



ПОХОД ПО ДРАКВАЛЬДУ



Введение в Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP) приключение для 2-4 игроков

Copyright © Games Workshop Limited 2006. Games Workshop, the Games Workshop logo, Black Industries and their respective logos, Warhammer and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia / devices / logos / symbols, locations, weapons, units, characters, products, illustrations and images from Warhammer are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK and other countries around the world. All Rights Reserved.

ПОХОД В ДРАКВАЛЬД

Введение в Warhammer Fantasy Roleplay (WFRP) приключение для 2-4 игроков

Мир Warhammer - опасное место. Это земля безумия и суеверий, где темные магические силы вплетаются в самую ткань реальности. Образованные народы объединяются, изо всех сил пытаясь навести разумность и порядок в мире, сдерживая выплески Хаоса. Сыграй в Warhammer Fantasy Roleplay - вступи в эту землю интриг. Читай дальше, искатель приключений, и узнай, какие ужасы ждут тебя!

ТЕБЕ ПОНАДОБИТСЯ

Для игры в это приключение тебе не нужно копировать книгу правил. Тебе нужны будут лишь бумага, карандаш, два десятигранных кубика (d10, к10) и около получаса времени.

Прежде, чем начать приключение, вам нужно будет выбрать одного из игроков в качестве мастера игры (ГМ, МИ). Это будет его работа - судить игру, управлять ходом истории, различными людьми и монстрами, с которыми столкнутся другие игроки. Он также должен будет прочитать это приключение для того, чтобы узнать правила и сюжет.

Оставшиеся игроки будут управлять одним из трех персонажей: патрульным Густавом Хейндриком, артисткой Алексой Гролч или странником Дитером Хессом (см. «Персонажи» на стр. 11). Мастер должен раздать лист персонажей игрокам и позволить им выбрать, кем они хотят сыграть. Вы можете распечатать 3 копии листов. Если у вас менее трех игроков, хорошо, если кто-то будет управлять несколькими персонажами.



ТОЛЬКО МАСТЕР ИГРЫ МОЖЕТ ЧИТАТЬ ЭТО!

Как МИ - ваша задача рассказать историю или создать сцену, а затем реагировать на действия игроков. Вы также можете помочь игрокам, если они застряли и не знают, что делать, рекомендуя или подсказывая возможные решения. МИ также обязан сообщать игрокам, когда делать броски костей, такие как атаки в бою или проверки характеристик.

Не беспокойтесь, если это покажется слишком сложным - вся необходимая информация будет подробно описана в соответствующих разделах приключения и будет объяснена далее. Но перед началом приключения рекомендуется прочитать его внимательно, чтобы Вы знали, чего ожидать. После того, как Вы это сделали, и все игроки выбрали своих персонажей — Вы можете начать с «Атаки Зверолюдов».

Бросание костей

В игре WFRP есть два вида бросков:

- 1) Первый называется процентным броском и используется для генерирования чисел от 1 до 100. Для этого броска вы используете 2d10, назначая одну кость для десятков и вторую кость для единиц. Так, например, если кости выпали с 5 на десятки и 7 на единицы — то результат 57. Если на обеих костях выпадет 10 (часто отмеченные как 0 на костях), то результат будет 100.
- 2) Для второго вида бросков используется один d10, генерирующий числа от 1 до 10. Часто этот второй вид броска имеет модификатор, который либо добавляется, либо вычитается из результата броска. Например, $1d10 + 4$ будет одним броском кости и добавлением 4 к результату, поэтому бросок с результатом 5 на кости — станет 9.

ДА НАЧНЕТСЯ БИТВА!

Зверолюды атакуют!

Начните приключение, прочитав игрокам текст ниже, обрисовывая сцену и давая знать, где они находятся и что знают:

Поздний вечер, вы втроем много часов блуждали по одинокой тропе в чащобах Драквальдского леса. Вокруг вас, по обе стороны дороги, смыкаются темные деревья, отбрасывая длинные тени. Внезапно вы слышите шум в лесу и замечаете движение во мраке. Выхватив оружие у вас едва хватает времени на изготовку, прежде чем два потрепанных и истощенных зверолюда выпрыгнут из подлеска и нападут.

Слюна капает с их козлиных морд и сумасшествие искрится в их красных глазах!

Видно, что Зверолюды безумно голодны и будут сражаться до смерти.



НАЧАЛО СХВАТКИ

Атаки проходят по очереди: начинает Дитер, затем Алекса, затем Густав и, наконец, двое звероловов, которые будут атаковать одновременно.

Атака

Чтобы совершить атаку игрок использует навык рукопашная своего персонажа, помеченный как Р на листе персонажей. Пусть каждый игрок объявит на какого зверя он нападет, а затем заставьте его сделать бросок процентника. Если его бросок равен или меньше значения Рукопашной, то он совершит удар, в противном случае его удар мимо, и его ход заканчивается.

Нанесение урона

Если они совершили удар, то бросьте кость на урон — это бросок одного кубика на проверку (отмечен в скобках рядом с Оружием) и добавьте модификатор, если он есть, а затем уменьшите результат по Бонусу Стойкости Зверолода, отмеченным как БСт в таблице. Разность вычитите из Здоровья Зверолода. Если разность уменьшает Здоровье Зверолода до 0 или ниже, то он убит.

Например, игрок с Рукопашной 40 совершает бросок процентника. Выпало 37 - удар. Далее он бросает свой урон. Он использует кинжал и поэтому бросает 1d10. Он получает 5. Бонус Стойкости Зверолода 2, что уменьшает урон до 3. Эти 3 очка вычитаются из 6 очков Здоровья, уменьшая Здоровье до 3.

Когда все три игрока завершили свою атаку, ГМ использует этот же механизм для проведения атак Звероловов, бросая проверку на их Рукопашную, а затем бросая на урон, если они попали.

Секретные броски

Как Мастер вы можете тайком бросать кости за Звероловов, прикрываясь рукой или за экраном Гма. Это делается потому, что в этот момент игроки могут понести урон, но если кажется, что кто-то из них может быть убит, вам может понадобиться приуменьшить результат бросков на костях или пропустить удар монстра. Конечно, не давайте игрокам понять, что подыгрываете им!

Очки Доспеха

Лучшие и самые смертоносные воины носят доспехи. Когда персонаж или существо, носящее доспехи, получает урон, добавляют Очки Доспеха (отмеченные в профиле персонажа рядом с Доспехами) к их Бонусу Стойкости для уменьшения урона.

Например, если персонаж с Бонусом Стойкости 4 и 2 Очками Доспеха получает 8 единиц урона, То его Здоровье уменьшится лишь на 6.



- Толстые Зверолуды (2) -

Р	С	Ст	Л	Об	БСт	Зд
30	20	20	20	10	2	6

Оружие: когти (1d10)

Доспех: нету

Бой заканчивается, когда Здоровье обоих Зверолюдов уменьшилось до 0 или ниже (т.е. убиты). Как только это произойдет — сообщите игрокам, что они нашли записку на одном из тел Зверолюдов, в ней написано:

Помогите! Меня похитили чудовища
и держат в Черной Горе,
прямо за разрушенной сторожевой
башней.

Пожалуйста, спасите меня,
и я дам вам награду.

Юрген Гугенгейм

Здесь вы можете сказать игрокам, что припоминают, что проходили мимо разрушенной сторожевой башни около часа. Если игроки неохотно идут на помощь Юргену, отметьте, что один из них слышал о нём в Альтдорфе как о богатом торговце и что он наверняка сможет дать хорошую награду.

После того, как игроки прочитают записку и отправятся назад по дороге, к разрушенной сторожевой башне, переходите к следующей сцене — «Встреча на дороге».

ВСТРЕЧА НА ДОРОГЕ

В пути игроки встречают на дороге двух путешественников, идущих навстречу. Прочитайте следующее:

Идя по дороге назад, вы замечаете горбатую старуху и здорового мужчину, идущих к вам. Женщина одета в лохмотья и тащит маленькую тележку, заполненную мусором. Мужчина, напротив, выглядит как наемник и, когда вы приближаетесь, подозрительно смотрит на вас.

Когда вы приближаетесь, женщина поднимает голову, криво улыбается и говорит:

Приветствую вас, господа и дамы, в этот прекрасный день! Могу ли я заинтересовать вас некоторыми из моих товаров, недавно выкопанных с лучшего поля Имперской битвы?

Спросите игроков, что они хотят сделать: они могут либо остановиться и поговорить с женщиной, возможно, посмотрев на некоторые товары, либо проигнорировать ее и продолжить путь по дороге.

Отыгрыш Людмилы Мусорщицы

В отличие от предыдущей встречи, мусорщица - это не сражение, а социальное взаимодействие. Как Мастер вы будете играть роль старухи и разговаривать с игроками, отвечая на их вопросы и пытаясь продать им ваши товары. Это может быть забавной возможностью изобразить глупый голос, произвести впечатление на своих давних друзей и расспросить игроков об их делах. Используйте это как шанс, чтобы побудить игроков к отыгрыванию ролей, вовлекая их в разговор. Но главное, чтобы это было весело!



— Людмила (Мусорщик) —

Р	С	Ст	Л	Об	БСт	Зд
20	20	20	30	40	2	7

Оружие: кинжал (хто)

Доспех: нету



— Олаф (Телохранитель) —

Р	С	Ст	Л	Об	БСт	Зд
50	40	40	30	10	4	12

Оружие: булава (хто)

Доспех: легкий кожаный доспех (2 Очка доспеха)

В ТЕЛЕЖКЕ МУСОРЩИЦЫ

Большинство предметов, которые лежат в тележке Людмилы, бесполезны, однако у нее есть следующие предметы, которые могут заинтересовать игроков:

Топор, который она продаст за 10 золотых крон
20 футов веревки, которую она продаст за 10 золотых крон
Бочка эля, которую она продаст за 5 золотых крон

Веревка и бочка эля могут быть использованы позже в приключении. Любой из игроков может использовать топор вместо обычного оружия. Он наносит 1d10+5 очков урона. Обратите внимание, что для покупки топора или веревки как минимум двум игрокам потребуется объединить свое золото (если они не смогут успешно торговаться), и это научит игроков договариваться друг с другом.

ТОРГ С МУСОРЩИЦЕЙ

Игроки могут пытаться поторговаться с ней, но только один раз за каждый предмет, независимо от того, кто из игроков торгуется. Если они хотят это сделать, попросите их сделать бросок процентника. Если он равен или меньше их Обаянию (который можно найти на листах персонажей под Об), то она продаст им предмет за полцены.

АТАКА МУСОРЩИЦЫ

Если кто-либо из игроков попытается атаковать Людмилу - она убежит, а Олаф нападет на них. Игроки должны быть обескуражены подобными действиями из-за размера Олафа и приведет к преступной деятельности. Если они все еще думают о нападении, напомните человеку, играющему Густава, что у него есть чувство долга охранять дороги Империи безопасными, а нападать на путешественников в пути было бы против его морального кодекса. Конечно, если они действительно хотят попытаться ограбить старуху, дайте Олафу атаковать их и начните бой, следуя указаниям из части «Зверолюды атакуют».

КРАЖА У МУСОРЩИЦЫ

Другой вариант поведения игроков - попытаться украсть один из предметов. Если они хотят попробовать это, попросите их сделать бросок процентника. Если он равен или меньше, чем их Ловкость (которую можно найти на их листах персонажей под буквой Л), то им удалось и должны добавить предмет на лист своих персонажей, хотя они должны быстро скрыться, так как у них будет лишь несколько минут, пока Людмила не заметит пропажи. Если они потерпят неудачу, их поймут и им придется ответить перед Олафом, и он не постесняется нанести воришкам сильный удар по голове своей булавой. Тогда единственным вариантом для игроков будет убежать (если они выберут этот вариант, то их не будут преследовать) или сражаться.

Когда игроки завершили свои дела с Мусорщицей, они готовы продолжить свое путешествие. Перейдите к следующей сцене, «Руины сторожевой башни».

РУИНЫ СТОРОЖЕВОЙ БАШНИ

Когда игроки приблизятся к Разрушенной сторожевой башне, прочитайте следующее:

Впереди вы увидите развилку дороги, которую вы уже проходили, прямо за ней поднимается осыпающийся остов разрушенной сторожевой башни. Когда вы подходите ближе, вы замечаете, что сторожевая башня находится повреди древнего каменного моста, который пересекает неспешную реку. Похоже, вам придется пересечь реку, чтобы добраться до пункта назначения, или пройти через сторожевую башню, или каким-то другим способом. На вершине башни вы замечаете пару фигур, наблюдающих за вашим приближением.

Есть несколько способов, которыми игроки могут перейти через реку, так что самое время продумать план. Дайте игрокам время поговорить между собой о том, что они будут делать, и ответьте на любые вопросы, которые у них могут возникнуть о том, что они могут увидеть: башне, реке или стражниках.



РАЗГОВОР СО СТРАЖЕЙ

Если они попытаются поговорить со стражниками (их зовут Адельберт и Экхардт), то обнаружат, что те немного странные на голову (слишком много лет проведя в одиночестве в удаленной сторожевой башне). Стражники не захотят пропустить игроков, если у тех нет веских причин, сославшись на то, что они должны защищать этот мост на благо Империи!

Игроки могут попытаться придумать какую-то ложь или аргумент, чтобы стражники пропустили их, но это должно быть очень сложно, поскольку охранников нелегко обмануть. На ваше усмотрение, если игрок выдвигает действительно хороший аргумент или очень убедительную ложь, пусть он делает бросок процентника. Если он равен или меньше, чем их Обаяние, то стражники пропускают их.

ПОДКУП СТРАЖИ

Также игроки могут попытаться подкупить стражников. Это может быть либо бочка эля, если они купили её у Мусорщицы, в этом случае подкуп автоматически успешен, либо деньгами. Если они попытаются подкупить охранников деньгами, им понадобится как минимум 5 золотых крон, и один из игроков должен сделать бросок процентника. Если он равен или меньше, чем их Обаяние, то охранники берут деньги и пропускают, если проверка неудачна, то стражники откажутся общаться с ними в дальнейшем (явно оскорбленные такой незначительной суммой).

ПЛАВАНИЕ ПО РЕКЕ

Если игроки попытаются обойти башню, то им придется переплыть реку. Дайте игрокам понять, что, хотя она выглядит спокойной, она глубока и наполнена сильными течениями, что будет смертельным для неумеющих плавать (в этот момент вы можете сообщить игрокам, что Густав — единственный, кто умеет плавать). Единственный способ перебраться всем - если они купили веревку у Мусорщицы. Игрок Густава должен сделать бросок процентника. Если он равен или меньше, чем его показатель Силы, помеченный на листе буквой С, он переплыл реку и может перетащить остальных по веревке. Если он терпит неудачу, то теряет 2 пункта здоровья, пока он барахтается в воде, и должен вернуться на берег. Если вы хотите, вы можете сделать так, чтобы он может продолжить пытаться, пока он не преуспее или не утонет (то есть Здоровье уменьшится до 0 или меньше).

СХВАТКА СО СТРАЖЕЙ

Если все предыдущие попытки потерпели неудачу, игроки могут просто напасть на стражников. Попасть в башню не составляет особой проблемы (она очень старая и дырявая), хотя это рискованный вариант, так как охранники хорошо вооружены и бронированы. Запустите этот бой так же, как «Зверолюды атакуют».



— Имперские стражи (2) —

Р	С	Ст	Л	Об	БСт	ЗД
30	30	30	30	20	3	8

Оружие: меч (1д10+3)

Доспех: легкий кожаный доспех (2 Очка Доспеха)

Как только игроки пересекут реку, они придут в разрушенную гостиницу. Перейдите к следующей сцене — «Черная Нора».

Смерть персонажа

Мир Warhammer — это мир мрачных и опасных приключений, и это означает, что в течение игры возможно, что один или несколько персонажей игроков могут умереть. В то время как в качестве Мастера вы должны стараться поддерживать своих персонажей как можно дольше (в конце концов, игроку неинтересно, когда его персонаж умирает в первой схватке и ему приходится скучать до конца приключения), делать предложения или давать подсказки, если похоже, что игроки собираются убить себя. Например, если они настроены сражаться со стражами Империи в башне, но они уже ранены, и похоже, что они проиграют, подскажите, что у них могут быть и другие способы перебраться через реку.

Конечно, если игроки действительно хотят пойти по пути, который может привести к смерти, или у них нет выбора (если персонаж умирает, сражаясь с Чемпионом Зверолюдом в Черной Норе, см. ниже), тогда дайте им умереть.

Если персонаж игрока умрет, он больше не сможет участвовать в приключении. Обычно в игре WFRP игроку разрешается создать нового персонажа и вернуться в игру. Однако для этого короткого сценария это делать нецелесообразно, попросите вместо этого игрока помочь Мастеру проводить нападения за монстров.

ЧЕРНАЯ НОРА

Персонажи идут по дороге небольшое время, прежде чем повернуть за угол и натолкнуться на старую разрушенную гостиницу. Прочитайте следующее:

Вы шли по заросшей и неровной дороге уже чуть более часа, когда впереди вы увидели темную и провисшую конструкцию, частично скрытую в лесу. Когда вы подходите ближе, вы видите, что когда-то это, наверное, был постоялый двор или гостиница, возможно, когда этот путь использовался. Вы все еще можете увидеть старую табличку с надписью «Черная Нора».

В старой таверне один Чемпион Зверолюд стережет своего пленника, торговца Юргана. Есть несколько способов, которыми игроки могут заняться гостиницей и ее обитателями, поэтому, как и в случае с разрушенной сторожевой башней, пусть игроки придумают план и ответят на любые вопросы о том, что они могут увидеть или услышать.

ПРОНИКНУТЬ В ГОСТИНИЦУ

Любой игрок может подойти довольно близко к гостинице, скрытно от ее обитателей. Всё, что они увидят, хотя через её разбитые окна - большая темная фигура, расхаживающая как животное в клетке. По нескольким проблескам, попадающие на него, будет очевидно, что это громадный Зверолюд. Они также могут слышать человека, слабо хныкающего от страха, хотя они не смогут увидеть никого другого.



СХВАТКА

Если игроки захотят атаковать Чемпиона Зверолюда, то используйте те же боевые правила, что и в «Зверолюды атакуют».

ЗАСАДА

Кроме того, они могут попытаться проникнуть и ошарашить Чемпиона Зверолюда.

Если игроки решат, что они хотят проникнуть внутрь, пусть каждый из них сделает бросок процентника. Любой, чей счет равен или меньше из Ловкости (Л) — успешны, хотя любой, кто потерпел неудачу, предупредил Чемпиона Зверолюдов, испортив внезапную атаку всей группы. Если он предупрежден, то бой начнется, как указано выше. Если игроки успешно удивят Зверолюда, то каждый из них может сделать «свободную атаку», прежде чем он сможет атаковать в ответ. Это обрабатывается так же, как бой в «Зверолюды атакуют», за исключением того, что каждый игрок делает дополнительную атаку, прежде чем Чемпион Зверолюд атакует в ответ. Затем бой продолжается как обычно.

СПАСЕНИЕ ЮРГЕНА БЕЗ СХВАТКИ

Игроки также могут подкрасться, чтобы освободить Юргена (который сжался в углу) и сбежать до того, как их заметит Чемпион Зверолюд. Выполните это точно так же, как описано выше, однако игрокам нужно будет одновременно подкрасться, а затем вновь прокрасться назад, таким образом сделав две успешные проверки своей Ловкости. Это будет очень сложно. Любые неудачи приводят к атаке Чемпиона Зверолюда, как описано выше.

Обратите внимание, что игроки не обязаны проникать в гостиницу одновременно, и даже один игрок с высокой Ловкостью, такой как Дитер, может попытаться войти в одиночку, чтобы освободить Юргена.



— Чемпион Зверолюд —

Р	С	Ст	Л	Об	БСт	Зд
40	40	40	20	10	4	14

Оружие: топор (1д10+4)

Доспех: нету

ЗАВЕРШЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Как только игроки убьют Чемпиона Зверолюда или сбегут с Юргеном, он поблагодарит их и даст им по 10 золотых крон. Он также предложит им еще по 10, если они поработают его телохранителями, покуда они не достигнут Мидденхейма.

Это, однако, уже совсем другое приключение...

Это конец приключения, и любые выжившие игроки должны гордиться этим по праву!



ПЕРСОНАЖИ

Это три персонажа, которых игроки могут выбрать для этого приключения. После того как Вы выбрали, какого персонажа Вы хотите сыграть — взгляните на его описание и способности. Не стоит слишком сильно беспокоиться о том, что означают все эти цифры — Мастер объяснит всё во время приключения.

— ГУСТАВ ХЕЙДРИК (ПАТРУЛЬНЫЙ) —



Р	С	Ст	Л	Об	БСт	ЗД
50	40	40	25	20	4	12

Оружие: меч (1d10+4)

Доспех: легкий кожаный доспех (2 Очка Доспеха)

Деньги: 5 золотых крон

ОПИСАНИЕ

Густав - молодой человек, ставший патрульным совсем недавно. Он хороший, добрый человек, занимающийся очищением Империи от бандитов, разбойников и преступников. Он направляется в Мидденхейм для вступления в местную стражу, идя по пути с Алексой и Дитером.

— АЛЕКСА ГРОЛЧ (АРТИСТ) —



Р	С	Ст	Л	Об	БСт	ЗД
30	40	30	35	50	3	10

Оружие: кинжал (1d10+1)

Доспех: нету

Деньги: 5 золотых крон

ОПИСАНИЕ

Алекса направляется в Мидденхейм чтобы стать известной танцовщицей, чего ей не удалось сделать в Альтдорфе. Она путешествует с Дитером и Густавом для безопасности.

— ДИТЕР ХЕСС (СТРАННИК) —



Р	С	Ст	Л	Об	БСт	ЗД
40	40	30	50	30	3	10

Оружие: дубина (1d10+4)

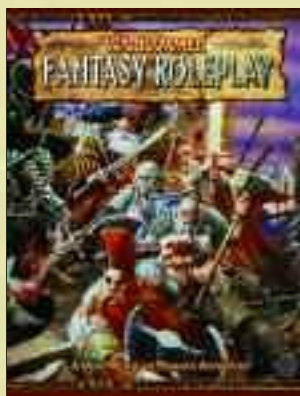
Доспех: нету

Деньги: 5 золотых крон

ОПИСАНИЕ

Дитеру пришлось покинуть Альтдорф в спешке, чтобы избежать ярости кредиторов. Он надеется начать новую жизнь в Мидденхейме. Он путешествует с Густавом и Алексой, потому что он уважает честного патрульного Густава и чувствует, что всегда приятно путешествовать с привлекательной женщиной.

ХОТИТЕ БОЛЬШЕ ПРИКЛЮЧЕНИЙ?



СДЕЛАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЙ ШАГ

Книга Правил это следующий шаг к приключению WFRP. Ищите на сайтах В Интернете и торрентах ее перевод на русский, изучайте правила и бекграунд мира WFRP.

УЗНАЙТЕ БОЛЬШЕ

После изучения *Книги Правил* — следующим шагом будет изучение других книг:

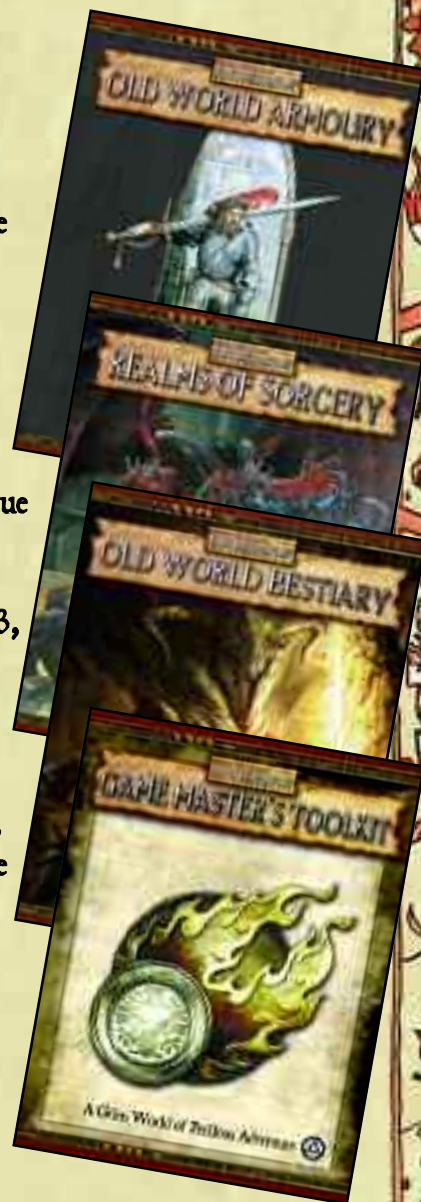
Арсенал Старого Света даст вам информацию о другом оружии Старого Света

Царство Магии даст богатый справочный материал для Волшебников (и Вейд) Старого Света, а также содержит захватывающее приключение с магическими эффектами

Бестиарий Старого Света содержит информацию об обитании существ, которых ваша партия может встретить, от хобгоблинов и зомби до грифонов.

Мы также рекомендуем GM'am использовать *GM's Toolkit*. Известно, что в ролевых играх используется сложная система правил, а экран в наборе инструментов содержит наиболее часто используемые из них для удобства использования. Экран также очень полезен для сокрытия заметок и раздаточных материалов, которые игроки не должны бы увидеть, а также сокрытия секретных бросков.

Это всего лишь несколько книг по WFRP. Для получения дополнительной информации — переходите на специализированные сайты и форумы.



WWW.BLACKINDUSTRIES.COM