

Кошачьи Слезы.

Автор: Алексей Буренин

Сценарий по системе МВД в мире СеМаС.

На героев 0 - 2 уровня в количестве не менее 3 пар глаз.

Получение задания.

Все происходит в столице империи. А может, и нет.

Героев после простой заварушки или первого их сценария приглашает на встречу персонаж, пожелавший остаться неизвестным. Через своего слугу он передает приглашение на встречу в таверне «Бараний Рог».

Придя в таверну, герои замечают что, не смотря на вечер, тут всего несколько посетителей. Их ждет за отдельным столиком человек среднего возраста, сидящий в тени.

Он напоминает, что в соответствии с указом императора магия на территории крупных городов запрещена, но в небольших городах вполне законна. И он просит выполнить небольшую работу с применением магии в восточном приграничном поселении.

В городе Гард и его окрестностях стали пропадать люди. По слухам это связано с полузаброшенным замком, принадлежащим лорду Н.. Сейчас лорд Н очень необходим при дворе и обострение ситуации или ее огласка событий может вызвать нежелательные поводы и доводы.

При более глубоком расспросе выяснится о пропаже трех групп в этом замке и том, что одну из них возглавлял сын лорда Н., а также о том, что тут попахивает Культom Брашнара, ставшим оказывать сильное влияние на императора. Тогда собеседник напоминает, что надо действовать аккуратно, ибо Культ имеет сейчас нешуточное влияние и силу.

Любой чек на восприятие даст игрокам возможность увидеть, что остальные посетители имеют нечто общее и вооружены странными трубками с прикладами.

В этой связи оплата данного расследования и устранения нежелательных элементов будет щедро оплачена в размере 500 золотых.

Если партия попытается понять, кто с ними разговаривает или спросят собеседника напрямую, то узнают, что перед ними Семеон - помощник начальника имперской тайной канцелярии.

Знак полиции - треугольник острой стороной вниз, с рукой сжатой в кулак.

Деньги получают после выполнения задания. Свой человек встретит их по пути в Гард. Но партия должна отправляться немедленно. При согласи Семеон дает еще 100 золотых как транспортные расходы + их ждут лошади на заднем дворе, указания как добраться до Гарда. Едут герои в двух повозках, набитых бочками с сухой краской. По легенде они купцы, привезшие краску торговцу.

События минувшие (для Мастера).

Замок Кошки находится в трех часах пути от города Гард. Там обосновался орден Брашнаров, а точнее пятеро магов. Собственно, как выяснится, этот замок лорд Н проиграл в карты странному человеку. Брашнары занимаются там экспериментами. Так как простые люди склонны к технике то, поймав одного изобретателя, Брашнары хотят соединить технику и магию. Если до поворота на замок поехать по боковой дороге, то герои обнаружат полностью вымершую деревню.

Люди нужны для экспериментов и чудовищных заклинаний. Пропадают они не часто и из разных мест, но в основном это городские жители.

Гард.

Город средних размеров. Стоит рядом с торговым трактом. Город ведет хорошую торговлю. В основном это шерсть. В округе огромное количество овечьих ферм, и предгорье помогает процветать этому виду деятельности. Где шерсть там мясо и

пергамент. Поэтому Гард - один из главных поставщиков пергамента. Это гордость города и мастера внимательно следят за качеством. Тут пишут вручную много книг, но в основном их везут в столицу.

По пути в Гард ни чего примечательного не происходит (хотя по фантазии Мастера может и произойти).

Прибывают они ночью. Идет сильный ливень. Возле ворот встречает мальчишка. Ловко взбираясь в повозку, на которой путешествуют герои, он сообщает, что покажет, куда надо доставить краску. В повозках (двух) они везут бочки с сухой краской.

Бертран.

Хозяин одной из лавок и производства шерсти в городе. Работает на тайную канцелярию более 13 лет. Характер скрытный, внимательный. Неразговорчив, вдовец. Имеет сына Криса - 12 лет. На производстве работает 6 человек.

Бертран - высокий худой мужчина с темными волосами. Одет он в обычную серую одежду.

Он готов отставить их на одну ночь. Поутру герои могут перебраться в любой постоянный двор. Информацию он может дать такую:

Три месяца назад стали пропадать люди. Сначала это были пьяницы и нищие, но потом исчезли два ремесленника. Власти начали расследование, но безрезультатно.

Одновременно ТК послала первую группу на расследование. После ее исчезновения послали вторую. Вы третья группа. Иногда исчезновения прекращаются на неделю или меньше.

Ели учесть, что пропадает всякий сброд то масштабы не ясны.

Ели понадобится узнать о ком - то из горожан, то я к Вашим услугам. Вся связь через меня. Если что, пятьдесят всадников отряда СТОК прибудет в течение трех дней. Но не стоит афишировать кто Вы, иначе можете нарваться на неприятности или тоже исчезнуть.

СТОК - специальный отряд тайной канцелярии. Это маленькая игровая шутка.

Итак, герои попадают на улицу и начинают расследование. Город окружает деревянная стена, заштрихованные дома на карте это постоянные дворы, где можно остановиться на ночь или на две или на три или ну понятно. Крестик на доме означает что там трактир, где можно весело провести время. Галочка – лавки, буква Р – производство.

Если герои ходят в доспехах или латах на улице, то сразу отправятся для выяснения личности в «ментовку». Если герои внятно сочинят цель своего прибытия, то их отпустят с пожеланием: «народ доспехами и видом оружия не пугать! И так беспокойно».

При повторном несоблюдении пожеланий городской стражи, героев задержат на пару дней. Или десятник стражи захочет много золотых монет героев.

На рыночной площади, что у крепости, идет каждый день кулачный бой. Герой решивший поучаствовать в нем, не смотря на результат, получит навык рукопашный бой =1 или разовьет его на еще один пункт. Но только один раз и один герой.

Найти следы пропавших можно просто поговорив с нищими, или побухав в одной из таверн города. Выяснится, что шесть первых пропавших были завсегдатаями таверны Хмельной Бок.

Если герои будут сильно расспрашивать каждого встречного или придут первый раз в таверну Х Бок. То к ним ночью в гости придут шесть мужиков с дубинами.

Тут появятся слухи о проклятой деревне. Говорят, деревня **Бульвитр** вымерла, и каждый, кто вступит на ее землю, будет проклят. Как выше написано, надо свернуть по дороге у замка.

Отправившись туда, герои найдут полностью вымершую деревню. Там все на месте: просто трава вокруг деревни желтая. Дома покрыты серым налетом и пеплом внутри.

Снаружи лежат трупы полностью высохших людей подобно мумиям. Посредине деревни,

возле колодца, стоит странной формы шар с железными лепестками. Полный внутри. Размером в диаметре около 30 см.

Исследования шара даст понять, что это механизм, призванный использовать в своей работе магию. В этом духе.

Если герои захотят понять, как трактир Хмельной Бок связан с исчезновениями, то им, либо придется следить за ним, либо ворваться туда. Когда они начинают следить за трактиром, то в одну ночь становятся свидетелем как трактирщик грузит с помощником тело пьяницы в повозку. Конечно, если они ворвутся в таверну, то будет драка. И даже может быть, смогут допросить владельца.

Если во время слежки их заметят то фургон, покружив по городу, привезет пьяницу к родному дому, где его отдадут злой жене.

Брать фургон надо либо после отъезда его из замка либо сразу за городом, например, спросив что-то типа: «Вы от Михал Иваныча?» или «Какого Фига?». Тут отпираться нечего, схвачен с поличным. Тогда трактирщик заговорит.

Его заставляют привозить разную пьянь и людей, которых искать не будут, в замок Кошки. Собственно он сообщник и пытается отмазаться. С криком ядерен -- батон оканчивает свою жизнь суицидом. Слуга под трансом - он выполняет все повеления хозяина, а без него просто стоит на месте.

Когда об этом узнает Бертран, то порекомендует навеститься в гости в Замок. Просто прикинувшись путниками. Главное продержаться три дня, ибо СТОК уже в пути. Но при этом злоумышленники из замка не должны уйти.

Хозяин Таверны – толстоватый, плечистый мужик с лысиной на голове. Ходит в фартуке с жирными пятнами, пахнет пивом.

Общее поведение города по отношению к игрокам настороженное. Люди будут сторониться прямых расспросов, а при сильной активизации игроков могут возникнуть проблемы с городскими властями. Если ночной приход братья с дубинами их не вразумит, то им могут подсказать путь домой ребята на подходе к деревне. Когда игроки откажутся, будет драка.

Потом стражники не очень хорошо отнесутся к магии в городе, если поймают, - посадят в тюрьму или возьмут штраф.

Кстати, рекомендую ввести обязательно – добровольную регистрацию магов, которые хотят колдовать на улицах города.

Хмельной Бок. Там среди разного хлама есть записка: сколько человек надо в этом месяце и когда. Потом там есть пара Брашнарских свитков (это может установить Бертран или любой маг Ваохи).

Этого достаточно что-бы арестовать хозяина, а загипнотизированный слуга - лучший свидетель.

Ели герои обследуют таверну после посещения из вымершей деревни, то найдут похожий круглый железный шар... такой же как в деревне, но не взорвавшийся. Излучает магию.

Проклятая деревня.

Деревня состоит из шести домов. Все они стоят полукругом, в середине деревни - колодец. Вокруг деревни холмы, - они не дают взрывной волне распространиться дальше. Поэтому след от взрыва будет весьма интересным. В вещах жителей нет ничего особенного. Оружия нет, денег нет. Живых и даже животных нет, свидетелей нет. А можно (даже рекомендую) сделать кучу ценностей и полезностей, но рассыпающихся в руках у жадных героев. Через пару дней после обнаружения деревни власти города выжгут землю с деревней огнем.

Даже, вполне возможно, власти решат выжечь деревню как раз тогда когда там ошиваются герои. Каждый вступивший на проклятую землю, подлежит допросу в лучшем случае, или уничтожению на месте.

Замок Кошки.

Попасть туда довольно просто. Можно просто приехать в гости. Можно ворваться в дверь, пришибив оной дворецкого. Можно прокрасться через стену или подвал.

В любом случае дверь за героями захлопнется или ход обвалится со злобным хохотом, донёшимся неизвестно откуда.

Оказавшись внутри (если пришли в гости), их встретит дворецкий **Брамс**, который пригласит не заниматься ерундой, а погостить. Если они вторгнутся иным путем, то как только будут замечены кем - то из слуг, по замку прокатится вопль «Караул, воры, маньяки, убийцы». Смотри ниже.

Если врываются в замок:

Он мгновенно пустеет. На столах стоит еда, но никого нет. Двери, ведущие на улицу, закрыты, а комнаты - пусты. Горят камин и свечи.

Из замка можно уйти только через ворота и подземный ход. Но ход игрокам неизвестен.

Если приходят в гости:

Дворецкий встречает их и приглашает погостить. На вопросы типа «где хозяин?» герои получают ответ «уехал на два дня». Дворецкий приложит все силы чтобы оставить гостей в замке. Помимо его в замке еще двое слуг – **Горт** немой слуга и повар **Трит**. Все они необщительные, особенно Горт, и угрюмы.

Им предложат ночевать в комнатах по два человека. Тут очень интересно, если героев не четное число. То Брамс из кожи вон полезет, но постарается поселить его в отдельной комнате.

Если придут они вечером (что рекомендую), то их сразу всех отправят спать: нечего по замку бродить по ночам.

На дверях других комнат есть маленький знак, но над комнатами игроков его нет. Если они догадаются изобразить его над своими дверьми, то ночью ни кто не придет.

Если она, мысля, не посетит головы героев, значит, ждать им в гости среди ночи Лихо Одноглазое!

Вариант первый.

Герои приходят в гости. Их поселяют в комнатах, а ночью приходит Лихо с друзьями, общей численностью до 6 штук. Брамс разводит руками и говорит, что такого ни когда не было, сколько живут они здесь и где собственно трупы? А трупов то и нет, они исчезают на утро, следов тоже нет. Дворецкий крутит пальцем у виска. Им подают замечательную еду. Поев, наши герои отправятся, конечно, обследовать замок, но, спустившись в погреб с едой, нарываются на толпу носастых упырей. Именно носастых и не каких-то других. А вы знаете, как опасен носастый упырь в погребе? Нет. Ну, сейчас узнаете.

Упырей штуки 4 (можно дать больше). Я давал двоих на каждого героя.

Когда герои ринутся с вопросом «КАКОГО ФИГА?» к дворецкому, то его не найдут и повара не найдут и вообще ни кого не найдут. Наступает вариант два.

Но вот прежде вопрос больше ведущему, чем игрокам. Если последние по своей глупости не предупредят о везите в замок Бертрана, то как кто – то придет к ним на помощь? А она понадобится, можете мне поверить.

Можно выкрутиться с помощью разумного ворона, живущего на крыши большой башни – это тоже вариант.

Самое главное: когда замок пустеет (или в любой момент на усмотрение мастера) должен полететь почтовый голубь с письмом. Герои его не собьют!! От вылета почтового голубя начинается отсчет времени, когда появятся друзья плохих парней. Время = злобность мастера/к20 часов.

Общий вариант развития сценария или вариант два.

Прежде чем написать обо всех злоключениях, поджидающих персонажа в замке, надо его описать и отсканировать с моих безумных рисунков.

Итак. Замок имеет три башни.

Первая совсем маленькая стоит с фасада здания и не имеет крыши. Внутри нее располагается маленькое помещение для охраны и склад продовольствия (в подвале).

Вторая башня. Находится в правой части здания. Она чуть выше двух этажей замка. На первом этаже комната похищенного изобретателя. Изнутри она обставлена так: кровать в правой половине, за ней большой шкаф, потом в левой половине стеллажи с книгами и чертежами, на огромном столе лежат множество разных деталей, суть которых героям не ясна.

На втором этаже башни комната алхимика. Тут множество полок с рукописями. В промежутках висят гобелены, изображающие процессы приготовления зелий. Напротив входа стоит большой стол, на котором нет ничего примечательного за исключением говорящей бутылки. Она говорит взявшему ее в руку герою: - «Выпей меня» и может то отговаривать, то убеждать героя ее выпить. Если ее выпить, герой чувствует себя опытной (+ 400 – 500 очков опыта). На втором этаже башни есть окно, откуда открывается прекрасный вид на предгорье. Собственно, там ничего и нет, но это на усмотрение мастера. От себя могу предложить много разных бутылочек по всему замку, предлагающих себя испить до дна, но не все из них несут сугубо положительный результат.

Главная башня.

Вход в главную башню расположен на втором этаже. Со второго по первый этаж герои обнаружат собрание всяких редкостей и достаточно большую библиотеку, посвященную истории империи. Большая винтовая лестница ведет с первого этажа на второй. На первом этаже есть вход в подвал, но до поры до времени он остается незаметным. Башня доступна до третьего этажа, а выше это уже дело внимательности героев. Надо нажать на потайной рычаг и сверху опустится лестница, по которой можно будет попасть на четвертый этаж. Там смотровая площадка и пара клеток с почтовыми голубями. Так же там может жить разумный ворон, готовый за красивую безделушку слетать с сообщением к Бертрану.

Первый этаж.

Вход в замок через большие ворота. В узком коридоре, героям предстанет небольшой двор в виде треугольника с отсеченным углом. В широкой части двора расположен колодец. Там ни чего нет кроме пустого ведра.

Возле второй башни имеется комната повара и, собственно, сама кухня. Тут много еды (еще теплой.)

Перед кухней большой зал, где на столах стоит еда (тоже теплая), правда, если героям захочется попить вина, добрые хозяева подсыпали туда снотворного, для вкуса.

Оставляю убранство замка на буйную фантазию злобного мастера.

В комнате с деталями и шестеренками стоит непонятная двухколесная телега со множеством механизмов, если мастер не возражает.

Второй этаж.

Тут есть много комнат для гостей, где смогут опочивать герои. Убранство не самое плохое это хоть и не дворец, но жить можно. В больших комнатах по три кровати. В маленьких - по две.

Рядом с их комнатами находится кабинет хозяина и его спальня. Рядом вход в главную башню.

Потом, обратите внимание на то, что лестниц на второй этаж всего две!!!!

Над первой лестницей у входа в замок висят гобелены, когда герои начнут исследовать, то обнаружат гобелен с магией. На его обратной стороне нарисована карта замка, но только та часть, где находятся герои. Причем план сразу двух этажей не зависимо от того, на каком они стоят + видно все двери (даже тайные) и всех живых существ рядом. Правда одна маленькая деталь: к гобелену приделаны два бронзовых прута и общий вес этой игрушки с его размерами позволяет носить его только вдвоем!!!

Когда наши герои наиграются с гобеленом, он сразу покажет, что на первом этаже в комнате с деталями в шкафу кто - то сидит. Когда герои бросятся туда, они, конечно, не заметят, что телега исчезла, но мастер знает: та самая телега из механизмов собралась в страшного робота (а может и наоборот: когда они поговорят с сидевшим в шкафу человеком, сзади раздастся шум и вот ту то...).

Итиль – он изобретатель. Сидит в шкафу, прячась от своих похитителей. Последним его изобретением стал цилиндр, который под водяным давлением разбрасывал любой порошок. Работал он здесь и в подвале, но предусмотрительные похитители завязывали ему глаза. Жил он раньше в столице Ёрд.

Невысокого роста с сильными руками. Глаза черные, волосы седые, с лысиной на макушке. Одет как обычный крестьянин в серые тона и грубоватую ткань, на пузе фартук. Рукава закатаны.

Когда герои чинно беседуют с Итилем тот, вдруг, кричит: «КАКОГО ФИГА? Бежим!». Тут, наконец, прибывает механическое создание.

Главная задача Итиля: заставить игроков испугаться и носиться по замку от механического чудища!!!!!!

За бегущими героями в щепки разлетается дверь с частью стены и с рёвом несется чудище.

Все смотрели фильмы со спецэффектами ну вот и описывайте!

На первом этаже от механического монстра не скрыться, его могут остановить только лестницы. Наверх ему хода нет!

Не смотря на старания героев погубить механическое создание, оно не станет поддаваться, а будет крушить новенькую броню героев и их мягкие тела. Тут много путей решения этой печальной ситуации. Во-первых, и что самое главное, - в передней части чудища видны две шестеренки и пара ремней, которые приводят в действие эту махину. По этой причине единственный способ избавиться от железного друга: отрезать ремень или вставить любую палку в шестеренку.

Мастер, не спешите открывать тайну работы моей машины: пусть твоя партия побеждает от нее и вдоволь наколотится по ее железным бокам!

Из оружия МД имеет пилу, большой молот и сзади или сбоку имеется устройство наподобие жала скорпиона. Все это покоится на колесной паре в железном корпусе.

Самое главное.

Как и говорилось, злобные маги скрылись в подвале. Что не мешает им творить свои злодеяния. Поэтому, когда герои найдут путь вниз, в ворота постучат друзья злых магов, приехавших на чай. Но до этого времени с героями могут случаться разные неприятности. Собственно говоря, как герои догадаются, что пришедшие - их враги дело мастера. Конечно, справиться с МД поможет Итиль, если его спросят, или пару героев вышибет МД. Также он может намекнуть, куда надо прятаться, когда в замок на чай придут Брашнары.

Подвал.

Он состоит из двух комнат и коридора. Коридор довольно длинный (это вход в подвал). Через равные промежутки в коридоре сверху падают лучи света. Когда герой встанет в луч света, сверху на него спустится заботливо брошенное копьё. Это классическая ловушка и способов ее преодоления много. Копья кидает (заботливо) **Горт**. Пройдя коридор, можно подняться по лестнице к нему слуге с копьями.

Квадратное помещение, в которое попадут герои, разобравшись с верещащим во всё горло Гортом, имеет несколько камер с пленниками (в основном, пьяницами).

За дверью в следующей зале много длинных столов с алхимическими приборами и приспособлениями. Спиной к вошедшим, стоит Брамс. Рядом еще один брашнар.

В дальнем конце стоит сам хозяин замка и Трит.

Одна деталь – большой стол перегораживает комнату до двух третей, поэтому до хозяина так просто не добраться.

Во время их битвы замок вдруг содрогнется. Когда герои закончат с магом и брашнарами, увидят, что наверху вовсю кипит сражение. Это отряд СТОК ворвался в замок, обнаружив там брашнар.

В принципе, если силы у героев остались, они могут помочь с брашнарами. Их-то всего 20 человек. В то время как тайной канцелярии человек 100.

Тут можно такое описание завернуть, что Ник Безумов свои тапочки от зависти съест.

В общем, это краткое описание моего сценария, оставляю право кроить и придумывать, что угодно в нем, но со ссылкой на меня хорошего.

Больше детектива! Больше загадок!

Меньше бессмысленного РУБИЛОВА!!! А может и нет – БОЛЬШЕ РУБИЛОВА!!!

Отредактировано: Атрилл.

Мужик с дубиной

Хозяин Таверны.

Восприятие	6	Дубинка	
Ловкость	5	Атака	10
Пд	7	ПД Атаки	4
Защита	2	Урон	к/6
Броня	1	Дальность	1
Хиты	20	ШКП	3
Кр Хиты	21	ШКУ	2
Опыт	60		

Восприятие	5	Дубина	
Ловкость	4	Атака	12
Пд	7	ПД Атаки	4
Защита	4	Урон	к8
Броня	0	Дальность	1
Хиты	20	ШКП	2
Кр Хиты	21	ШКУ	2
Опыт	100		

Слуга Брашнар.

Восприятие	6	Топор	
Ловкость	6	Атака	13
Пд	8	ПД Атаки	4
Защита	2	Урон	к8
Броня	3	Дальность	1
Хиты	20	ШКП	2
Кр Хиты	21	ШКУ	1
Опыт	150		

Войн Брашнаров

Восприятие	5	Меч	
Ловкость	5	Атака	14
Пд	7	ПД Атаки	4
Защита	3	Урон	к10
Броня	4	Дальность	1
Хиты	30	ШКП	3
Кр Хиты	22	ШКУ	1
Опыт	200		

Хозяин замка

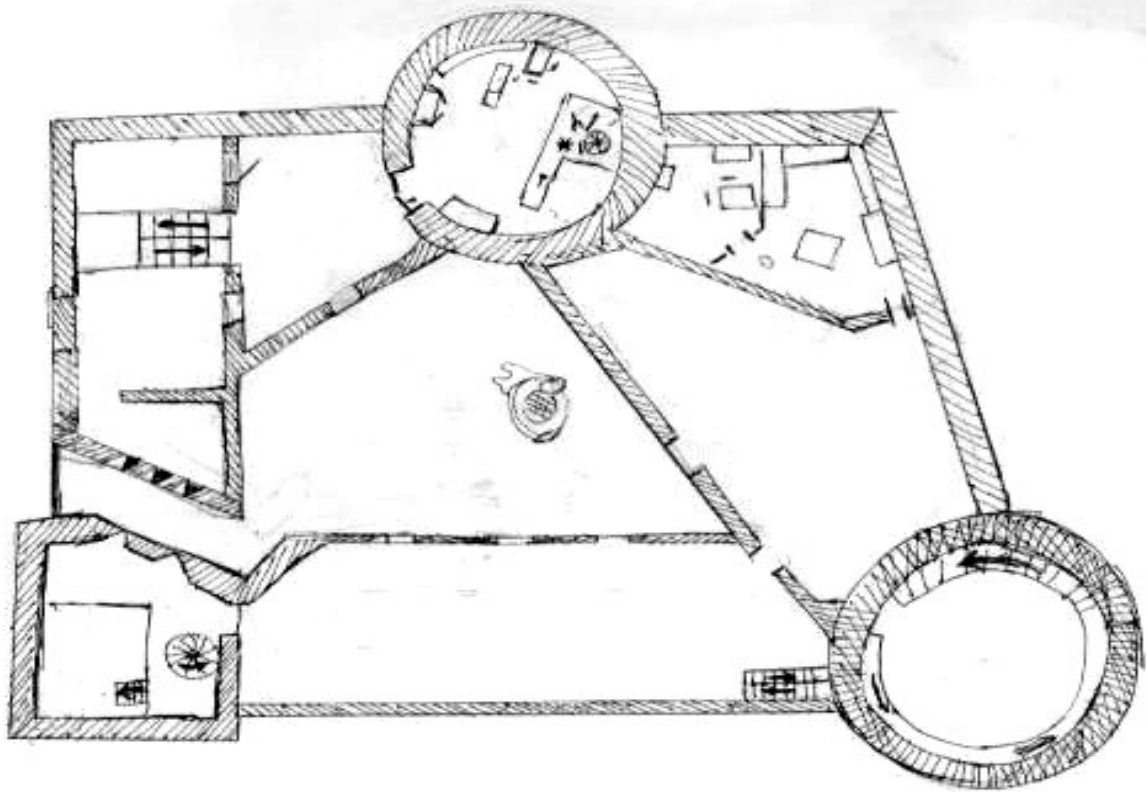
Восприятие	8	Посох (туп)		Магия Толчок.	Магия Удар.
Ловкость	4	Атака	13	Пд Атаки 4	ПД Атаки 5.
Пд	9	ПД Атаки	4	Отбрасывает на к10	При проваленном
Защита	2	Урон	к6	клеток при проваленном	Л/12 игрок падает на
Броня	3	Дальность	1	чеке на ловкость.	землю.
Хиты	30	ШКП	3	Урон: 1 хит/метр +	
Кр Хиты	20	ШКУ	1	препятствия 1 хит.	
Опыт	350				

Механический Друг (МД)

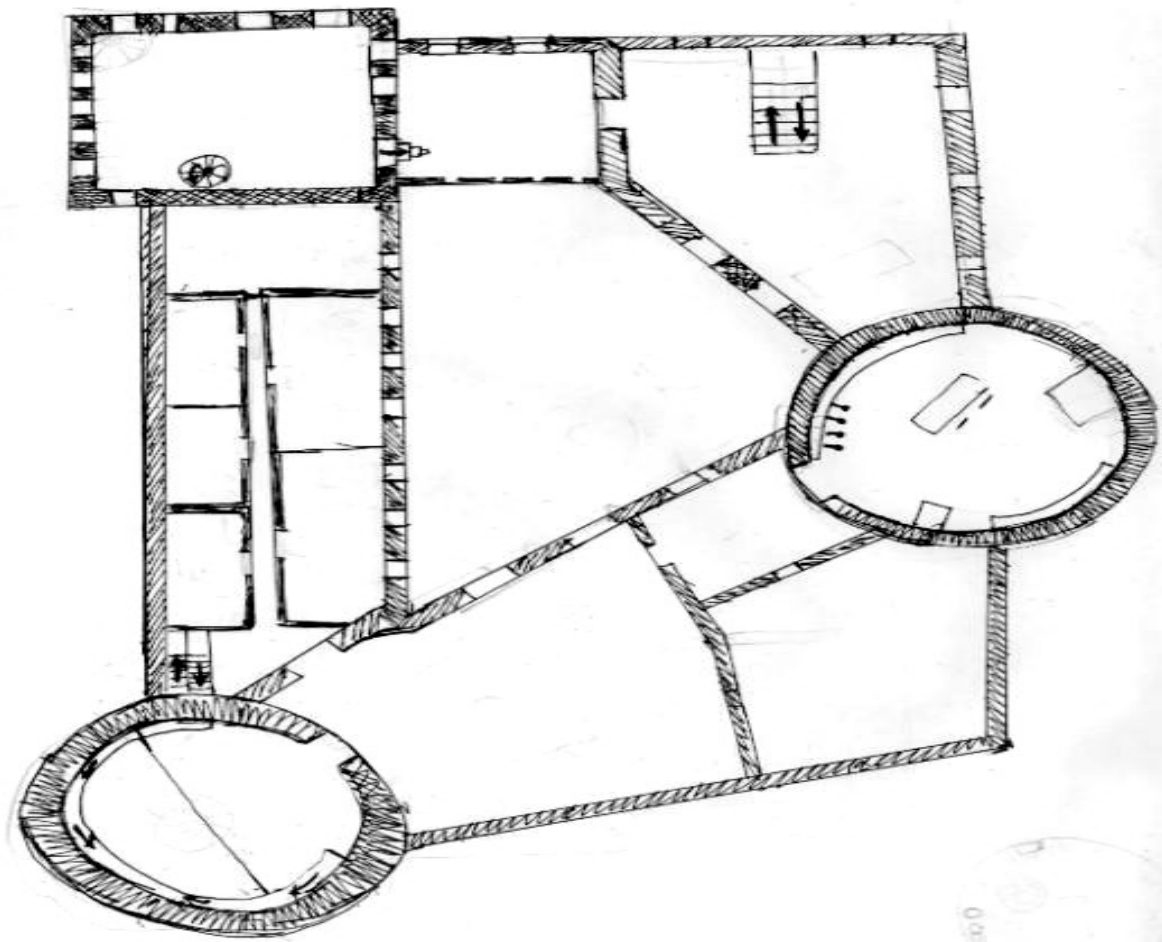
Восприятие	4	Молот (туп)		Пила (ножи)	
Ловкость	3	Атака	14	Атака	10
Пд	12	ПД Атаки	6	ПД Атаки	4
Защита	0	Урон	к10	Урон	к8
Броня	70	Дальность	2	Дальность	2
Хиты	10	ШКП	1	ШКП	1
Кр Хиты	0	ШКУ	1	ШКУ	1
Опыт	300				



город Гард.



Первый Этаж замка Кошки



Второй Этаж замка Кошки