



# УЛИЦЫ В ОГНЕ

Приключение для настольной ролевой игры

RPG-NEWS.RU

# УЛИЦЫ В ОГНЕ

**Короткое и динамичное приключение  
в жанре героического фэнтези  
для вашей любимой системы правил**

**Roleplaying News Russian  
2016**

# СОДЕРЖАНИЕ

Начало приключения.....	3
Зона 1. Гостиница и таверна при ней.....	3
Ход событий.....	4
Зона 2. Улицы.....	5
NPC.....	5
<i>Городская стража</i> .....	5
<i>Сторонники Честного Кристофа</i> .....	5
<i>Мародеры</i> .....	6
<i>Пострадавшие</i> .....	6
<i>Ополчение</i> .....	6
Возможные финалы.....	6
<i>Гостиница</i> .....	6
<i>Город</i> .....	6
<i>Бегство</i> .....	6



RPG-NEWS.RU

**Автор идеи, текст:** Ксения Лухтенкова, Алексей «Svolod» Шлыков.

**Редактура:** Команда rpg-news.ru

**Вёрстка:** Дмитрий Казьмин.

**Иллюстрации:** Maciej Zagorski (The Forge Studios)

Это приключение появилось на свет благодаря поддержке нашего проекта на сайте [patreon.com](https://patreon.com). Мы говорим «спасибо» людям, поддержавшим эту награду: Vsevolod Voronkov, Andrei Frolenkov, ballkrusher, Nikita Kholodilov, Alexander Ginglyatt, Kate Remizova, Daniel R, Aleksandr Semykin, Timur Khadanov, Ivan Parfenchuk Natalia Melnikova, Aleksandrs, Maksim Mukhammedov. В будущем мы надеемся порадовать вас новыми проектами.

# УЛИЦЫ В ОГНЕ

*Доброго дня,  
уважаемые читатели!*

Перед вами — следующее короткое приключение от редакции RNR. Вернее, не сколько приключение, сколько его «скелет», если позволите. Конструктор. Набор событий и идей, на основе которого вы можете построить драматическую игровую встречу — как в режиме ваншота, так и в качестве эпизода вашей кампании.

В этот раз мы пошли дальше, чем обычно — это приключение не привязано не только к конкретной механике, но и к сеттингу. Так что события могут произойти как в деревеньке в фэнтези-мире, так и в городке на фронтире Дикого Запада или в пост-апокалиптическом посёлке.

Темп развития событий и «уровень сложности» определите, исходя из имеющегося времени и ваших предпочтений. Выберите подходящие параметры персонажей по вашей системе, и — вперёд!

Итак, однажды группа героев решила заночевать в небольшом городке...

## НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Город на перекрестке пары достаточно крупных дорог — удобная возможность заночевать под крышей, а не под кустом. Может быть, кто-то из героев даже слышал в прошлый приезд, что среди местных подмастерьев (ковбоек, рабочих) завелся баламут, рассуждающий о несправедливости мира и необходимо-

сти «отнять и разделить по-честному», но местные дразги мало интересовали путешественников. Все что требовалось героям — ночлег и горячий ужин в подходящей гостинице.

Когда на улице слышались крики, ругань (возможно — выстрелы, если в мире вашей истории существует огнестрельное оружие), пара крепких парней сноровисто заложили ставни и заперли дверь. Хозяин заведения красноречиво высказался о Кристофе-смутьяне, и тех обормотах, которые собрались вокруг него: мол самые ленивые и беспутные из молодежи — сами работать не хотят, зато на чужое зубы точат. То и дело буянят, но стража их держит в узде, так что уважаемым гостям стоит просто обождать под этим гостеприимным кровом с полчаса-час, и потом спокойно идти по своим делам.

## ЗОНА 1. ГОСТИНИЦА И ТАВЕРНА ПРИ НЕЙ

Здесь собрались самые разные люди: и местные, отдыхающие после трудового дня, и приезжие; и явно мирные обыватели, и откровенно бандитского вида мужики. Хозяин выглядит достаточно честным человеком, когда начинаются беспорядки — держится спокойно и уверенно. У него в подручных три девушки — подавальщицы, у двери дежурят двое крепких охранников.

## ХОД СОБЫТИЙ

### 1. КОГДА ОХРАНА ЗАПИРАЕТ ДВЕРЬ,

ЗА СТЕНАМИ СЛЫШАТСЯ КРИКИ И УДАРЫ, А ХОЗЯИН ОБЪЯСНЯЕТ ПРО КРИСТОФА, ОДИН ИЗ КУПЦОВ УСТРАИВАЕТ СКАНДАЛ, ТРЕБУЯ, ЧТОБЫ ЕГО ВЫПУСТИЛИ.

Хозяин терпеливо пытается его образумить, но купец кричит: *«Ты запер нас здесь и замышляешь грабеж!»*. Если никто из героев не вмешается, хозяин прикажет охране отпереть дверь. Станет видна часть улицы: несколько человек с дубьём и факелами в руках избивают кого-то ногами. При виде открывшейся двери они ринутся к гостинице. Парням — охранникам удастся отогнать их и опустить заставы, но возможно, один из них серьёзно пострадает при этом. Купец, в результате, уходит передумав. В дверь некоторое время будут колотить и орать угрозы.

### 2. НЕСКОЛЬКО МЕСТНЫХ И ПАРА ПРИЕЗЖИХ

НЕ САМОГО БЛАГОНАМЕРЕННОГО ВИДА, ПОШЕПТАВШИСЬ В УГОЛКЕ, НАЧИНАЮТ РАССРЕДОТОЧИВАТЬСЯ ПО ЗАЛУ.

(Их манёвр можно заметить при успешной проверке внимания, бдительности или их аналогов в выбранной вами системе). Заняв наиболее выгодные позиции или обнаружив, что их передвижения замечены, они достают оружие и вожак сообщает: *«Честный Кристоф призывает нас к справедливости! Богатые должны делиться с менее счастливыми людьми!»* Красивых слов хватает ровно на две фразы, дальше следует чистой воды попытка воспользоваться обстоятельствами и ограбить ближнего своего. Героев, в зависимости от их внешности и манеры поведения, грабители могут как назначить жертвами, так и пригласить в союзники, обещая долю в добыче.

Хозяин говорит, что его гости найдутся под его защитой, и демонстрирует арбалет (или кольт, или другое оружие дальнего боя, подходящее для вашей истории), парни — охранники намерены остановить грабителей. В результате завяжется потасовка, в которой примут участие многие обитатели гостиницы. В ходе драки один-два грабителя попытаются прорваться к двери или окнам и открыть их, чтобы призвать помощь с улицы.

Если хозяин гостиницы и его сторонники потерпят поражение, есть вероятность, что двери будут распахнуты, начнется неконтролируемый погром, и гостиница, как отдельная от улицы зона, перестанет существовать.

### 3. ДВЕРЬ В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ ПОДЁРГАЛИ

С НАРУЖНОЙ СТОРОНЫ.

А через некоторое время успешная проверка бдительности подскажет героям, что в запертые ставни второго этажа кто-то ломится. А если бдительность героев не на высоте, это вполне может заметить кто-то другой. В любом случае, в прочности ставен хозяин гостиницы вполне уверен. Однако героям стоит проверить бдительность еще раз: обиженные взломщики оставили «подарки» — куски горячей пакли, забитые в щели ставен и просто стен. Пока само здание не занялось всерьез, однако на противоположной улице стоят мрачные личности с оружием дальнего боя и нетерпеливо ждут попыток пожаротушения.

Если ничего не предпринимать, пожар разрастётся и гостиница, как отдельная от улицы зона, опять же перестанет существовать.

#### 4. В ДВЕРЬ ОТЧАЯННО БАРАБАНЯТ,

СЛЫШЕН СРЫВАЮЩИЙСЯ ЖЕНСКИЙ ГОЛОС.

Среди обитателей гостиницы начинается спор: это уловка погромщиков, или действительно мольба о помощи. Если дверь так и не откроется, через несколько минут прозвучат другие, злые голоса, женский крик, звук борьбы и снова всё затихнет.

Если же двери отпереть, в гостиницу вбежит хорошо одетая женщина средних лет, и расскажет, что вот прямо сейчас ее дом грабят, а в комнатах на втором этаже забаррикадировались её дети — подростки. Она будет просить о помощи, при этом не может сказать, сколько конкретно в доме погромщиков и насколько реальная опасность грозит запертым наверху людям.

Если герои пожелают внять её просьбе, то в доме найдут одну из групп людей, описание которых приводится ниже, в разделе **Зона 2. Улицы**. Какую именно — будет зависеть от логики событий и воли ведущего.

**СОВЕТ:** игра станет драматичнее, если вы добавите в «гостиничный» этап приключений что-то, что станет дополнительным стимулом для персонажей выйти на улицу и помешает просто пересидеть неприятную ночь.

Хорошо работает личная вовлеченность. Например, сторонники Кристофа ранее повздорили с одним из героев и теперь требуют выпустить только его, обещая не трогать остальных (что, вероятнее всего, обман); или просящая помощи женщина окажется чьей-то знакомой. В общем, ориентируйтесь на атмосферу за столом и ваши предпочтения.

## ЗОНА 2. УЛИЦЫ

На самом деле, распоясавшихся «делильщиков» не так много, но хаос они устроили преизрядный. В нескольких местах что-то горит, скорее всего — кормушки с сеном у коновязей, мусорные баки и тому подобные мелкие сооружения. Кое-где на мостовых видны следы крови, из проулка торчат чьи-то босые ноги. Откуда-то слышатся крики, возможно — шум драки. Случайных прохожих на улицах нет, и на первый взгляд город выглядит пустынно. Но на самом деле здесь может повстречаться очень много народу.

## NPC

### 1. ГОРОДСКАЯ СТРАЖА

(ПОМОЩНИКИ ШЕРИФА, ЛИЧНАЯ ГВАРДИЯ ГУБЕРНАТОРА)

Люди, имеющие полномочия и оружие. Они хотят восстановить порядок. Если вести себя с ними адекватно, они не будут чинить препятствий, но постараются уговорить героев пройти в гостиницу или за кордоны в спокойную часть города. Однако особо усердствовать не будут — у них свои дела есть. Если же скандалить и наезжать — попытаются арестовать. Городская стража — крепкие ребята и серьезные противники, зато и добыть с них оружия и снаряжения можно немало.

### 2. СТОРОННИКИ ЧЕСТНОГО КРИСТОФА

Группы по 2d4 человек. Разбойного вида молодчики и девицы. Действовать будут в зависимости от внешности и манеры поведения героев. Богатых — грабить, гордых и заносчивых — бить просто так, «своих парней» и оборванцев — спрашивать и звать с собой. У героев есть

шанс поучаствовать в грабежах, а потом и познакомиться с самим Кристофом.

**Честный Кристоф**— эдакий циничный Робин Гуд с огромной харизмой. Не скрывает сугубо грабительской природы своих «идей», и при этом обезоруживающе честен (неспроста взял себе прозвище!): *«Мы хотим денег, и знаем, у кого их взять. Мы не врём и не скрываемся, в отличие от многих «порядочных граждан».*

Уровень боевой подготовки, вооружения и снаряжения у погромщиков может быть очень разный, от девчонки-подростка с вилами до вполне опытного бойца.

### 3. МАРОДЁРЫ

Не прикрываются именем Кристофа, стараются действовать тихо, берут по мелочи — то, что не заинтересовало погромщиков. Мужик грузит на ручную тачку мешки с зерном из сарая через выломанную стену. В разгромленном доме кто-то деловито прячет за пазуху скатерть со стола. Серьёзными противниками не являются, при виде героев стараются скрыться.

### 4. ПОСТРАДАВШИЕ

Те, чьи двери оказались недостаточно прочными. По-настоящему богатых людей среди них нет, но у них было, что терять, и они это потеряли. Степень драматизма описания остается на совести ведущего игры.

### 5. ОПОЛЧЕНИЕ

Группы по 1d4+2 человек. Взвинченные, злые обыватели, вставшие на защиту своих домов. С ними можно разойтись миром, но одного неосторожного слова достаточно, чтобы вызвать агрессию. Уровень опасности и вооружения невысокий.

**СОВЕТ:** если герои будут бродить по городу достаточно много, то можно использовать d6 для генерации случайных встреч по приведённому выше списку, где значение 6 будет обозначать пустынную улицу.

## ВОЗМОЖНЫЕ ФИНАЛЫ

### 1. ГОСТИНИЦА

Это была куда более серьезная переделка, чем казалось вначале, зато она была последней. Вместо обещанных хозяином получаса-часа, пришлось просидеть взаперти почти полночи. Зато постучавшийся потом в дверь стражник сообщил, что в городе не просто восстановлен порядок, но и большая часть сторонников Кристофа схвачена, а остальных преследуют уже за городом. Можно перевести дух и спать спокойно.

### 2. ГОРОД

Герои неудачно повздорили с городской стражей, или приняли её же дельное предложение и отправились за кордоны в спокойную часть города. Плотное оцепление фильтрует всех входящих, и за ним действительно тихо. Возможно, героям предстоит несколько напряженных бесед при «выяснении личности», но неприятности этой бурной ночи для них закончились.

### 3. БЕГСТВО

Герои хотят покинуть город. Может, просто решили, что для сна здесь слишком шумно, а может быть сошлись с Кристофом и его друзьями и теперь теснимы городской стражей.

Городские ворота заперты, но наружу стража пропускает довольно легко.

Только придётся подвергнуться досмотру: наплевать, если сбегут погромщики, но они не должны унести с собой награбленное. Возможно, у героев есть что-то, что может быть сочтено таковым?

Люди Кристофа знают лаз в стене, но в рядах погромщиков был предатель, и у лаза поджидает засада. Это будет нелегкий бой.

Стены города не то, чтобы неприступны. Но есть патрули и просто обозлённые бдительные граждане.

И в любом случае, на пути из города есть вероятность случайной встречи на улицах.

В сотне метров за стенами города — тишина и покой. Ночёвка под кустом — что может быть прекраснее!

