

Авантюрный век

СТАНЦИЯ РОЛЕВАЯ
ОБРАЗЕЦ

Странные встречи в Мекленбурге

В замке Холтофф

Эта история началась с того, что группа героев, которые знакомы друг с другом и путешествуют вместе, в ненастную ночь потеряли дорогу, по которой ехали к цели их путешествия – небольшому городку в немецкой провинции Мекленбург, близ границы с польским королевством. Персонажи заплутали в лесу и оказались перед воротами старинного замка. Их принял хозяин, барон Юрген фон Холтофф, мрачный тип, который, однако, внимательно расспросил героев о цели их путешествия, после чего стал приветлив, предоставил путникам кров, накормил их и обещал утром дать провожатого до города.

Но, случайно, уже готовясь ко сну, герои услышали разговор между слугами. Из него они узнали о своём весьма несчастливом будущем. Оказалось, что барон любит устраивать себе кровавое развлечение. Он хватает случайных путников, которых не будут искать (именно это барон выяснил во время разговора), а затем отпускает их в лес, окружающий его владения, даёт немного времени и после этого устремляется в погоню. Никто из преследуемых до сих пор не смог спастись.

К счастью, из разговора слуг герои узнали о тайном подземном ходе, ведущем из замка в лес, прямо к месту выхода ведёт дорога. А это значит, что если действовать быстро, то можно попробовать спастись. Герои бежали из замка и при свете факелов прошли по сырому и тесному подземному ходу. Но, вот уже повеяло свежестью, следовательно выход из тайного хода близок.

Вниманию игроков. Это приключение начального уровня, с ним должны справиться самые обычные персонажи. Желательно лишь чтобы все они хотя бы немного владели боевыми навыками, а также *верховой ездой, наблюдательностью и скрытностью*. Эти навыки окажутся очень полезны.

Вниманию ведущего. Это приключение рассчитано на одну игровую встречу и группу от 2 до 4 игроков. Можно сыграть его как отдельную историю, а можно сделать частью большой игры, например в качестве пролога. В этом случае, злодей барон фон Холтофф может стать антагонистом для отряда авантюристов.

Сцена 2. В лесу у замка

Персонажи игроков только что выбрались наружу. Подземный ход из замка Холтофф вывел их на лесную полянку. Ночь, ярко светит луна. Казалось, мрачные стены замка позади и теперь их ждёт желанная свобода, но герои сталкиваются с егерями барона, которые как раз отправились проверять его охотничьи угодья и готовить завтрашнюю баронскую «охоту». Егеря, заметив персонажей игроков, немедленно спешиваются, а старший егерь обращается к героям с требованием:

- Господа, сложите оружие, я вынужден задержать вас, чтобы препроводить к господину барону. Это приказ.

Если герои немедленно не бросят оружие (а именно это и должно произойти, так как сдаваться – значит попасться барону и оказаться игрушкой в его руках), то сразу же начнётся бой.