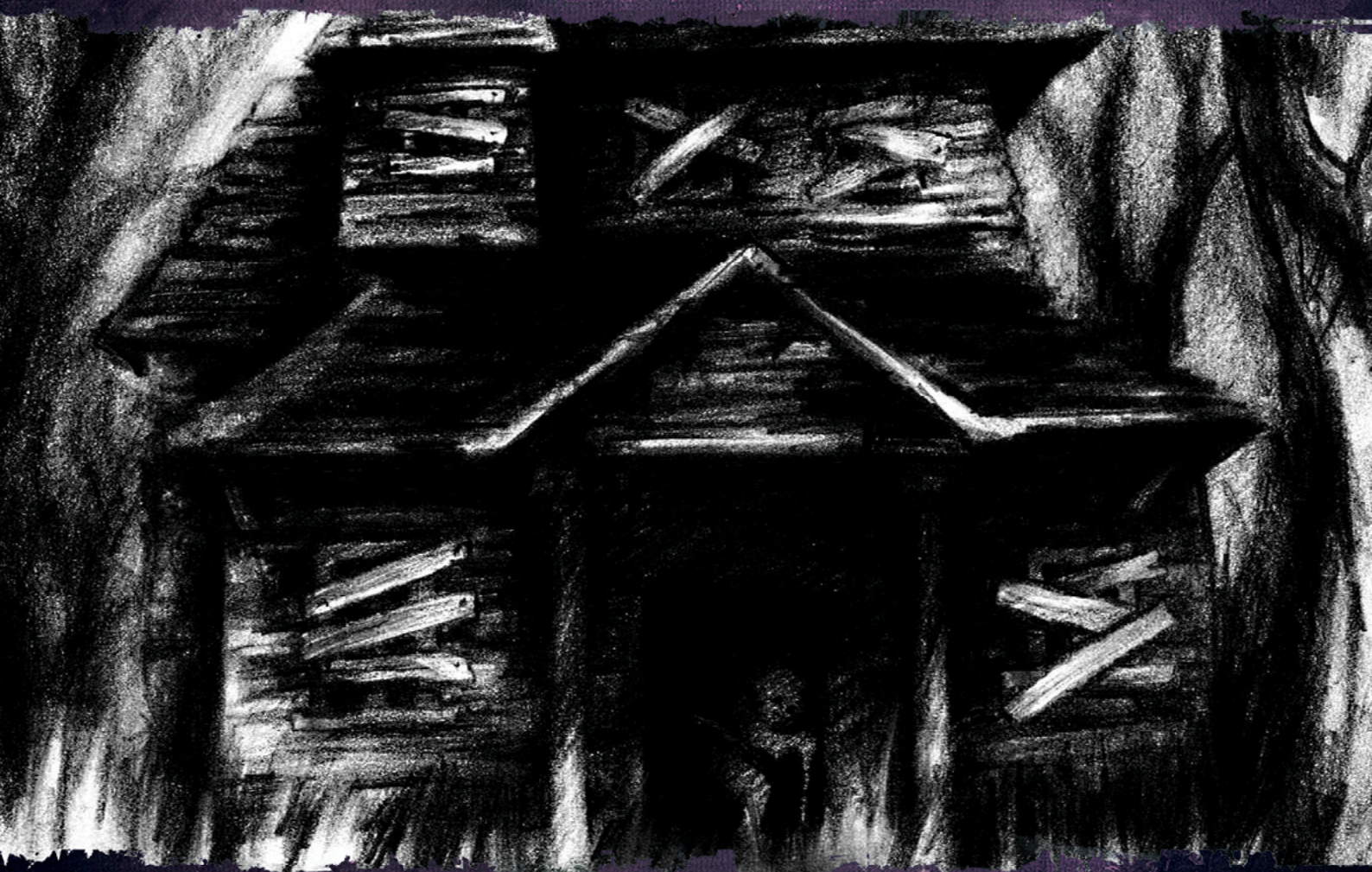


WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

КОРОЛЬ И ШУТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



• Проклятый старый дом •



ТИТРЫ

Автор: Группа "Король и Шут"

Соавтор: Pedomarine

Художник-оформитель и верстальщик: Pedomarine

Художники-иллюстраторы: Сергей Загаровский (обложка), Midjourney (портреты)

Заказчик: Андрей Якушев



СОДЕРЖАНИЕ

Предыстория	2
Содержание	2
Настоящий момент	3
Действующие лица	3
Локации	4
Введение в приключение	4
Проведение приключения	5
Последствия	6
Награды	6

◆ КИШ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ПРОКЛЯТЫЙ СТАРЫЙ ДОМ ◆

Персонажи во время странствий сталкиваются с охотником на ведьм, который попал в засаду и нуждается в помощи.

Тип: Короткое приключение в стиле ужасов

Важность: Низкая

Локации: Заброшенный городок с крупным садом

Противник: Дряхлый старик и ужасы Тзинча

Продолжительность: Одна ночь и утро

Сложность: От высокой до низкой

Наличие боевых сцен: Одна

Награды: Имушество охотника на ведьм

ПРЕДЫСТОРИЯ

Один из владык перемен, высший демон Тзинча, создал многоходовку, кульминацией которой стало это приключение. В одном небольшом и малопримечательном городке на отшибе, в особняке в небольшом парке, обитал мелкий барон, Йорген Блиндер. Он не смог оставить наследников, поскольку его жена каждый раз теряла ребенка (такой план, спасибо кульгисту-повитухе), при этом, он мечтал о сыне, которого с каждым годом всё чаще видел во сне (такой план, каждый раз приходили образы взрослого и рослого человека с низким голосом).

Когда ему стукнуло 40, он обнаружил запретный гримуар (такой план, один из кульгистов подбросил книгу в его кабинет), который он изучил, в надежде обрести возможность завести наследника, впрочем, далеко зайти он не сумел, лишь тронувшись умом. Из-за отсутствия наследника и зарождения безумия, он всё чаще предавался последней радости в жизни — ел, заглушая горе.

Когда ему стукнуло 50, умерли родственники жены — они попали в засаду звероловов (такой план, спасибо не случайно заблудившейся корове, за которой охотились звероловы), чего он даже не заметил, предаваясь унынию. Поскольку сам Йорген уже давно не следил за своим хозяйством, все дела лежали на жене, которая хоть как-то пыталась поддерживать в городке порядок.

Когда ему стукнуло 60, он ослеп, а из-за своей тучности даже не мог самостоятельно передвигаться. В один из дней он перевернулся на бок во время сна и придушил своей массой жену (такой план, спасибо демонам, столкнувшим старика на жену).

После похорон жены, хозяйство ещё больше пришло в упадок, а оставшиеся селяне стали искать другое место для жизни, и никто не желал лишний раз ухаживать за своим правителем, которого интересовала только еда. Когда ему стукнуло 70, он очень крепко заснул (такой план, в этот раз присланный сон был крайне увлекательным, обещающим встречи с сыном, в существовании которого обезумевший Йорген не сомневался). Обнаружившие огромное смердящее (а его никто не мыл) тело, не подававшее признаков жизни, крестьяне посчитали, что барон мертв. Но, поскольку в городке уже некоторое время отсутствовал жрец Морра (такой план, прошлого жреца нашли убитым в подворотне, не иначе как от рук забудыги, принявшего (такой план) жреца за некроманта), крестьяне предпочли заколотить двери и окна.

В течение последующих пяти лет селение опустело, в том числе по той причине, что Йорген, очнувшись ото сна, начал кричать, что он голоден. С тех пор, ввиду атрофии мышц, он существовал исключительно за счет накопленного за десятки лет жира, а также, в том числе в качестве питья, использовал проклятый артефакт, который он нашупал в своей кровати «Рог жажды» — рог, который каждый закат наполнялся тухлой водой с плавающими в ней личинками мух (такой план, владыка перемен очень задолжал, выменивая артефакт у слуг Нургла).

НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ

В настоящий момент Йорген невероятно похудел, до уровня скелета, и научился с трудом передвигаться по дому, по ночам пытаясь оттуда выбраться чтобы найти еду, прогрызая доски, которыми заколотили двери и окна. В дневное время он прячется в своей спальне в башне на третьем этаже, ожидая, когда наполнится рог – несмотря на слепоту, ему «больно видеть белый свет», или он так думает (таков план?). Сад вокруг его поместья уже давно зарос, а само селение опустело, так что проходящие мимо крестьяне предпочитают обходить его стороной.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



ЙОРГЕН БЛИНДЕР

Отощавший слепой (или нет?) старец 75 лет, полностью безумный и имеющий две жажды – обрести сына и поесть. Он замотан в некогда дорогие лохмотья, невероятно плохо пахнет, у него почти обломаны все зубы (об доски), и он полностью одинок в своем поместье.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	4

ГОЛУБОЙ УЖАС ТЗИНЧА

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	30	30	35	30	35	30	35	25	30	10	12

Черты: источник скверны (средний), демон 9+, аура страха (1), нестабильность, оружие (когти) +6, огонь Тзинча

Навыки: концентрация 35, язык (магик) 30



ЙОХАН ФЕРБРЕНН

Охотник на ведьм, который двигался в сторону поселения, руководствуясь слухами о некоем призраке, терроризирующем округу. Это статный высокий мужчина тридцати с небольшим лет, с густой бородой и низким голосом. Одет в черный кожаный плащ, при себе имеет два пистоля и посеребренный меч. При нем вороной конь, который перевозит потенциальную награду персонажам за это приключение (коня можно будет под конец забрать со всем имуществом), потому она остается на усмотрение Мастера. Йохана сопровождали трое спутников, которые погибли, попав в засаду лесных разбойников (такой план, сами разбойники ожидали на этой дороге банкира – что довольно глупо – никто бы не полез в такую глушь, да, тем более, с деньгами, но... такой план). Также он может предложить персонажам в качестве платы использовать снаряжение его убитых спутников или разбойников (на усмотрение Мастера, ничего особо ценного).

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	45	45	35	45	30	30	40	30	55	50	16

Черты: броня (2, лёгкая), враждебность (культисты), оружие (посеребренный меч) +7, стрельба (пистолет) +9 (20)

РОЗОВЫЙ УЖАС ТЗИНЧА

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
4	50	30	35	30	35	30	35	25	30	10	12

Черты: источник скверны (средний), демон 8+, аура страха (2), нестабильность, оружие (когти) +8, разделение, огонь Тзинча

Навыки: концентрация 65, язык (магик) 55

Первый этаж

Поселение

А - Поместье
В - Поселение
С - Развилка

Охотник на ведьм готов предложить в качестве платы имущество его спутников или разбойников, а также деньги, но, у него с собой есть только аванс, и остальное

они смогут получить, если обратятся в храм Сигмара где-то в крупном городе, предъявив расписку. А само дело довольно просто (или нет) – по его сведениям, дальше по тракту расположен заброшенный городок, где обитает призрак. Его задача – выяснить, в чем там дело, и избавиться от нечисти. Охотник заявляет, что у него с собой есть всё, что потребуется, а персонажи игроков нужны исключительно в качестве поддержки на случай случайной опасности – например, которая произошла с ним только что.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Двигаясь дальше по тракту, к вечеру они дойдут до развилки, при этом, видно, что дорога направо не является трактом – это протоптанная множеством ног и колес тропа, в то время как дорога прямо успела зарости травой и бурьяном. Охотник поясняет, что они уже близко, и «крестьяне это место обходят стороной».

Спустя час они прибывают в городок, выглядящий (и являющийся) заброшенным. Подождите, пока игроки сами начнут предлагать планы по дальнейшим действиям. Задача поставить их на место – охотник сообщит, что довольно глупо под ночь искать призрака, и делать это куда безопаснее днем, и лучше переночевать здесь, на окраине, а не лезть к тому месту (дом в саду), где, по заявлениям, и обитает этот призрак. Впрочем, охотник не будет против, если персонажи осмотрятся, но сам он выберет наиболее крепкий дом, где и предпочтет отдохнуть и дожидаться, пока они вернуться, чтобы выставить дозоры и заночевать. Сам он при этом будет готовить и перепроверять свое снаряжение для борьбы с призраком.

Позвольте игрокам исследовать местность, они вполне вольны найти и сам дом в саду, и молитесь, чтобы они туда не полезли в одиночку, сорвав все планы высшего демона. В идеале, после того, как они пару раз чуть не погибнут от обрушений, и не найдут при этом ничего ценного, им хватит разума вернуться к охотнику. В крайнем случае, они могут подойти к саду, и услышат, как могильный голос вопит оттуда о еде и голоде. Учтите, что голос слышно в саду, а не в городке – не такие уж и сильные легкие у деда.

Утром персонажи вместе с охотником на ведьм благополучно появляются у сада, проходят через ворота и пересекают сад. Это совершенно безопасно, но саспенс нагнать стоит – они услышат шорохи, ощутят на себе взгляды, тени будут метаться меж кустарника и деревьев, завывающий ветер и карканье ворон – всё что нужно для полного счастья.

У дома окажутся заколочены окна и двери, и днем из него не будет исходить никаких звуков – старик ушел спать и ждать обновления рога. Охотник приказывает оторвать доски от входа персонажам, позволяя им самим отыскать подходящий инструмент. В крайнем случае, они могут обойти дом вокруг и найти сарайку, где смогут найти что-то вроде лома, насквозь проржавевшего, но его хватит, чтобы оторвать доски. При этом, персонажи, успешно оторвавшие одну из досок, при ее изучении, обнаружат, что она вся в следах, будто бы ее грызли и пытались разорвать. Самое время скрипнуть половице откуда-то из дома.

В конце концов персонажи освободят проход и вольны изучить дом. Внутри всё пропахло нечистотами,

НОВАЯ ЧЕРТА: РАЗДЕЛЕНИЕ

Если существо получает удачное попадание, или теряет все свои пункты здоровья, оно разделяется напополам, и заменяется двумя голубыми ужасами, полностью целыми.

НОВАЯ ЧЕРТА: ОГОНЬ ТЗИНЧА

Существо окутано огнем Тзинча, который срывается из кончиков пальцев, рта или горящих глаз. Все существа одного типа (например, все розовые ужасы или все голубые ужасы), находящиеся поблизости, объединяют свою силу. Один ужас выбирается фокусом (заклинателем) и может произнести 1 заклинание Тзинча во время своего раунда. Розовые ужасы произносят заклинание «Розовый огонь Тзинча», все прочие произносят заклинание «Голубой огонь Тзинча». Каждое дополнительное существо того же типа с «Огнем Тзинча» добавляет +1 УУ, до максимума в +9 УУ.

НОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ: ГОЛУБОЙ ОГОНЬ ТЗИНЧА

Порог сотворения: 6

Дальность: [интеллект] ярдов

Цель: область воздействия

Длительность: мгновенная

Ваши слова вызывают клубящийся шар синего огня, который поглощает ваших врагов. Голубой огонь Тзинча – это магический снаряд. Все, кто находится в радиусе [бонус инициативы] ярдов от цели, получают +3 урона и +1 состояние горения. Если персонаж малого или больше размера будет сведен к 0 здоровья этим заклинанием или будет страдать от состояния горения от заклинания, бросьте 1k10. При 9 два голубых ужаса вырываются когтями из вопящего тела персонажа, убивая его при этом.

НОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ: РОЗОВЫЙ ОГОНЬ ТЗИНЧА

Порог сотворения: 6

Дальность: [интеллект] ярдов

Цель: 1

Длительность: мгновенная

Из кончиков ваших вытянутых пальцев вылетают вихрящиеся снаряды розового огня, заставляя реальность кричать от мучений. Розовый огонь Тзинча – это магический снаряд. Пораженные цели получают +6 урона и +1 состояние горения. Если персонаж малого или больше размера будет сведен к 0 здоровья этим заклинанием или будет страдать от состояния горения от заклинания, бросьте 1k10. При 9 один розовый ужас вырывается когтями из вопящего тела персонажа, убивая его при этом.

дом покрыт пылью и тянет плесенью. Поскольку он принадлежит относительно богатой семье, там может оказаться столовое серебро и более-менее ценные, но поеденные временем предметы. А еще все вещи в доме пронизаны скверной, которую за несколько лет распространил вокруг себя нечестивый артефакт. Так что хапуги вполне себе вольны, вынеся что-то из дома,

ЕСЛИ ВСЕ ИДЕТ НЕ СОВСЕМ ТАК

Если же они все-таки ночью полезут в дом и проникнут туда, на них бросится немощный старик с криками о том, что он требует еды, опционально он готов попытаться их покусать, но никакой опасности он не представляет. А вот представляют – демоны, ожидающие внутри дома. И их целью, за неимением охотника, будут персонажи. Вы вольны обрушить на персонажей всю ярость высшего демона Тзинча из-за провалившегося плана. Выбирайте по вкусу любое число демонов, и обрушьте их на персонажей. Если вы действительно разочарованы – можете подкинуть на персонажей и самого владыку перемен (например, из КиШ-приключения «Бунт на корабле»).

заполучить несколько пунктов Скверны, подвергшись губительному воздействию Хаоса.

В остальном, дом кажется пустым, и при осмотре они никого не обнаружат. Охотник при этом будет распевать священные ритуалы, размахивать кадилом, командовать персонажами – подвинуть стул, передвинуть диван, свернуть ковер и так далее – короче, изображать бурную деятельность. А также не разрешит отходить от него далеко. В конечном итоге они поднимутся по скрипящей лестнице в хозяйскую спальню, где в подгнившей кровати обнаружат лежащее иссохшее тело, похожее на скелет. И вот тут время должно остановиться:

Мрак позади и впереди вас давит на плечи. Вы по одному поднимаетесь вслед за охотником на ведьм, и лестница скрипит под вашими шагами, а в нос бьет смрад от нечистот, от которого у вас слезятся глаза. Вы оказываетесь в небольшой комнате, где вдоль стен стоят тяжелые шкафы, а в центре, у окна, которое также заколочено, стоит крупная двуспальная кровать. К ней уже подошел Йохан, и, склонившись, внимательно изучает лежащее на ней тело – это иссохший старик в лохмотьях с растрепанными длинными волосами, и, судя по всему, именно он (и его одеяния) являются источником омерзительного запаха.

Вдруг старик распахивает глаза, вперившись взором в охотника на ведьм. Мгновение спустя его глаза расширяются, руки молниеносно обхватывают Йохана, а губы старика кричат неожиданно громко: «Сын!». И не успеваете вы прийти в себя, как двери шкафов с грохотом распахиваются, и оттуда выпрыгивают гротескные фигуры немислимых цветов, вовсе не похожие на людей – это буквально сгустки плоти с множеством рук, ртов и глаз, из которых вырывается фиолетовое языки огня. Они направляют свои конечности в сторону схваченного охотника на ведьм и выпускают струи рвущего в глазах пламени.

Ловушка на охотника захлопнулось. Что же произошло? «Ослепший» дед проснулся и «прозрел» (такой план, ведь он никогда не был слеп – иначе откуда страх солнечного света), обнаружив над собой «сына» из своих снов – полнейшее безумие подтолкнуло его обнять «родную кровь», вцепившись в «родственника» смертельной хваткой. Именно этого ждали ожидающие демоны, чья задача сейчас – испепелить охотника на ведьм.

В комнате оказывается достаточно розовых и голубых ужасов Тзинча, чтобы перепугать персонажей игроков, а заодно – убить охотника на ведьм в первом же раунде. При том из его тела в обязательном порядке выпадет розовый ужас, как описано в заклинании «Розовый огонь Тзинча». Учтите, что основная цель демонов – именно охотник, и лучшее, что могут сделать персонажи – поскорее сбежать. Раунд или два демоны будут увлеченно убивать охотника – раунд, когда они застали персонажей врасплох, и еще один, если вам жалко персонажей. Охотник должен умереть в любом случае.

Даже если персонажи окажутся настолько сильны, что смогут дать отпор демонам, опишите, как кровать и стены комнаты обьяло пламя нечестивой энергии, и, похоже, весь дом готов вспыхнуть, как спичка. Если и это не подскажет персонажам, что пора убегать, начните ронять на них стены, проламывать под ними пол и так далее – они не должны ощущать, что они контролируют ситуацию.

В конечном итоге персонажи должны оказаться на улице, выбежав из пылающего дома, который рассыпается в столбе искр и с грохотом буквально за их спинами. А еще, им показалось, что они слышат inferнальный довольный хохот.

Последствия

Итак, персонажи так или иначе выжили, и оказались ближе к первоначальной цели их маршрута, с чем вы можете их похвалить. Также они «успешно» справились с «призраком» (который сгорел, обвиняя охотника на ведьм – после десятков лет мучений и безумия ради извращенного плана демона – не самый плохой конец – смерть «в объятьях долгожданного сына»).

Если вы считаете, что многоходовочек было мало, вот вам последняя – владыка перемен хотел не смерти охотника на ведьм. Он хотел, чтобы вороной конь охотника оказался во владении персонажей. А что с ним делать дальше – решать вам.

Награды

Из приобретений, помимо имущества из дома, которое персонажи могли вынести, у них вороной конь с каким-то имуществом, и, возможно, расписка охотника на ведьм, где он обязуется им выплатить денег (если игроки были настолько алчные, что иначе не хотели помогать правому делу). Не так и много, впрочем, за приключение, где они могли ни с кем не сражаться – не так уж и мало.

Опыт:

- + 50-75 опыта за участие в приключении и отыгрыш
- + 25 если персонажи умудрились не умереть в городе
- + 100 если персонажи догадались сбежать без боя