

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

КОРОЛЬ И ШУТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



• Вино хоббитов •



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	2
Локации	4
Введение в приключение	5
Проведение приключения	5
Последствия	6
Награды	6



КИШ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: • ВИНО ХОББИТОВ •

Персонажи оказываются в деревне, где случился неожиданный праздник: в деревне оказалась группа полуросликов, решившая поменять свое вино на мёд, что производили деревенские.

Тип: Короткое приключение

Важность: Средняя

Локации: Деревня рядом с псеками

Противник: Гидра

Продолжительность: Несколько часов

Сложность: Высокая

Наличие боевых сцен: Одна

Награды: Благодарность жителей, ингредиенты с гидры

НАСТОЯЩИЙ МОМЕНТ

Глава полуросликов, Бин Вайлкейк, договорился со старостой деревни, Йенсом Юнгом, о дегустации вина и его обмене на местный мёд. Йенс, хоть и не особо желал иметь дело с полуросликами, согласился, поскольку местный люд уже заинтересованно крутился вокруг необычных гостей, а сами гости вволю расхваливали свое пойло и навязывали мысли о празднике. Спустя несколько часов в общем доме накрываются столы и начинается застолье, как его называют полурослики, «Праздник вкуса». Караван полуросликов стоит полукругом вокруг центральной площади, продавая снедь с телег, и к центру же стекаются местные жители с псеск, прослышавшие про спонтанный праздник. Среди них вскоре придет и деревенский отшельник, обитающий на отшибе в лесу, «Гоблин-Борода», как его прозвал народ.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

ГИДРА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	45	0	50	55	15	35	0	15	25	0	68

Черты: броня (3), душитель, зверь, незаметность, оружие (+9), размер (огромный), регенерация, следопыт, смертоносное дыхание (+10, огненное), сумеречное зрение, широкий шаг

ПРЕДЫСТОРИЯ

В стоящую на отшибе от основных трактов деревню прибыл караван полуросликов с тремя жилыми фургонами, а также парой телег, в том числе груженых бочками с вином и всяческой провизией, и все это на ослиной тяге. Сами полурослики – странствующий народец, никогда не остающийся на одном месте надолго, посвятивший свои жизни насмешкам над большими расами, продавая им всяческий гнусный съестной продукт и навариваясь на не подозревающих клиентах: они бодяжат вино и продукты питания практически из всего, что находят во время своих странствий. В этот раз во время своих скитаний их разведчики нашли в пещере кладку с гигантскими яйцами, которую никто не охранял. «Свистнув» яйца, они притащили их в свой лагерь, после чего решили сделать из них вино и продать в ближайшей деревне, где, в свою очередь, хотят затариться мёдом уже для своих нужд.

План был бы хорош, если бы не одно «но»: яйца принадлежат кладке гидры, которая отправилась на охоту, а вернувшись спустя несколько дней обнаружила, что кладка пуста. Будучи достаточно мстительным и разумным зверем, она по запаху отправилась по следу похитителей.



Бин Вайлкейк

СТРАНСТВУЮЩИЙ ТОРГОВЕЦ – СЕРЕБРЯНЫЙ 3

Глава полуросличей кочующей общины, он выглядит солидно (для полурослика), лицо снаряжено рыжими бакенбардами и залысиной на его макушке. Имеет привычку потирать руки и улыбаться любому встречному. Впрочем, улыбка нужна скорее для расположения к себе, поскольку именно он отвечает за втюхивания благодарной публике продукции его общины. Разумеется, он не говорит, из чего произведена его пища и выпивка, каждый раз рассказывая истории про славные кулинарные традиции его рода с секретными ингредиентами, которые он никому не выдаст. Также в общине состоят еще пятнадцать взрослых и пятеро детей. Среди взрослых есть трое мужчин-разведчиков, остальные пять мужчин и семь женщин занимаются бытом и готовкой, а также приглядыванием за малышами. При этом, каждый полурослик знает свою роль во время «праздника вкуса», втюхивая и нахваливая свою продукцию, зазывая местных и делая вид, что товары только для них, потому сами полурослики не прикасаются к еде. Это они также прикрывают родовой традицией, мол, мы едим только то, что дают нам в обмен на наши лакомства. В крайнем случае они, чтобы не вызывать подозрений, съедят пищу, которую их могут потребовать поглотить подозрительные персонажи, но, как только те отвернутся, полурослики съеденное выплюнут. Если их заставят проглотить, они глотают, но поскорее постараются отлучиться и выблевать сожранное, после чего запивают это добрым вином (которое они не предлагают посторонним).

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	20	40	20	50	35	30	60	35	60	55	13

Навыки: артистизм (сказительство 70), выживание 65, интуиция 50, кутеж 70, наблюдательность 50, обаяние 75, оценка 70, ремесло (повар 60), скрытность (дикая природа 50), сплетничество 70, стойкость 70, торговля 70, язык (мутский 60)

Таланты: витийство, запасливость, коммерсант, мастер на все руки, небольшой, обострённое восприятие (вкус), поспешное бегство, скиталец, сумеречное зрение, устойчивость (Хаос)



Йенс Юнг

СТАРОСТА – СЕРЕБРЯНЫЙ 2

Староста деревни, пожилой, довольно нервный и неуверенный мужчина с седой головой и залысиной. До недавнего времени над ним главенствовала его жена, фактически и управлявшая деревней, однако она скончалась в прошлом году, и потому должность старосты осталась за ним скорее номинально – народ ни во что не ставит старика, и деревня постепенно скатывается в анархию. Нового лидера нет, и все делают что хотят. Две дочери старосты живут в другой деревне, потому поддержать старика некому.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	30	55	55	30	55	30	40	30	45	18

Навыки: атлетика 75, знание (деревня и округа) 60, кутёж (75), обаяние 60, рукопашный бой (кулачное 60), сплетничество 60, стойкость 75, торговля 60

Таланты: каменный суп



«Гоблин-Борода» ТРАВНИК – МЕДНЫЙ 4

Отшельник, обитающий в холмах, и, пожалуй, единственный деревенский, не занимающийся пчеловодством. Это немолодой сторбленный мужчина с вытянутым лицом, огромным красным носом и седеющей черной бородой, который за внешность и получил свое прозвище. При этом народ позабыл и его имя, относясь к нему не иначе как к юродивому, но не прогоняя в те редкие моменты, когда Гоблин появляется в деревне (в основном, по праздникам), и выпрашивая у него знаменитой «гоблинской» наливки, каждый раз новой. Гоблин же в свою очередь имеет аллергию на мед, и потому старается максимально избегать главного лакомства деревни, и научился варить алкоголь буквально из всего, поскольку доступ к иному алкоголю, за исключением медовухи, у него заказан. Ввиду своего образа жизни он имеет довольно большой опыт в дегустации, и способен по вкусу распознать происхождение практически любого пойла.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	30	50	50	50	45	30	30	30	16

Навыки: выживание 60, знание (травы 50, округа 50), лечение (50), наблюдательность 70, ремесло (травник) 60, стойкость 70

Таланты: обострённое восприятие (вкус), скиталец, ходок (леса), чувство направления



Локации

Деревня, с центральным общинным домом и деревенской площадью, где расположились фургоны полуросликов, их ослы пасутся чуть в стороне, на поляне. Деревню окружают поля с пасеками, в паре часов пешком расположены холмы и опушка леса (место обитания «Гоблина», где стоит его землянка). В неделю пути, откуда прибыли полурослики, недавно поселилась дикая гидра, чудом оказавшаяся в этих землях, и, по стечению обстоятельств, оставила там свою кладку не очень далеко от проезжей дороги (она буквально не развела местность в той стороне).



ВВЕДЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Проезжающие мимо деревни персонажи оказываются посреди разворачивающегося праздника, куда приглашают и их: веселящаяся толпа может подзывать их, предлагая медовухи или полуросличьего вина, равно как и виновники торжества будут крутиться вокруг выглядящего наиболее дружелюбно персонажа, зазывая его насладиться кулинарным творчеством полуросликов. Если персонажи не будут особо спешить, они могут захотеть присоединиться к празднованию.

Впрочем, если они откажутся, ничего страшного: опишите как неподалеку от персонажей сгорбленный носатый и бородатый мужичек (Гоблин-Борода), пригубив вина из кружки, выплюнет его и крикнет: «*Вы что, варили вино из яиц?!*», после чего все окружающие услышат рев гидры, которая наконец добралась до своей цели, и планирует убить всех окружающих, а главное – полуросликов.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если же персонажи согласились присоединиться к празднованию, их верховых животных можно повязать недалеко от площади, как и любые иные средства передвижения. Каждому тут же вручат в руки деревянную кружку с вином, имеющим необычный вкус, который при этом не кажется чем-то из ряда вон. Также персонажи имеют доступ к закускам на фургонах полуросликов (не спрашивайте, из чего, они имеют специфичный вкус, но съедобны и относительно вкусны). Также деревенские готовы поделиться медом и медовухой, если пройти проверку убеждения и поучаствовать в конкурсах полуросликов вместе с местными.

Полурослики же разливают вино и еду всем и бесплатно, поскольку они договорились о цене со старостой (который сперва хмуро взирает на собравшихся, а после ему уже вручат выпивку, и он пойдет по дороге к синей яме, наслаждаясь процессом). Полурослики будут играть на лютнях и барабанах, распевая песенки, хваля деревенских, устраивая конкурсы «кто больше съест» и «кто больше выпьет», а также любые конкурсы, связанные с едой, которые вы можете придумать, главное правило: полурослики заинтересованы, чтобы люди жрали полуросличье хрючево. При этом полурослики будут демонстрировать неподдельное веселье и удовольствие от процесса созерцания за поглощением их пищи, подбадривая едоков.

В тот момент, когда заявки игроков относительно их участия в празднике будут подходить к концу, или, когда они будут активно участвовать в одном из конкурсов, они услышат от горбатого носато-бородатого мужичины фразу «*Вы что, варили вино из яиц?!*», и до того, как окружающие среагируют на эту фразу, все услышат рев врывающейся на деревенскую площадь гидры, наносщей удары направо и налево. Персонажам предстоит бой, который они могут и не вынести, Впрочем, цель гидры – вовсе не герои, потому они вольны просто покинуть место бойни, как поступят и все местные, не исключая полуросликов.

Если хотите предоставить персонажам побольше острых ощущений, можете подкинуть в их группу убегающего

КОНКУРСЫ

Чтобы составить конкуренцию персонажам игроков в конкурсах полуросликов, в деревне есть по два едока и два пьяницы. Конкурсы состоят в следующем: каждый раунд едоки/выпивохи будут совершать проверку стойкости/кутежа с кумулятивным штрафом -10 после первого раунда. Полученные отрицательные УУ необходимо складывать, и при достижении этой суммы рейтинга выносливости персонажа, его начинает рвать под хохот толпы, и он выбывает из конкурса. Игра идет до последнего, самого стойкого.

Примечание: особенность конкурса выпивох в том, что там также применяются правила опьянения, вдобавок к вышеописанным. Напитки не крепкие, потому дополнительных штрафов к проверкам не накладывают.



Едоки Генрих Дикерман (рейтинг выносливости 40, стойкость 50) и Ганс Фильфрас (рейтинг выносливости 50, стойкость 65)



Пьяницы Юрген Зайфер (рейтинг выносливости 40, кутёж 50) и Петер Брантвайнер (рейтинг выносливости 50, кутёж 65)

полурослика из труппы, за которым и погонится гидра, швыряя в него ящики и преграждая дальнейший путь к бегству между домов, загоняя в тупик. Не забудьте описать разрываемых на части полуросличьих детей, мы же в дарк фэнтези, в самом деле.

Последствия

Если персонажи не будут сражаться, а сбегут из деревни, гидра убьет всех полуросликов и тех деревенских, кто не успеет сбежать (почти четыре десятка из пятидесяти жителей). После этого она спалит их дома и уйдет восвояси, также поджигая и пасеки на своем пути. Огромное пепелище – все, что останется от деревни и окрестностей, а местные даже не попытаются что-то тушить. Гоблин предложит им отправиться к его землянке, где они выпьют весь алкоголь и отравят себя ядовитыми грибами, не в силах пережить стресс от потери всего, что у них было.

Если персонажи одолеют гидру, она успеет спалить лишь пару домов и убить с пару десятков человек и с десятку полуросликов во время своей первой атаки. Выжившие деревенские будут чувствовать их как героев, впрочем, не сразу – слишком много их друзей и родных погибло. Что характерно, выживет Гоблин-Борода, который будет рыться в опустевших фургонах полуросликов, и который, собственно, будет констатировать наличие скорлупок от огромных яиц среди кухонного барахла и ингредиентов – видимо, это для будущих блюд. Также там обнаружится и множество прочих нелицеприятных ингредиентов, червей, требухи, вонючих растений, полупереваренной пищи, помета, мерзкого вида грибов, куски подгнивших зверей, чьих-то ногтей и всего, что придет вам в голову. Полурослики же, в это время осматривающие своих родных, заметят Гоблина слишком поздно и поспешат скрыться до того, как местные сложат два плюс два.

Староста деревни будет убит придавившим его ящиком в любом случае, притом, в случае смерти гидры, его хватятся только через пару недель, и заметят только благодаря запаху гниющего тела. После этого местные решат, что старостой надо назначить Гоблина, ибо именно он распознал подлость полуросликов, но это уже совсем другая история.

Награды

Если герои не будут сражаться с гидрой, они смогут получить в награду лишь честно награбленное на месте пепелища после того, как гидра и выжившие покинут деревню. В противном случае они могут претендовать на имущество в телегах полуросликов (а там есть неплохого качества пища, которую полурослики готовили для себя, а также мешочек с монетами на ваше усмотрение), бочки с медовухой и производными из меда съестными припасами, которыми их одарят местные, и, наконец, довольно ценными ингредиентами с тела гидры, которые они в будущем могут продать алхимикам или любому, кто в них будет заинтересован.

Опыт:

- + 50-75 пунктов опыта за участие в приключении и отыгрыш
- + 10 пунктов опыта персонажам, которые активно волеются в праздник по своей инициативе
- + 10 пунктов опыта персонажу, который сумеет победить в конкурсе «кто больше выпьет»
- + 10 пунктов опыта персонажу, который сумеет победить в конкурсе «кто больше съест»
- + 25 пунктов опыта, если персонажи одолеют гидру
- + 20 пунктов опыта персонажу, который узнает, чем их почивали, без помощи Гоблина или местных

