

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

КОРОЛЬ И ШУТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



• Весёлые тролли •



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	5
Последствия	5
Награды	5



КИШ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: • ВЕСЁЛЫЕ ТРОЛЛИ •

В деревеньке, где находятся персонажи прибыли две телеги с развеселыми... ограми (уж простите) и троллем в клетке. При этом здоровяки из своего прибытия сделали целое представление, распевая песни и угощая встречных выпивкой и яствами.

Тип: Боевик

Важность: Средняя

Локации: Деревня

Противник: Огры

Продолжительность: Один день

Сложность: Высокая

Наличие боевых сцен: Одна, возможно, больше

Награды: Имушество огров, благодарность жителей



ПРЕДЫСТОРИЯ

В один из дней своей жизни необычайно разумному (для огра) Азогу пришла в голову мысль, что рыбаки, прикармливающие рыбу, получают куда больший улов. Второй мыслью, с болью проникнувшей в его голову, стала идея прикармливать людишек, чтобы расположить их к себе, и потому они сами пойдут навстречу своим поедателям. Спустя время к этому добавилась идея, связанная с любовью Азога к песням и пляскам: устроить из его банды настоящее цирковое представление, которое он однажды видел в одной из разоренных им деревень. Посему было решено заполучить еще и тролля, который, после некоторых внушений кулаком по морде согласился с гениальным планом Азога: в итоге странствующая банда Азога стала следовать по деревням периферии, заманивая любопытных жителей и путников поближе, чтобы после поживиться как их мясом, так и их продовольствием для дальнейшей «подкормки». Посему, у банды сейчас даже есть вывеска, которую им создал покойный художник: «Кавалькада Азога Пузо! С ТРОЛЛЕМ!»

НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ

Ближе к шестому колоколу в деревеньку прибыла довольно внушительная делегация огров (их количество зависит от населения деревни, в том числе учитывайте свои пожелания на исход приключения – если вы не планируете блестящую победу над кучкой огров, можете смело досыпать побольше, в конце концов, не всегда же нужно выходить блестящим победителем, и будет повод расширить приключения – персонажи в качестве гонцов смогут предупредить соседнюю деревню о грядущем ужасе!). С ограми прибыло несколько повозок с провизией, а на одной из них и вовсе установлена клетка, в которой сидит самый что ни на есть настоящий тролль (любого вида, это вовсе не критично). Телеги запряжены волами, а сами огры несут огромное знамя с вывеской, поют песни, хлопают в ладоши и даже пританцовывают, зазывая окружающих и предлагая им выпивку. Подобное мероприятие, очевидно, не ожидалось в такой глухомани.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



НИНБЕРГ ШЛЕЙК СТАРОСТА – СЕРЕБРЯНЫЙ 2

Уже немолодой мужчина, обладающий непререкаемым авторитетом в деревне и имеющий достаточно разума, чтобы его советы оставались эффективными и полезными. Он обладает густой бородой и глубокой залысиной на седеющей голове. Зычный голос и прямая спина говорят о том, что в нем еще достаточно жизненных сил, чтобы возглавлять деревню еще долгое время.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	55	55	30	50	30	35	30	40	22

Навыки: лидерство 50, обаяние 50, подкуп 50, запугивание 60, торговля 50, знание (округа) 45, сплетничество 50

Таланты: коммерсант

Имущество: простая качественная одежда, деревня, кошель с 10 серебряными



ОТЕЦ ИМГИР ШТАСС ЖРЕЦ-ВОИН - СЕРЕБРЯНЫЙ 2

Жрец находящейся в деревеньке часовни Ульрика. Это статный длиннорылый воин с сединой в черной густой бороде. Он с подозрением относится к чужакам и имеет довольно радикальные взгляды на религию, при этом он не прочь доказать силу своей веры кулаками.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	30	45	50	30	30	30	35	50	30	19

Навыки: артистизм (речи) 40, запугивание (60), знание (теология) 45, лечение 45, лидерство 40, молитвословие 40, рукопашный бой (ручное) 70, стойкость 70, хладнокровие 70, язык (боевой арг) 50

Таланты: благословение (Ульрик), воодушевление, грамотность, этикет (духовенство)

Имущество: простая качественная одежда, боевой топор, символ Ульрика, кожаная жилетка, кираса, кошель с 10 серебряными



МЕЛЬНИК ГАНС ПФЕФФЕР СЕЛЯНИН – МЕДНЫЙ 3

Развеселый человек с большим животом и лицом, не обремененном растительностью. Пожалуй, у Ганса самая большая семья в деревне, и манерами он даже может напоминать полурослика, которых тут не видели уже несколько поколений. Мельник с семьей обитает в местной мельнице и крупном доме неподалеку от нее, у подножия холма.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	35	35	30	35	30	30	30	30	12

Навыки: кутеж, ремесло (мельник) 50, рукопашный бой (кулачное) 40, сплетничество 40, стойкость 45, торговля 40

Таланты: сильная спина

Имущество: простая одежда, мельница, кошель с 5 медяками, рабочие инструменты мельника



Азог Пузо ВАЖНЫЙ ОГР

Огромный бородатый огр, обладающий огромным (опять же для огра) интеллектом, который является вожаком кавалькады. Он уже настолько преисполнился в осознании себя как директора этого цирка, что постороннему человеку будет практически невозможно заподозрить в его речах хоть какой-нибудь подвох. При этом, сами речи льстивы и доброжелательны. Сам Азог одет в фиолетовый фрак на голом торсе и носит шляпу с копной перьев.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	40	20	60	60	10	25	20	35	30	30	42

Навыки: артистизм (речи) 45, запугивание 80, лидерство 50, обаяние 50, рукопашный бой (ручное) 60, стойкость 80, торговля 50, хладнокровие 50

Черты: броня (8), голод, оружие +8, предубеждение (к худым индивидам), размер (большой), сумеречное зрение

ДРИЗСКИН «ВЕСЕЛЫЙ» ТРОЛЛЬ

Тролль, обитающий в клетке, которую он вполне в состоянии сломать, однако предпочитает не делать этого по двум причинам: во-первых, его за это уже не раз избивали недовольные очередной нуждой в починке клетки огры, а во-вторых, он уже вполне себе привык к своему новому «логову», плюс, его все-равно каждый раз выпускают во время представления, так что времени на прогулку будет достаточно. Не сказать, чтобы троллю нравились его хозяева, и это может сыграть на руку игрокам.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	15	55	70	10	15	15	10	20	5	42

Черты: безмозглый, броня (2), закалённый, заразный, крепкий орешек, оружие +9, отрывка, размер (большой), регенерация, укусы +8

ОГР-ФАКИР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	30	45	45	10	25	20	20	30	20	30

Черты: броня (4), голод, оружие +8, предубеждение (к худым индивидам), размер (большой), сметаносное дыхание +8 (огненное), сумеречное зрение

ОГРЫ КАВАЛЬКАДЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	30	20	45	45	10	25	20	20	30	20	30

Черты: броня (6), голод, оружие +8, предубеждение (к худым индивидам), размер (большой), сумеречное зрение

ЛОКАЦИИ

Празднующая деревня – поселение не только и большое, на четыре десятка деревянных домов и сотню жителей. В центре раскинулась площадь для праздников и редких ярмарок, напротив которой стоит возвышающийся над деревней трехэтажный постоялый двор и по совместительству дом собраний (которые проходят на первом этаже в общей зале), и чуть поодаль, ближе к опушке – каменная церквушка Ульрика, не особо и крупная по размеру, с подвальными катакомбами, где хоронят представителей местного жречества (а также хранят имеющееся в деревне оружие). Сама по себе деревня занимается промысловой охотой, также можно найти лесорубов. Помимо жреца Ульрика в церкви служат еще два подростка, которые в будущем могут стать жрецами. Одинокая мельница, возвышающаяся чуть поодаль, на холме, помогает с производством муки, благо засеянные поля позволяют получать достаточный урожай для прокорма жителей. Что характерно, мельница также сооружена из камня, а если точнее – раньше она являлась имперской сторожевой башней, но уже столетия она была заброшена, будучи слишком далеко от торговых маршрутов. Несмотря на обрушенную крышу, местные кое-как залатали строение, переоборудовав его под мельницу.

ВВЕДЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Оказаться погруженным в приключение можно двумя способами, в зависимости от подозрительности персонажей: либо они уже будут в городе и будут участвовать во встрече кавалькады, либо же придут туда, когда всё поселение уже будет активно участвовать в веселье (что вызовет у игроков чуть меньше подозрений).

Если же игроки будут в деревне, около шестого колокола с главного тракта будут разноситься нестройные, но громкие голоса и барабанная музыка с бьющими мимо нот трубами и горнами. Удивленные жители с любопытством будут выглядывать из окон и прибегут с полей, чтобы увидеть триумфальное

шествие кавалькады, а разглядев, кто идет, будут с опаской находиться на расстоянии, кто-то побежит за старостой, а кто-то за жрецом. Мельник, собственно, сам прибежит с красным лицом и тяжелой одышкой – любопытство оказалось сильнее страха. В это же время процессия встанет полукольцом на площади и Азог будет зычным басом вещать, что прибыла Кавалькада Азога Пуза (с троллем!) и они принесли с собой праздник и веселье. После чего вновь ударят барабаны, и огры будут устанавливать привезенные длинные столы и раскидывать по ним бочки с пивом и вином, а также подзывать народ, требуя обжарить привезенные туши оленей и свиней.

Инициатором для контакта будет именно мельник, в то время как староста побоится напрямую противостоять гостям. Жрец же Ульрика и вовсе приближаться не будет, однако, поглядев на огров какое-то время позовет с собой старосту для обсуждения новой напасти на второй этаж гостиницы, откуда хорошо видно всё, что происходит на площади. Именно там их смогут застать персонажи, как прибывшие на праздник, так и оказавшиеся тут при прибытии огров. Сами же огры будут благополучно втираться в доверие, петь песни, угощать народ и устраивать импровизированные фокусы, в частности, с выдыханием пламени (да, там есть один факир).

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи вольны присоединиться к веселью и поостеречься, однако ничего в поведении огров не вызывает подозрений (кроме самого факта их наличия, да и подозрительно хлипкой клетки у тролля, который выглядит не слишком довольным, но даже участвует в танцах после угроз Азога и тыканья под бок огромным молотом сквозь прутья). Те, кто что-то знают про огров, могут предположить, что, коль уж у тех полно еды, нет ничего зазорного в их присутствии – всё было бы куда хуже, если бы те были голодны. Да и мало-ли, в мире существует цирковых трупп.

Впрочем, как мы все знаем, игроки бывают крайне подозрительными, и в этом случае им придется поискать шайку себе под стать, а её представители обитают в гостинице. Собственно, Нинберг и Имгир будут рады их компании, и с удовольствием выслушают мнение персонажей, а также выскажут свои опасения по поводу неблагонадежных и довольно опасных гостей. При этом оба признают, что активно противопоставлять себя или жителей ограм – плохая идея, ибо ограм по силам без труда превратить поселение в бойню. При этом Имгир предлагает на всякий случай вооружить местных, а то и вовсе напасть, а Нинберг – подготовить пути к отступлению – в башню или часовню. Персонажи могут предложить любые свои варианты, более радикальные поддержит Имгир, который сообщит что он сможет вооружить некоторых местных, а более безопасные и менее агрессивные – Имгир, который согласится отрядить людей, которые помогут местным по возможности незаметно покинуть праздник.

Что касается населения, ближе к вечеру уже не останется никого (кроме жреца), кто не хлебнет хотя-бы кружку привезенного пенного, притом, вкус будет вполне себе, хотя немного пиво и подкиснет (а что вы хотели, дорогу оно провело дальнюю, с предыдущего селения в нескольких днях пути). Небо озаряется огненными

всполохами факира, часть жителей с трудом стоит на ногах, стоит пир горой – местные также вынесли свои запасы, а также накидали в сундук Азога меди и серебра (хотя тот не то чтобы с интересом следил за выручкой). Один из огров даже выкатил на площадь пушку и начал палить из неё в воздух, создавая некое подобие салюта.

Что касается агрессии, если игроки не начнут атаковать огров сами, в полночь Азог встанет на импровизированную сцену и сообщит жителям, что пришло время кульминации представления и попросит всех подойти ближе. Как только заинтригованные люди подойдут, тот захохочет и пнет ногой клетку с троллем, давая знак ограм начинать резню. Все дальнейшие сцены полностью зависят от подготовки игроков и отношения боеспособного населения к прибывшим троллям. Развлекайтесь, но не забудьте описать игрокам, как тролли повыхватывали из-под брезентов огромные ятаганы и дубины, разрубая жителей, ломая хребты и шеи голыми руками под хохот Азога и панические крики местных, осознавших весь ужас своего положения.

Последствия

Если огров не удастся прогнать или перебить, к утру резня закончится, и те завалятся спать, чтобы позже, ближе к полудню, обнести всю деревню в поисках провизии, сожрать убитых и двинуться дальше. В противном случае персонажам предстоит тяжелая ночь по захоронению павших и утилизации останков праздника.

Награды

Если игроки окажутся достаточно смелыми (или глупыми), либо же сильными, чтобы лезть по телегам огров, они смогут раздобыть там как деньги, которые «заработали» огры, так и некоторое имущество, которое те сочли ценным (обычно это оружие большого размера). В случае успеха жители вряд ли смогут многим поделиться с персонажами – у них самих сейчас хлопот полон рот. Но одно игроки вынесут точно – опыт и осознание ценности человеческой жизни.

Опыт:

- + 50-75 пунктов опыта за участие в приключении и отыгрыш
- + 10 пунктов опыта персонажам, которые активно волеются в праздник по своей инициативе
- + 30 пунктов опыта персонажам, если они решат сражаться и переживут битву с ограм
- + 20 пунктов опыта персонажам, если они привлекут на свою сторону тролля
- + 10 пунктов опыта персонажам, если они воспользуются советом жреца
- + 10 пунктов опыта персонажам, если они воспользуются советом старосты