

WARHAMMER  
FANTASY  
ROLE-PLAY I

# КОРОЛЬ И ШУТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



• Вдова и горбун •



## ТИТРЫ

**Автор:** Группа "Король и Шут"

**Соавтор:** Pedomarine

**Художник-оформитель и верстальщик:** Pedomarine

**Художник-иллюстратор:** Kandinsky generative art

**Редактор:** Pedomarine

## СОДЕРЖАНИЕ

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



# КИШ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: • ВДОВА И ГОРБУН •

*Оказавшись в деревне, где они планируют провести ночь, персонажи видят странную сцену: от вполне обычного мужчины с криками про «горбуна» убегает в слезах женщина. Выглядит странно, но будут ли персонажи разбираться, в чем тут дело?*

**Тип:** Расследование

**Важность:** Низкая

**Локации:** Небольшая деревня

**Противник:** Нет

**Продолжительность:** Один день

**Сложность:** Низкая

**Наличие боевых сцен:** Одна

**Награды:** Благодарность жителей, артефакт Хаоса, либо и вовсе ничего

нее – идеальная пара. По совместительству Иоганн забрал себе место местного старосты (заведя того в лес, где и убил), в ходе непродолжительных дебатов, и любые инциденты до сих пор успешно подавлялись находчивостью Иоганна и его волшебным артефактом, но терпение мутанта уже на исходе, что заставляет его совершать ошибки.

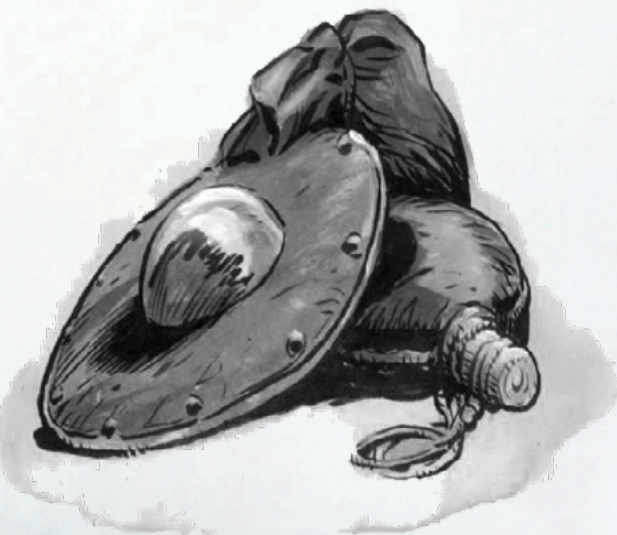
## НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ

Мутант настолько потерял терпение, что решили во что бы то ни стало заполучить Иргу, пускай даже силой (чего он хотел избежать раньше). Вечером он подкараулил ее в деревенском трактире и попытался подсесть к ее столику, угостив сидром. Впрочем, ничего нового не произошло, и уже сходящая с ума от поведения окружающих Ирга отринула его приставания и бросилась бегом из трактира.

## ПРЕДЫСТОРИЯ

В деревне с пару месяцев назад овдовела Ирга Мюллер, жена мельника Альбрехта. Сам мельник погиб, будучи зажеванный в жернова мельницы, что сочли несчастным случаем. Несмотря на тяжелую работу, которая на нее свалилась, Ирга никак не может выбросить из головы мужа и начать жить с кем-то другим. А желающие есть, в том числе Иоганн Буклиг, который появился на селе пять месяцев назад и сразу положил глаз на Иргу. Впрочем, он был крайне разумен, так что никаких следов в мельнице, когда устранял конкурента, не оставил, и до смерти мужа Ирги даже не выдавал свою привязанность.

Что куда важнее, Иоганн – мутант, урод и горбун, по совместительству – культист Тзинча, а также обладатель волшебного зеркала, которым его одарил покровитель. Само зеркало – артефакт Хаоса, который позволяет обладателю для всех окружающих выглядеть так, как он захочет, а также позволяет со временем подменять даже воспоминания. Единственное исключение – объект истинной любви, на которого действие артефакта не распространяется. Именно из-за этого артефакта Ирга видит в Иоганне урод, что не замечают местные, и благодаря этому артефакту, Иоганн успешно внушает окружающим, что Ирга просто немного предвзята после смерти мужа, и он для



# ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



## ИРГА МЮЛЛЕР СЕЛЯНИН – МЕДНЫЙ 3

Вдова мельника и вполне симпатичная женщина лет тридцати, которая начала сходить с ума после смерти мужа и постоянных проявлений знаков внимания со стороны урод-горбуна, оказавшегося в деревне всего пяток месяцев назад. Она подозревает, что Иоганн убил ее мужа, но у нее нет никаких доказательств этого, а все ее обвинения в адрес Иоганна и вопросы про него вызывают у ее односельчан лишь скепсис – они утверждают, что Иоганн никакой не горбун, и вообще, староста, который живет в деревне с момента своего рождения. При этом она также удивляется, что окружающие не считают ее сошедшей с ума и общаются как обычно, приговаривая, что Иоганн – вполне себе успешный кавалер и подходящая для нее пара. Из-за сложившейся ситуации она сомневается в своей разумности, но старается всеми силами избегать Иоганна.

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 4  | 30 | 30 | 40 | 40 | 30 | 30 | 30 | 30  | 30 | 40 | 15 |

**Навыки:** ремесло (мельник 40)



## ИОГАНН БУКЛИГ КУЛЬТИСТ

Мутант, горбун, урод, культист Тзинча и обладатель артефакта Хаоса – «Волшебного зеркала», которые отчаянно сохнут по Ирге Мюллер. Несмотря на наличие артефакта, Тзинч жестоко посмеялся над Иоганном, «одарив» его зеркалом – мутант все никак не может заполучить то, что он хочет, несмотря на, казалось бы, подходящий артефакт и все имеющиеся возможности. Сам Иоганн весьма умен и силен, впрочем, весьма нетерпелив, за что и был наказан своим покровителем. В дополнение к уродству, в его горбе живет малый демон Тзинча, который транслирует своему владыке обо всех неудачах нетерпеливого культиста, чем изрядно веселит бога.

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 3  | 40 | 30 | 50 | 70 | 30 | 30 | 30 | 50  | 20 | 10 | 21 |

**Черты:** оружие +8

**Мутация:** горб, уродство

## ТЗНАР И'ГОР

Младший демон Тзинча, избравший местом своего пребывания горб Иоганна. Впрочем, демон никак не контактирует с горбуном, лишь время от времени хихикая над неудачными попытками Иоганна поговорить с Иргой, чем лишь еще больше выводит из себя Иоганна. По совместительству, демон является источником силы для волшебного зеркала, на тот случай, если Иоганн вдруг захочет избавиться от раздражающего демона. Сам демон способен принимать личину иссиня-черного скарабея, которого вполне можно принять за жука-носорога.

| Ск | ББ | ДБ | С  | В  | И  | Пр | Л  | Инт | СВ | Х  | Зд |
|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|----|----|----|
| 3  | 25 | 20 | 15 | 20 | 30 | 25 | 35 | 40  | 20 | 10 | 2  |

**Черты:** аура страха (1), демон (9+), источник скверны (слабый), нестабильность, оружие +3, размер (маленький)

## ВОЛШЕБНОЕ ЗЕРКАЛО

Выглядающее довольно простым металлическим зеркалом серого цвета и без украшений, но оно имеет одну особенность – благодаря ручке, оно напоминает цифру «9», которая является числом Тзинча.

Зеркало предоставляет обладателю возможность внушать окружающим представление о внешности обладателя как о внешности среднестатистического человека, при этом тот, кто пытается описать внешность, не может вспомнить никаких деталей, кроме как «да обычная внешность, ничего выделяющегося» (чтобы распознать подмену, нужно либо обладать талантом «Второго зрения», либо захотеть совершить активную проверку внимательности и выбросить на ней 1).

Также при длительном воздействии (**проверка силы воли** в конце недели нахождения в радиусе 10 километров от зеркала, с кумулятивным бонусом +10 за каждую последующую неделю, до максимума в +60) может подменять окружающим воспоминания о владельце зеркала, в том числе о деталях его внешности, времени знакомства, общих делах и так далее.

Число целей, на которых распространяется влияние равно **рейтингу общительности**  $\times 100$ . Эффект сохраняется, пока владелец находится на расстоянии в 10 километров от целей (после чего воспоминания исчезают), исключением является только объект истинной любви обладателя артефакта, тот всегда видит истинную сущность владельца и его память нельзя подменить.

При активации способностей зеркала, а также за каждую неделю использования владелец должен совершить проверку силы воли, с кумулятивным штрафом -10 за каждую последующую проверку. При провале персонаж навсегда лишается -УУ пунктов силы воли и получает 1 пункт скверны.



## ЛОКАЦИИ

Деревня, где есть трактир, в котором путники могут остаться на ночь, а также мельница и дом старосты. При этом по общему правилу, иноземцам обычно не предоставляется возможность пообщаться со старостой, с мотивировкой от местных: «он занятый человек, нечего его отвлекать на всякую чепуху». Никаких дополнительных важных деталей здесь нет.

## ВВЕДЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Когда герои к вечеру прибывают к трактиру, оттуда с криками про горбуна выбегает заревавшая женщина, пронсясь мимо героев. Успешная **проверка наблюдательности** подскажет героям, что окружающие на эту сцену никак не реагируют, в лучшем случае провожая Иргу усталыми или равнодушными взглядами. Вслед за девушкой спустя пол минуты выходит обычный человек без каких-либо особых примет. Он окидывает персонажей взглядом, чуть запнувшись, но продолжает свое движение, всем видом показывая, что не желает общаться.

Будет лучше, если вы не будете заострять на нем внимание игроков, постарайтесь избежать вопросов, относительно его внешности и одежды, отделяясь общими фразами. Возможно, даже лучше будет заставить игроков думать, что вы просто не продумывали внешность этого персонажа. Если же они будут настаивать, предложите им совершить **проверку внимательности**, где только при 1 на результате они смогут увидеть в нем нечто иное, чем вы описывали.

## ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

После этого позвольте игрокам делать, что им захочется – опрашивать местных, пойти за девушкой или этим парнем, или и вовсе не обращать внимания на эту ситуацию.

При этом Ирга будет игнорировать их выкрики, и пойдет на мельницу, и будет отбиваться, чтобы все оставили ее в покое. В крайнем случае, если игроки проявят настойчивость (и не окажутся при этом замеченными Иоганном) или смекалку, она сможет с ними поговорить, при этом делая вид, что все нормально, и она просто себя плохо чувствует. Всему виной – ее мысли о том, что она сошла с ума, и потому вдова не готова с кем-то делиться своими подозрениями относительно горбатости Иоганна. Узнать, что она что-то скрывает, поможет **проверка (+10) интуиции**. Если Иоганн заметит, что к Ирге активно пристают чужеземцы, он поднимет всю деревню, оговаривая персонажей и убеждая местных, что авантюристы – убийцы и бандиты, и их нужно изгнать (или даже убить).

Если же Иоганн не заметит внимания персонажей к Ирге, он пройдет к середине деревни, откуда взглядом проведет Иргу до мельницы, и после этого отправится к себе в дом старосты. Персонажи, прошедшие **проверку (-30) наблюдательности (слух)** услышат еле слышное хихиканье со стороны этого человека, впрочем, им могло и показаться. Если персонажи попытаются поговорить с Иоганном, тот сделает усилие над собой, чтобы не послать их куда подальше (что можно заметить, если персонажи пройдут **проверку**

(-10) интуиции), и ответит на общие вопросы, отрицая свою причастность к «горбуну», утверждая, что хихиканье им явно послышалось, а Ирга – немного странная девушка и это знает вся деревня. Если персонажи будут спрашивать детали, он сообщит что она недавно овдовела, а сам он – местный староста.

Впрочем, несмотря на то, что он для таких случаев уже давно подготовил историю, **проверка (-20) интуиции** подскажет, что она не очень хорошо стыкуется и местами Иоганн путается. Если же Иоганна в чем-то обвинить, тот позовет деревенских, крича что персонажи – бандиты и убийцы.

Что касается расспросов жителей, те лишь будут сообщать, что Ирга немного не в себе после смерти мужа, и предвзят к Иоганну, который сам по себе отличный малый, и заодно – староста, а они бы кого попало старостой не назначили. Если пытаться выяснить у местных какие-то подробности, они сообщат, что Иоганн уже давно староста, *«наверное уже лет 10 или 20, не помню»*, причем, и остальные детали могут ускользать или быть опущены. Возможно даже, описания внешности у разных жителей могут не сильно сходиться. Впрочем, если игроки будут настойчивы, жители сообщат, что «он вообще не особо любит, когда его за спиной обсуждают, поумерьте пыл!».

Задача этих сцен – внести подозрения в умы игроков. При этом, если персонажи предпочтут не ввязываться в неприятности, и Иоганн не натравит на них деревню, за пару часов до рассвета персонажей разбудит дикий вой, доносящийся со стороны мельницы, вышедшие на улицу или выглянувшие в окно персонажи увидят бегущего в дом старосты горбуна, по спине и левому бедру которого течет кровь. Если пойти на мельницу, они обнаружат там рыдающую на полу Иргу, держащую в руках окровавленный топор, а подле нее – лужу крови и осколки какого-то зеркала, при этом часть осколков, судя по всему, впились и в кожу Ирги, поранив ее.

Все верно, топор Ирги перерубил горб, убив демона, после чего взорвалось волшебное зеркало, хранящееся в суме на поясе у Иоганна. При этом местные жители, с которых спало заклятие зеркала, также будут видеть горбуна, а все, связанные с ним воспоминания исчезнут, оставив только истинные – о том, что Ирга уже несколько месяцев им твердила про приставания этого уродца, и о том, что он не должен быть старостой, а старый староста и вовсе куда-то пропал. Тут персонажи могут воспользоваться случаем и поймать мутанта, после чего допросить его или передать честному суду (и костру).

Если же персонажи будут сражаться с горбуном, проявившим агрессию до этого, либо решив под покровом ночи лично к нему наведаться, считайте, что все атаки по телу горбуна, наносимые со спины, попадают в горб, и если они наносят больше урона, чем **рейтинг стойкости** горбуна, они убивают демона, что вызовет взрыв зеркала (который наносит всем оказавшимся в радиусе 5 метров d10 урона). Также, если персонажи нанесут критическое попадание по левой ноге Иоганна, они также попадут по зеркалу, что вызовет его взрыв, а также крик агонии демона, который немедленно отправится в Царство Хаоса. Соответственно, эффект зеркала пропадет,

и персонажи увидят истинную личность Иоганна, в то время как деревенские ощутят некие изменения и могут задуматься о судьбе горбуна в их деревне.

Также возможно, что персонажи убьют горбуна, не повредив демона или зеркало. В этом случае заклятие зеркала спадет, явив личину Иоганна, сам демон затаится в горбе, а персонажи при обыске смогут обнаружить волшебное зеркало.

## Последствия

При любом раскладе личность Иоганна будет раскрыта, и, если персонажи принимали участие в этом мероприятии, они могут получить благодарность и некие дары со стороны жителей деревни.

Есть даже некоторая доля вероятности, что персонажи заполучат зеркало. Если они решат его забрать, а не уничтожить (в этом случае демон просто отправится в Царство Хаоса), Тззар и Гор попытается незаметно последовать за ними, чтобы со временем выбрать персонажа, объявившего себя хозяином зеркала и пытающимся разобраться в его свойствах. Демон предоставит способности зеркала такому персонажу, не привлекая внимания и прячась поближе к авантюристу. Если персонаж попытается убить демона, зеркало взорвется, а если персонаж окажется в 10 километрах от демона, действие зеркала приостановится.

Ирга, после всего произошедшего, сойдет с ума и будет до конца дней пускать слюни, а жители деревни будут за ней ухаживать, виня себя из-за того, что не уберегли ее, ведь она же сразу говорила про проклятого горбуна.

## Награды

В зависимости от поведения персонажей, они могут быть как обычными свидетелями событий, так и участниками, в том числе – избавителями от мерзкого горбуна, за что жители их поспешат отблагодарить. Либо же наградой будут синяки и кровоподтеки, если Иоганн поднимет на персонажей всю деревню, прогоняя чужеземцев. Наконец, если персонажи будут крайне «удачливы», они смогут заполучить могучий артефакт, который в будущем может принести им множество пользы (и вреда).

## Опыт:

- + 50-75 пунктов опыта за участие в приключении и отыгрыш
- + 10 пунктов опыта персонажу, который первым решит разобраться в ситуации с девушкой
- + 10 пунктов опыта персонажу, который сумеет разговорить Иргу и узнает, в чем там дело
- + 10 пунктов опыта персонажу, который сумеет заметить демона
- + 15 пунктов опыта, если персонажи одолеют Иоганна
- + 20 пунктов опыта персонажу, который заполучит зеркало в качестве трофея