ПРЕДИСЛОВИЕ

Эти шесть приключений были написаны для игры на конвентах. Создание приключения, которое смогло бы увлечь и заинтересовать 6-8 незнакомцев на четыре часа, отличается от сценария приключения для игры дома, среди друзей, с персонажами, чьи способности и слабости вы хорошо знаете, а ограничений по времени нет.

Если вы не раз участвовали в ролевых играх на конвентах, то наверняка, увы, сталкивались с чем-то подобным из списка ниже.

- Вы начали играть, не понимая, чего ваши персонажи должны достичь, и тратили драгоценное время, пока они бесцельно бродят в поисках зацепки.
- Вы поняли, что Мастер плохо подготовился или не готовился вообще, а положился на своё умение импровизировать — умение, в котором он далеко не так хорош, как считает.
- Вы столкнулись с чередой испытаний, которые персонажам было слишком просто преодолеть, или, наоборот, с непосильным препятствием, так как приключение было предназначено для героев более высокого или низкого уровня, а его сложность не была скорректирована Мастером.
- Вы провели всю игровую сессию в сражениях с монстрами без исследования, решения головоломок, общения с персонажами мастера или разыгрывания ситуаций по ролям.
- Ваше время на игру истекло как раз, когда приключение наконец стало интересным и захватывающим.

К счастью, вы не столкнётесь с этим ни в одном из шести приключений в книге «Midgard. Саги». Они прошли боевое крещение на настоящих фестивалях. Причём не только пережили их, но и вышли победителями.

ПЕРВОКЛАССНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ДЛЯ КОНВЕНТА

- Либо быстро задаёт темп игре, либо сразу бросает героев в гущу событий.
- Заранее хорошо продумано, но при этом позволяет игрокам добиться цели своим путём.
- Постоянно создаёт трудности на пути персонажей, преодолеть которые будет непросто, но при этом не заводит героев в сюжетный тупик.
- Может заинтересовать чем-то каждого игрока и подходит любому персонажу, будь то боец-любитель оптимизации, решающий головоломки интроверт или болтливый начинающий актёр.
- Ведёт к захватывающей и достойной концовке!

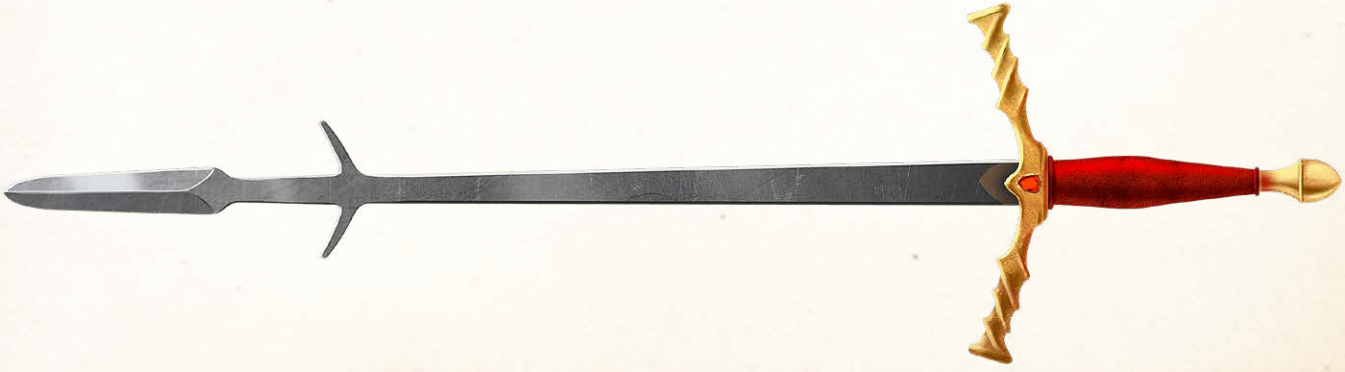
Мы с радостью заявляем, что эти шесть приключений соответствуют всем параметрам.

О ЧЁМ ЭТИ ПРИКЛЮЧЕНИЯ?

«Убийство на Распутье». Это детектив в готическом стиле. Генерал успешной и доходной роты наёмников «Распутье» найден убитым в собственном доме в ночь перед тем, как собирался объявить, кто из его честолюбивых капитанов станет его преемником. Все они были в доме в момент убийства, так что каждый из них под подозрением. Но учтите, время на исходе. Много лет назад генерал заключил сделку с дьяволами, и если не раскрыть убийство быстро, откроются адские врата, сквозь которые дьяволы вырвутся из особняка генерала на свободу во внешний мир.

«Безумец на мосту». Приключение, которое забрасывает персонажей в процветающий город Зобек, где поломка жизненно важного Пыхтящего моста мешает нормальной жизни целого города. Люди не могут попасть на работу, торговцы со своими товарами не могут добраться до рынков. Иными словами, если не починить мост быстро, в Вольном городе воцарится полный хаос. Разумеется, это не простая механическая поломка, а саботаж, и диверсанты продолжают своё дело, даже когда персонажи начали расследование.

«Ограбление по-мальметски». В этом приключении персонажи становятся членами профессиональной команды мастеров-взломщиков, готовой провер-



СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

нуть идеальную кражу. Но штука в том, что персонажи вознамерились обокрасть игорный дом высшего класса, тщательно охраняемый и специально защищённый от подобных хитрецов. Эта практически невыполнимая задача становится ещё сложнее из-за временных рамок — у персонажей есть всего 4 дня, чтобы изучить казино, завербовать работников, подготовить снаряжение и разработать надежный план. Этот план должен быть идеальным, иначе провал неизбежен.

«Расхитители зала Будущего». Это приключение начинается на складе со взрывчаткой, а заканчивается безумной гонкой по бушующей реке во время боя с другим отрядом искателей приключений — аллигаторами, сахваджинами и разъярённым умертвием. В перерыве персонажи исследуют уникальные ветхие эльфийские руины, в которых сокрыта разгадка многовековой тайны Великого исхода эльфов из Мидгарда.

«Пробуждение войны». В этом приключении герои отправляются в сердце Западных пустошей. Там они с удивлением узнают, что племена гоблинов, которые обычно постоянно воюют между собой, объединяются под предводительством сильного лидера по имени Карбекул Четырехпалый. После череды сражений и засад на горных тропах персонажи найдут подсказки о том, что Карбекул намерен вызвать могучий древний ужас и подчинить его своей воле. Карбекул, однако, ошибается. На его зов ответит не древний ужас, а ангел войны.

«Кровь Упавшей Звезды». Приключение поведает об инопланетном космическом грибе, который заражает и порабощает поселения разбойных дварфов. Персонажи проведут время в деревне Берикхейм, побратаются с дварфами и узнают их обычаи. На деревню нападут некогда дружелюбные сородичи дварфов, обезумевшие от спор инопланетных грибов. Персонажи отправятся на заражённую территорию. Кошмарные следы заразы повсюду, и они ведут в пещеру, где находится инопланетянин ми-го. Здесь персонажи должны не только одолеть порождение звёзд, но и понять, как вернуть мозг наследника дварфов в его, казалось бы, безжизненное тело.

Всё это ждёт храбрых, предприимчивых и безрассудных в «Midgard. Саги»!

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

СОДЕРЖАНИЕ

Убийство на Распутье 5
Краткий обзор 5
Особняк Легоры 7
Помощь мастеру 20
Раздаточные материалы 26

Безумец на мосту 27
Краткий обзор 27
Места действия 28

Ограбление по-мальметски 35
Краткий обзор 35
Места действия 36
Сцена 1: Приманка 36
Сцена 2: Беготня 38
Сцена 3: Место преступления 40
Сцена 4: Ограбление! 46
Заключение 47

Расхитители зала Будущего 48
Краткий обзор 48
Часть 1: Рейвальдский склад 49
Часть 2: Получение вводной 55
Часть 3: Арка Горизонтов 56
Часть 4: Не раскачивайте лодку! 63

Пробуждение войны 66
Краткий обзор 66
Места рядом с Обителью Мавроса 67
Сцена 0: Обитель Мавроса 68
Сцена 1: Форпост 69
Сцена 2А: Беглец 71
Сцена 2Б: Засада! 72
Сцена 3: Лагерь Пылевых гоблинов 74
Сцена 4: Святилище Алийи 76
Сцена 5: Ритуал призыва 78
Сцена 6: Ангел войны 80
Заключение 83

Кровь Упавшей звезды 84
Краткий обзор 84
Часть 1: Берикхейм 89
Часть 2. След скорби 96
Часть 3. Инопланетная поросль 99
Заключение 103

Приложение 1: Монстры 104

Приложение 2: Магические предметы и заклинания магии Пустоты 130