помочь волхвам жертвованием или отправиться восвояси... Что выберете? Я так и знал! Надо дать 300 см с КАЖДОГО. Волхвы прочитали из книги Велеса, что по всем повадкам это

существо напоминает Василиска – духа жарких пустынь, что он делает здесь непонятно.

День 4. Озеро.

Получив от Волхвов информацию о чудовище. Найти его можно, обычно у водоемов. Спросив Илью или Волхвов о реках или озерах. Герои получают информацию о озерце Розваль. Озерцо тихое, но вот только плавать в нем не стоит, Водяной всех на дно утаскивает. Подойдя к озеру герои видят странное зрелище: утопленники во главе с Водяным оборонялись от странных существ состоящих, казалось, из грязи. (Исход боя разный – если герои помогут водяному, то см. ниже, а если болотным, то через два дня из озера исчезнут все водяные существа и его можно будет переплыть – но это плохой конец, скучный).

Герои помогли водяному защитить озеро от болотных тварей. Водяной просит героев помочь ему защитить озеро, убив Царя болота. Для этого Водяной даст героям особый порошок, который высушивает болотную грязь – его нужно нанести на оружие и только тогда вы сможете убить царя(типа тролля с его регенерацией этот Царь, но регенерация куда мощнее). Сделать это просто – нужно пойти на болото и найти царя. Он может попросить героев уничтожить водяного – для этого надо перекрыть реку, впадающую в Розваль – сделать это может герой прошедший чек C/20 с трех попыток, иначе камни, которыми герои пытались повернуть русло реки зацемяет в скалах и их больше нельзя сдвинуть с места. Тогда через неделю озеро заболотится и его можно будет переплыть. Можно убить обоих – тоже хорошее дело. Водяной, узнав, что вы убили Царя болота, соглашается исполнить одну вашу просьбу: можете просить денег или дать отличное оружие – Вилы (они у него наносят колющий урон 1к12+4). Можно попросить его (пройдя чек И/20) уйти из озера.

День 5: Остров Василиска

На острове герои увидят пещеру с сокровищами (B/20) и пещеру василиска. В ней на героев нападут несколько крестьян, а потом герои попадут в залу где и обитает сам василиск. В зале без сознания валяется несколько людей, в которых василиск может вселяться. (Мне это чем-то напоминает 1-ую главу Neverwinter Nights с пожирателем разума). Василиск может вселиться в одного из героев – больше существ с такой силой воли он удерживать не способен. (если на захваченного наложить заклинание священника не ниже 1-го уровня, то василиск выйдет из него и примет материальную форму. Он будет в ней на кол-во раундов равное уровню заклинания).

День 6: снова Город

Вернувшись с триумфом, герои могут получить от князя награду деньгами или вещами, а если герои заставили водяного покинуть озеро, то им еще опыт от Ильи и волхвов обломится, а дальше начнется свадьба. Думал, как закончить модуль и решил так: «И я там был, мед, пиво пил, по усам текло, а в рот не попало...».

А вот откуда взялся василиск я, наверное еще напишу, все мои идеи мне не очень нравятся, может вы, уважаемые, подскажете.

Внесюжетные квесты

Игра в Шапки:

Смысл игры заключается в следующем: Игроки делятся на команды, всем игрокам привязывают одну руку за спиной и надевают шапку на голову, но так что бы она не закрывала глаза. Игроки одной команды должны сорвать с игроков другой все шапки. Какая команда раньше это сделает та и победит.

Я реализовал это так: Игрок бросает кость к10 + Ловкость + Удача, Ведущий кидает к20. Как только игрок проигрывает, игра заканчивается. Всего должно быть около 10 бросков. За выигрыш игрок получает еды и еще чего-нибудь. Опыт снова на вашей совести.

Квест Ильи:

Илья просит помочь ему найти меч (ТОЛЬКО после того как герои соглашаются помочь князю). Вчера вечером , выпив кружку пива Илья отрубился, а когда с утра вышел на улицу меча надо входом уже не было. Этот меч – легендарный Меч-Кладенец, который Илья повесил над входом в Таверну, чтобы все знали КТО ее хозяин. Он надеялся на свой слух – снять меч бесшумно было невозможно, но пиво...

Илья считает, что в пиво ему сыпанули Сонника – порошка, своеобразного снотворного из мака. Торгуют им на рынке.

На рынке торговцы сообщают, что Сонник давно не поступал – знахарь Ермолай больше его не делает.

Ермолай живет недалеко от ворот. Если его прижать к стенке или обмануть, то он признается, что недавно продавал Сонник гному, у которого вся борода была в еловых иголках. Ясно (надеюсь), что в городе елки не растут.

В лесу, идя по тропинке, вы оказываетесь на развилке, одна тропа широкая, другая узкая.

Гнома стоит искать по широкой, а по узкой пусть будет бой (где елки там волки). По тропе будет берлога, в ней сладко спит гном. Меч лежит рядом. Можно прокрасться и утащить меч волоком (мало шума, мало ПД) ПД/2. Разбудить гнома и убедить его отдать его – он пробурчит что-то о клятве крови и кинется на вас с намерением побить.

За меч Илья может дать вам или 200см или улучшенный перк «Богатырь».

Альтернатива: Тюрьма

На 2-ой день отсидки к героям придет странный стражник. Он предлагает помочь героям бежать, но с условием, что они выполнят его волю. Чтобы герои не надули он требует с них клятву крови.(в случае невыполнения -3 ко всем хар-кам) На вопрос зачем это надо он неразборчиво бурчит что-то про любопытных «смертных».

Если герои соглашаются, то стражник выводит их за город и сообщает свою волю. Надо найти 2 мощных артефакта: Велесову книгу, которая хранится у волхвов и Меч-Кладенец, прибитый надо входом в таверну.

Книгу у волхвов можно украсть, прокравшись к главному идолу бога Сварога. («Невидимость» не сработает – только воровская скрытность!) Можно убить всех волхвов или уговорить отдать книгу на благое дело(последнее маловероятно – вряд ли бы священник отдал библию самого Луки даже на самое правое дело).

Меч взять посложнее... Он ОЧЕНЬ хорошо прикреплен, так что без шума его снять не выйдет, а на шум прибежит Илья (бьет сильно, но точно). Хотя можно подмешать ему чего-нибудь в пиво... Чего-нибудь продает знахарь Ермолай, живет он около ворот. Одно плохо – для использования меча нужна силушка за 20. Богатырей среди партии нет???

Отдав стражнику вещи герои могут спокойно заканчивать игру. Духа теперь не остановить. Спойте им песню Арии «На службе силы зла».

Изменения в правилах:

Добавил я особенность «Богатырь» - +1 к Здоровью, - 2ПД; Илья дает одному из героев измененную особенность +1 к Здоровью; - 1 ПД.

Кое – какие объяснения:

- 1) Привратник узнает о подвигах героев из их уст – они, объясняя у ворот цель своего прибытия упоминают о своих подвигах. Дайте им возможность пусть похвалятся.
- 2) Василиск – дух, он такой с рождения (как это обозвать: демилич – существо прошедшее две смерти, а существо нежившее, а изначально мертвое это как???). Василиск рождается из яйца снесенного черным петухом и высиженного жабой на навозе. Этого беднягу в нематериальной форме убить **ВООБЩЕ** невозможно! Единственное чего боится василиск это петушиного крика и ласки (зверек такой), которая может его убить. Мне известны три способа убийства василисков: загнать его в чье-нибудь тело, а потом прирезать; привести его в храм **ДОБРЫХ** богов – там есть тотемная магия, которая валит духов на ура; загнать его в какое-нибудь насекомое, засадить в бутылку, после чего закопать/выбросить в океан. Василиск может переселяться в чужие тела, но только тех, кто слаб волей (эх, где ты спасбросок!). Взято все это не помню откуда, но реально, я это читал! Пороюсь и сообщу источник (пишите на mecheslav_dwh@mail.ru) .