

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

КОРОЛЬ и ШУТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



• Валет и Дама •

АДАПТИРОВАНО ДЛЯ D&D (3-4 УРОВНИ)



ТИТРЫ

Автор: Группа "Король и Шут"
Соавтор: Pedomarine
Художник-оформитель и верстальщик: Pedomarine
Художники-иллюстраторы: Сергей Загаровский (обложка), Андрей Маршал (портреты)
Адаптация под D&D: Алёна Донских



СОДЕРЖАНИЕ

Валет и Дама	2
Предыстория	2
Настоящий момент	2
Содержание	2
Действующие лица	2
Локации	4
Введение в приключение	4
Проведение приключения	4
Последствия	5
Награды	5

КИШ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ♦ ВАЛЕТ И ДАМА ♦

Будучи в городе персонажи узнают о серии убийств людей в темных переулках, и все как один жертвы оказываются убиты кинжалом.

Тип: Детектив
Важность: Низкая
Локации: Город
Противник: Вампир-ламия
Продолжительность: Более недели
Сложность: Средняя
Наличие боевых сцен: Одна
Награды: Деньги, признание властной персоны

ПРЕДЫСТОРИЯ

Проживающей в городе новообращенной вампирше-ламии Жозефине Кляйнер невыносимо наскучило её нахождение в верхах благородных семей без возможности реализовать свою новую силу, и она решила отвести душу, бродя ночами в образе стриганки-гадалки, и убивая одиноких посетителей, просящих её нагадать свою судьбу и смерть. В какой-то момент эти убийства привлекли внимание обществу, и она решила развлечь себя новым способом – нанимая людей, которые будут разыскивать эту неуловимую убийцу.

В том, что Жозефина вампир, не знает никто, однако Анна Кляйнер – жена Альфреда Кляйнера, кузена Жозефины, однажды видела, как та пила кровь слуги, после чего с Анной случился несчастный случай при странных обстоятельствах.

НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ

Жозефина успешно подговорила брата объявить награду о поимке новоявленной убийцы, да притом так, что Альфред лично проводит переговоры с наемниками, в присутствии Жозефины – вампириша получает удовольствие от наблюдения за этим мероприятием, а заодно – выслушивая планы и способы ловли убийцы. Сама она старается не влезать в беседу, даром что все интересующие вопросы она убедила задавать Альфреда, притом так, будто эта идея пришла в голову ему самому. Жених дочери Альфреда, Кларк, узнал от своей невесты про награду, и потому решил проявить себя, не обсуждая это с Альфредом. Он поклялся, что словит убийцу, и принесет её локон

в качестве подарка Аманде. Аманде такие подарки ни к чему, но её мнение юношу не особо волновало.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



АМАНДА КЛЯЙНЕР

Дочь Альфреда, которой 14 лет. Это милостивая девушка с тревожным расстройством, связанным со смертью матери, характером отца и подозрениями в причастности к смерти матери своей тетки, Жозефины. Она не лишена интеллекта, однако не всегда способна им пользоваться из-за постоянного нервного напряжения.

M	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
3	25	30	30	30	30	30	35	35	30	35	12

Черты: оружие (+4)

Имущество: кошелек с 10 серебряными



АЛЬФРЕД КЛЯЙНЕР

Обладатель высокого воинского звания и внушительного состояния, ветеран войн и дальний родственник правителя. Ему 38 лет. Альфред обладает объемным пузом, густыми золотистыми бакендабрдами, тронутыми сединой, а также взрывным характером, что только усугубилось после смерти жены. Альфред военный до мозга костей, в плохом смысле этого слова. Прямой как стрела, тупой как полено и взбалмошный как взрывпакет. При этом он обожает свою семью, как дочь, так и сестру.

М	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
3	45	30	50	45	35	30	25	25	40	35	17

Черты: броня (1, кожаные доспехи), воинственность

Имущество: ручное оружие (изысканный меч), пистолет с 10 боеприпасами, униформа, кошелек с 10 золотыми



ЖОЗЕФИНА КЛЯЙНЕР

Сестра Альфреда и вампир по совместительству, 19 лет. Она была обращена около полутора лет назад одной из представителей рода ламий, в надежде заполучить могущественного союзника в верхушке армии (увы, Жозефина оказалась глупее, чем рассчитывали ламии). Сама Жозефина является эталоном красоты, которую только подчеркивает бледная кожа и яркий вызывающий макияж. Впрочем, она предпочитает ампула скромной и глупой барышни, тушующейся при виде мужчин, и при этом сложно, но можно заметить, что она с удовольствием ловит их пожирающие взгляды.

М	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
6	60	40	50	40	50	70	40	35	60	55	19

Черты: вампир, магический дар (Школа Смерти), нежить, ночное зрение, оружие +9, следопыт, сумеречное зрение, укусы +8



КЛАРК АНДЕРСОН

Жених Аманды, 18 лет. Является младшим чином армии, и по совместительством отпрыском рода военных, и потому является отличным кандидатом в женихи дочери Альфреда. Это юноша по уму недалеко ушел от тестя, а также отличается крупной комплекцией. Он решил заполучить славу того, кто сможет поймать новоявленную убийцу, и потому станет её жертвой в начале приключения.

М	WS	BS	S	T	I	Ag	Dex	Int	Wp	Fel	W
3	40	30	45	40	30	30	30	25	35	30	15

Черты: броня (1, кожаные доспехи), оружие (+7)
Имущество: униформа, кошелек с 10 золотыми

АННА КЛЯЙНЕР

Покойная супруга Альфреда, 33 года. Она погибла около года назад, и была противоположностью супруга – спокойной, умной и осмотрительной особой, чего, впрочем, не хватило, чтобы выжить. Она догадывалась, что с Жозефиной что-то случилось, и стала в тайне за ней следить, что в итоге и свело Анну в могилу.

ЛОКАЦИИ

Огороженное поместье Кляйнеров – это здание в богатом районе города, обнесенное стеной, за которым разбит сад с цветами и кустами, скрывающими подступы к трехэтажному строению. Комнаты обитателей расположены на третьем этаже, а приемная-кабинет, где происходит диалог с героями, расположена на втором этаже. Первый этаж отдан под кухню, столовую и помещения многочисленных слуг.

ВВЕДЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи могут слышать об объявлении награды на серийного убийцу через глашатаев или прочесть об этом в объявлении. Когда они явятся в назначенное время к дому Кляйнеров (встречи назначены 2 раза в неделю в промежутки с полудня до третьего колокола), они увидят еще две группы наемников в два и три человека, ожидающих начала аудиенций – объявление явно привлекло внимание, да и поимка женщины на взгляд охотников за головами не является серьезным делом. В связи с этим, придется подождать около пары часов. Наконец, слуга пригласит и группу персонажей, сопроводив их через сад (где они заметят сидящую на качелях Аманду, провожающую их взглядом) на второй этаж в приемную, где их будет ожидать Альфред и Жозефина (последняя будет опираться на стену в тени помещения, и не будет выходить на свет). Если игроки зададутся вопросом, что на переговорах делает девушка, Альфред заявит, что это его сестра, и она в силу своего возраста обожает слушать всякий наемничий сброд и их истории про приключения, но она скромница и потому боится спрашивать сама, вот Альфред и решил, что она может послушать гостей в его присутствии, и опрашивать он их будет сам.

Жозефина и впрямь будет молчать и внимательно слушать персонажей, время от времени восторженно вздыхая и закатывая глаза. Если кто-то из персонажей положит на неё глаз – почему бы и нет. В это же время Альфред будет опрашивать персонажей, чем они знамениты, есть ли у них опыт, какую награду они хотят получить, как предпочтут действовать (причем, игрокам нет поводов сомневаться в вопросах – военный, очевидно, пытается их оценить, а также дает возможность Жозефине получить информацию о приключенцах). Выслушав ответы персонажей, только потом Альфред расскажет детали дела: убийца, скорее всего старуха, и, что важно, стриганка. Она нападает на жертв в темных аллеях и парках, заявляя, что она гадалка и предлагает узнать судьбу. Альфред обладает этой информацией от одного из выживших жертв, который, впрочем, позже скончался от полученных ран (Жозефина специально позволила ему выжить, чтобы у охотников были шансы её обнаружить). Самих жертв уже больше двух десятков, и обнаруживают их под утро, так что убийца явно делает свои дела по ночам. Лица гадалки никто не смог описать, так как всё

происходит в темноте при свете одной лишь луны, а на голове у неё платок. Одеты гадалка в многослойные юбки, невысокого роста и горбата. Что касается награды, Альфред готов платить столько, сколько на его взгляд стоят наемники, и готов поторговаться, если они заломят сумму, на которую они не выглядят, или если их истории не произвели особого впечатления, так что им имеет смысл наврать (или приукрасить свои ранние похождения), а также демонстрировать своим внешним видом привычку решать подобные дела. Также, он сообщит, чтобы все свои подозрения, относительно этих дел, они сообщали ему, и он готов платить за них несколько шиллингов в неделю, естественно, если будет, что сообщать.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи могут по ночам разгуливать по всем потенциальным местам для поисков убийцы. Впрочем, их поиски стоит разбавить стычками с засидевшимися в кабаках пьяными горожанами, ночными грабителями или преступниками, грабящими чьи-то дома. Одна из сцен должна раскинуться спустя неделю поисков – они обнаруживают в подворотне тела трех наемников, которых они видели у входа в особняк Кляйнеров. Наемники оказались убиты, и, если игроки успешно пройдут проверку лечения (+0) для изучения тел, они обнаружат, что некоторые раны были получены после ударов невероятной силы, кости буквально раздроблены, и при этом ни одной раны, полученной от оружия – их убило что-то невероятно сильное. По времени смерти – прошло менее двух часов, однако поиск следов ни к чему не приведет. Жозефина устроила охоту на охотников, но чтобы не вызывать подозрений, что это дело рук «гадалки», решила убить их голыми руками, просто-напросто переломав их головы и хребты.

Если персонажи заявятся с информацией об обнаружении наемников, Альфред лишь сообщит, что те не вызвали его доверия и выглядели хлюпиками, и повышать цену он не собирается. Если при этом игроки решат, что дело не стоит свеч, их у выхода из особняка догонит Жозефина и сообщит, что их рассказ взбудоражил её и она готова сама добавить денег, если они найдут убийц этих наемников. Суммы должно хватить, чтобы убедить их согласиться. На выходе они заметят, как у качелей стоит уже виденная ими девушка, а подле нее стоит здоровяк в армейской униформе, стучащий себя в грудь и что-то говорящий. Игроки могут попытаться подойти ближе, чтобы расслышать слова, однако парень замолчит и смерит персонажей высокомерным взглядом. Это, разумеется, Кларк, и именно в этот день он заявляет, что найдет убийщугадалку.

Персонажи могут еще пару ночей поизучать подворотни, однако, найти искомое не выйдет. На третью ночь они найдут тело Кларка, заколотое кинжалом – явно дело рук гадалки. При осмотре тела, они заметят, что в руке у него зажаты золотистые локоны – волосы, которые не могут принадлежать стриганке. Дальнейшие поиски не дадут ничего, если только персонажи не вернутся в особняк сообщить о новой жертве. При этом к ним подойдет Аманда и заявит, что её жених пропал, перед этим пообещав отыскать гадалку, а также опишет его внешность. Если персонажи его видели до этого у качелей, они сразу вспомнят об этом, иначе, описания явно хватит, чтобы

понять, кого они обнаружили. Если они заявят про клок волос, а еще лучше – покажут его, глаза Аманды расширятся. Она скажет, что её тетка совсем недавно была зла как черт, после чего резко изменила причёску, и судя по цвету, волосы могут принадлежать ей.

Достаточно сложить два плюс два, чтобы найти связь. Также, Аманда сообщит персонажам про подозрения относительно причастности Жозефины к смерти её матери, а также про изменение в поведении Жозефины в последние полтора года. А потом девушка и вовсе перепугается, сказав, что первые жертвы, судя по словам её жениха, появились около года назад, просто никто не подумал, что смерти связаны.

Впрочем, доказательств у персонажей нет, и что им делать дальше – придется подумать. Они могут предположить, что Жозефина – вампир, и напасть на нее в доме Кляйнеров, или попробовать проследить за ней, в момент, когда она совершит вылазку. Если хороших идей у них не будет, Аманда предположит, что, коль уж Жозефина выдает себя за стриганку, где-то должна лежать одежда для маскировки. И в этом случае она сообщит, что попытается отыскать одежду в доме, а персонажи пускай попробуют выследить Жозефину, когда она покинет дом, вдруг место для переодевания находится где-то еще.

Что касается слежки, Жозефина покинет дом под вечер, после заката, переодевшись в одежду слуг, притворяясь одной из них и идущей в свой дом после рабочей смены. Из-за темноты распознать её будет крайне затруднительно. Если у персонажей это не получится, и на следующий день они поговорят с Амандой, та заявит, что в доме одежды не нашла, но она не спала всю ночь, и видела, как Жозефина вернулась в свою комнату в одежде слуги. Это упростит поиски в следующую ночь. При этом, если группа не будет осторожно, и выдаст свою слежку, вампир попытается сбежать, но лишь для того, чтобы заманить преследователей в ловушку в пустом складе (где она обычно и переодевается). Жозефина весьма самоуверенна, и у неё есть на то причины. Если же персонажам удастся проследить за ней, не выдавая себя, они смогут заметить, как вампир переодевается в одежды гадалки. По большому счету, если они сами не захотят напасть на вампира, им по силам привлечь внимание армии или стражи, но

только так, чтобы Кляйнер об этом не прознал. Иначе Жозефина постарается исчезнуть в городе, а после – жестоко мстить за то, что персонажи испортили её игру. Если вы сочтете нужным, она вполне может убить Аманду или ценных для персонажей союзников. Не забывайте, что один из самых простых способов обезвредить вампира – совершить нападение днем, когда она скрывается в доме Кляйнеров.

Последствия

В зависимости от действий игроков и того, погибнет Жозефина, скроется или же одолеет их, последствия будут различаться. Если она будет мертва, достаточно будет предоставить доказательства смерти Альфреду, и он будет готов поднять ставку за работу, если от него это потребуют, даром что Аманда будет на стороне игроков и заявит про связь между Жозефиной и смертью Анны. Если Жозефина скроется, у персонажей появится довольно могущественная немезида, со всеми печальными последствиями, при этом Аманда может встать на сторону игроков, но отец без сложной проверки не поверит им без доказательств, ведь слов и пропажи Жозефины будет недостаточно старому вояке. Если Жозефина сумеет одолеть персонажей, она попытается допросить их, чтобы узнать, кто еще знает её тайну, так что Аманда также пострадает.

Награды

Награду персонажи получают только если успешно убьют вампира и принесут доказательства Альфреду. При этом, в процессе расследования они также могут получать небольшое жалование за предоставление информации о ходе расследования.

Опыт:

- + 50-75 опыта за участие в приключении и отыгрыш
- + 25 опыта персонажу, который успешно смог поднять стоимость услуг во время переговоров с Альфредом
- + 10 если персонажи успешно опознают наемников и узнают, что убийца невероятно силен
- + 10 если персонажи сами догадаются, что убитый парень – жених Аманды
- + 10 если персонажи без подсказок Аманды поймут, что убийца – Жозефина
- + 10 если персонажи без подсказок Аманды найдут улики на Жозефину
- + 50 если персонажи смогли одолеть Жозефину



Жозефина Кляйнер

Средняя нежить

Класс доспеха 12

Хиты 60(10к10 + 5)

Скорость 30 футов

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	14 (+2)

Сопrotивление урону некротическая энергия, немагический дробящий, немагический рубящий, немагический колющий

Навыки Скрытность +5, Обман +4, Убеждение +4

Чувства тёмное зрение 60 футов, пассивное

Восприятие 10

Опасность 3 - опыта

Использование заклинаний Жозефина Кляйнер является заклинателем 4-го уровня. Его базовой характеристикой является Харизма (Сл спасброска от заклинания 12, +4 к попаданию атаками заклинаниями). У него подготовлены следующие заклинания:

- **Заговоры(неограниченно):** Фокусы [Prestidigitatation]
- **1 уровень(3 ячейки):** Жуткий смех Ташу [Tasha's hideous laughter], Очарование личности [Charm person]

Действия

Мультиатака Жозефина Кляйнер совершает две атаки: одну когтями и одну укусом.

Когти Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание колющий урон 7 (2к4 + 2).

Укус Рукопашная атака оружием: +5 к попаданию, досягаемость 5 футов, одно существо. Попадание колющий урон 5 (1к6 + 2) плюс урон некротической энергией 3 (1к6). Максимум хитов цели уменьшается на количество, равное полученному урону некротической энергией, а Жозефина восстанавливает такое же количество хитов. Уменьшение хитов длится до тех пор, пока цель не окончит продолжительный отдых. Цель умирает, если этот эффект уменьшает максимум её хитов до 0.