**Сеттинг**

Саусейдж фест – праздник, который проход летом, стартует в первое воскресенье августа и длится неделю. Этот праздник посвящён тем богам, что дали их предкам пропитание. Закатывают пир, веселятся. Раньше алкоголь был под ззапретом, но со временем королевства стали принимать свои правила, как например в нашем городе король-дварф с начала своего правления разрешил любой алкоголь в этот праздник.

Могучий маг, проваливает своё выступление на фестивале и вскоре используя магию и музыку он пытается поработить весь мир. У него в башне будет огромная лестница, и гигантский комбоусилитель.

**Начало**

Начало в городе <название города>, идёт фестиваль <Саусейдж фест(название рабочее)>. Игроки сидят за столом на площади. Очень людно, пахнет жиром. Владелец таверны просит разгрузить повозку. Там оказывается мимик, который выплёвывает семью гоблинов.

Где-то на площади стоит сцена, на которой желающие могут выступить.После конкурса поедания сосисок, где выиграла дварфша на неё выходит неуверенный низкорослый мужчина средних лет, с непонятным клавишным инструментом. Мелодия, которую он играет, звучит ужасно, в него летят овощи, бутылки, сосиски.

К игрокам обратятся охотники, с просьбой решить проблему с пропажей животных, которых пастух потерял.

**Пропавшие кабаны**

Игроки следуют за охотниками к пастуху, тот сидит на пне возле дороги и смотрит в одну точку. Он боится, что король его за это убьёт. Скажет куда им идти, где в последний раз он видел кабанов. Обнаружив следы они со временем найдут странное место вдалеке от города – кольцо из деревьев и кустов, через которое невозможно пройти. За ним будет друид, он будет настроен агрессивно и хочет защитить кабанов.При убийстве друида лута не будет, кроме его оберега и посоха, На посохе написано на Эльфийском «Да не падёт ни одно существо доброй воли, ни от рук моих, ни чужих». Поиски продолжались долго, темнеет, видны лишь светлячки, поднимается небольшой ветер, местность мирная, можно и неподалёку разбить лагерь.

Вернувшись в город игроки видят перед собой разруху: все лавки разнесены, кучи трупов, хаос. Напали существа похожие на нежить, но необычные. Они начинают уходить, а те кто не успели унести ноги превратились в пыль. Пока люди оплакивали погибших стража вместе с королём встали над телом прнца, котрого зверски растерзала «нежить».

Гонец выступит на сцене с призывом собрать группы для поисков виновника. Игроки согласятся. Гонец скажет быть готовыми к завтрашнему утру, им выдадут коней, повозку. Никаких указаний не будет, ведь неизвестно кто это сделал и как его найти.

**Лес**

Игроки услышат детские крики доносящиеся справа, подобравшись поближе они увидят нескольких детей на ветке высокого дерева, на которое пытаються забраться двое медведей. Дети игрались и забрели далеко от города, как вдруг медведи напали на них и тем пришлось спасаться.

**Эйзеры**

На доске объявлений игроки найдут сообщение о том, что король собирает экспидиционную группу в одну из шахт, откуда не возвращаются шахтёры уже несколько дней. Пещера находится в небольшой скале и уходит глубоко вниз, из неё веет холодом. Видно, что шахтёры никуда не ушли, ведь их вещи раскиданы по пещерам, как только начинаются многочисленные развилки все делятся на группы. После часов поисков игроки находят огромный тунель, в некоторых местах видно сажу. Пройдя дальше они замечают комнату, не похожую на те, что делают шахтёры. В этой комнате Огненные люди справляются с некоторыми членами их группы.

**Конец**

В арендованом замке живут двое магов, Один из которых неубиваемый, а второй – тот самый музыкант.

**Рандомные идеи:**

-2 группы – любители сосисок и cheese enjoyers спорят о том, что лучше.

-На двери одного из домов висит табличка – на ней написано „Ткачук”(можно насрать).