



Заварушка

в Реймеле

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АСТЕРИЮ

Информация о мире

Это приключение происходит в Астерии — авторском фэнтези-мире, созданном Seven Dice. Его события разворачиваются на крупнейшем континенте мира, в свободном крае **Вереск**.

Вереск расположен между четырьмя крупными державами: человеческим королевством **Аденвар**, тифлингской империей **Айсайр**, союзом dwarфов и гномов **Кхар-Гурум** и эльфийскими землями **Тиллирион**. Представители всех этих государств живут, путешествуют и ведут дела на территории свободного края, поэтому здесь встречаются самые разные народы, культуры и взгляды.

Несмотря на действующие мирные соглашения, отношения между соседями остаются напряжёнными. Старые войны завершились относительно недавно, границы всё ещё вызывают споры, а правители великих держав стараются расширить своё политическое и экономическое влияние в Вереске.

ВЕРЕСК

Вереск — свободный край, расположенный между владениями Аденвара, Айсайра, Кхар-Гурума и Тиллириона. В прошлом соседние державы неоднократно пытались подчинить эти земли, однако после очередной разрушительной войны Вереск получил независимость и был признан нейтральной территорией.

Единого правителя у свободного края нет. Каждое крупное поселение управляется собственным Советом Пяти, в который входят представители великих держав и местных жителей. Участники совета решают городские вопросы, назначают стражу, распоряжаются казной и заключают торговые соглашения. На деле каждый представитель также защищает интересы своей державы.

Через Вереск проходят важные сухопутные и речные пути. Здесь можно встретить аденварских купцов, айсайрских алхимиков, dwarфских мастеров, гномьих исследователей, эльфийских посланников, наёмников и искателей приключений. Одни прибывают сюда ради торговли, другие изучают природные богатства края, а третьи стараются ослабить влияние своих соперников.

Жизнь вдали от крупных поселений остаётся опасной. В лесах, болотах и среди заброшенных дорог скрываются разбойники, чудовища, древние руины и следы прошлых войн. Местные советы часто нанимают независимых искателей приключений для охраны караванов, поисков пропавших жителей и решения проблем, с которыми не справляется городская стража.

АДЕНВАР И АЙСАЙР

Аденвар — крупнейшее и могущественное государство континента. Королевство людей занимает обширные земли к югу от Вереска, располагает многочисленной армией, крупными портами и укрепленными пограничными городами. Столицей государства является Аденгард.

В прошлом Аденвар основал северную колонию

и создал там трудовые лагеря, куда ссылались тифлинги со всего Аденвара. Главной опорой человеческой власти стала крепость Тартарус, позднее превратившаяся в символ угнетения тифлингов. Со временем тифлинги восстали и уничтожили власть колонизаторов, а на месте крепости возникло независимое государство Айсайр.

Потеря северных владений стала тяжёлым поражением для Аденвара. Последующие попытки восстановить контроль привели к новым войнам между людьми и тифлингами. Сейчас между государствами действует мирный договор. Аденвар сохраняет сильное присутствие в Вереске и старается укреплять своё положение через торговлю, дипломатию и представителей в Советах Пяти. Среди аденварской знати и военных хватает тех, кто считает Айсайр постоянной угрозой могуществу королевства.

КХАР-ГУРУМ

Кхар-Гурум — союз dwarфов и гномов, расположенный к востоку от Вереска. Его столицей служит древняя dwarфийская крепость Кхар.

Союз появился после великого катаклизма, уничтожившего значительную часть гномьих земель. Dwarфы спасли уцелевших гномов и помогли им заново построить разрушенные города. С тех пор два народа живут в пределах общего государства, соединяя dwarфийское каменное ремесло с гномьей изобретательностью и сложными механизмами.

В Вереске dwarфы и гномы занимаются торговлей, ремеслом, добычей полезных ископаемых и изучением необычных руд. Государственные археологи Кхар-Гурума исследуют древние руины и магические явления, используя передовые технологии своего народа.

ТИЛЛИРИОН

Тиллирион — вечнозелёные земли эльфийских кланов. В глубине древнего леса скрывается столица Даарианор, куда не допускают чужеземцев.

Эльфы редко принимают участие в войнах других государств и ревностно охраняют собственные границы. На протяжении многих веков территориальные споры приводили к столкновениям с Аденваром и dwarфами Кхар-Гурума.

В Вереске эльфы выступают посланниками своих кланов, хранителями лесов, следопытами и исследователями древних мест. Некоторые покидают Тиллирион из любопытства, ради личных целей или после разногласий со своим народом. Для большинства жителей Астерии внутреннее устройство эльфийского государства остаётся загадкой.



Узнать больше о мире Астерии можно на сайте: asteria-lore.netlify.app

ВВЕДЕНИЕ

Предисловие для Мастера

«Заварушка в Реймеле» — это детективное приключение на одну или две игровые встречи для 2–3 персонажей 1–3 уровней. Сюжет разворачивается в Астории, однако приключение можно провести в любом другом фэнтези-сеттинге.

Первая часть приключения может занять до одной игровой встречи, если игроки захотят тщательно исследовать город, пообщаться с местными жителями и собрать слухи. Учитывайте это при подготовке.

В основе сюжета приключения лежит убийство, в котором обвиняют группу. У персонажей остаётся лишь немного времени, чтобы провести собственное расследование и доказать невиновность. Мастер выбирает один из трёх сценариев, который определяет, кто на самом деле стоит за убийством.

Структура приключения и основные события не зависят от выбранного варианта, но уникальные улики, мотивы, ход расследования и развязка в каждом сценарии не дадут Мастеру заскучать при повторном проведении приключения.

Общий обзор истории

Сюжет разделён на шесть частей.

1. Вечер в Реймеле. Герои прибывают в город и регистрируются у пристани, после чего знакомятся с жителями, осматривают районы и останавливаются в таверне «Тростниковый привал». Вечером у персонажей незаметно крадут личные вещи, чтобы затем подбросить на место преступления.

2. Смерть шамана. Утром город узнает об убийстве Сун'Кора и пропаже защитного Тотема, и все улики указывают на героев. Совет Пяти даёт им 24 часа, чтобы найти настоящего убийцу и вернуть Тотем.

3. Расследование. Персонажи исследуют Реймель, опрашивают свидетелей, осматривают место преступления и постепенно понимают, что в деле замешаны влиятельные жители города.

4. Ускользающая правда. Следы ведут героев на другой берег Великого Рена — к заброшенной Древней башне. Там они находят ключевого свидетеля и сталкиваются с чудовищами, которых жители называют Речными дьяволами.

5. Предъявление обвинений. Герои возвращаются в Реймель и выступают перед Советом Пяти. Им нужно сопоставить улики, привести свидетелей

и указать на настоящего преступника.

6. Последствия. Возвращённый Тотем продолжает защищать город, преступник оказывается под стражей, а дальнейшая судьба Реймеля меняется в зависимости от выбранного сценария и решений героев.

Советы для Мастера

Начните историю как непринуждённое знакомство с городом: порт, в котором кипит работа, шумная таверна, мелкие споры и сплетни. А после убийства Сун'Кора резко смените тон на напряжённый детектив: улицы патрулирует стража, жители смотрят на чужаков с подозрением и опаской, а над рекой сгущается опасный туман.

Время

У героев есть ровно 24 игровых часа. Каждое значимое действие должно либо приближать их к разгадке, либо отнимать драгоценное время. Но не наказывайте игроков за любопытство: если персонажи ищут улики, задают вопросы и делают выводы, продвигайте их к следующей точке сюжета.

Статус чужаков

Персонажи не должны быть местными жителями. Они могут быть наёмниками, торговцами, путешественниками или искателями приключений, которые только что прибыли в Реймель. Это важно для сюжета: заговорщикам проще всего свалить убийство шамана именно на чужаков.

Личные вещи героев

В первой части незаметно «стащите» у каждого персонажа по одному узнаваемому предмету: пуговицу, амулет, кинжал, ленту, кусок плаща, пряжку или другой объект, который сможет опознать владелец.

Перед кражей попросите игроков описать внешний вид персонажей, одежду, украшения, оружие и заметные детали. Так обвинение утром будет убедительным, а игроки узнают свои вещи по описанию. Можно украсть вещь только у одного персонажа, но только если вы уверены, что остальная группа будет готова помочь ему в трудной ситуации. Надёжнее всего украсть по одному предмету у каждого искателя приключений.

Как пользоваться текстом

Текст предназначен только для Мастера. Фрагменты, выделенные курсивом, можно зачитать или пересказать игрокам. А текст, выделенный жирным, — критически важная информация, условия запуска каких-либо событий и сложности проверок. Важные события сюжета также выделены жирным.

