

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

АВАНТЮРЫ В РЕЙКЛАНДЕ



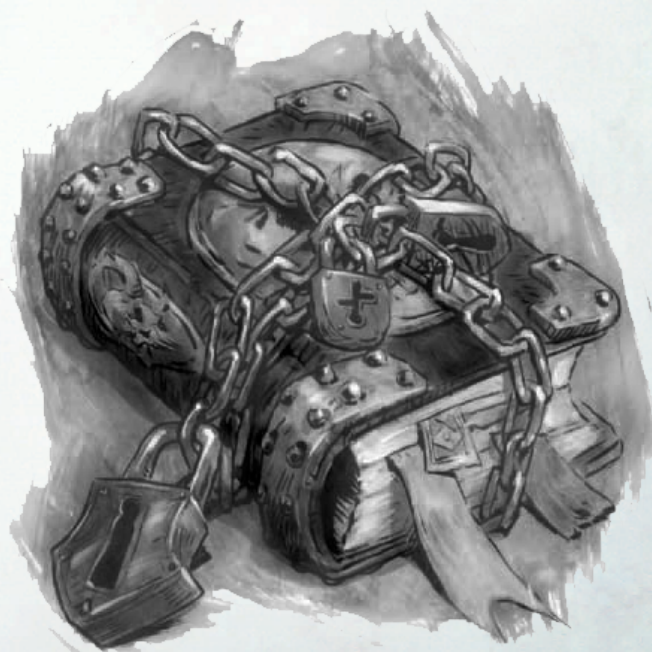
◆ Пять быстрых приключений в мрачном и опасном Старом Свете ◆



ИМПОРТАЗАМЕЩЕНО!
НЕ ДЛЯ КОММЕРЧЕСКОГО
РАСПРОСТРАНЕНИЯ!
ЧИСТО ПОЧИТАТЬ И ПОИГРАТЬ!

СОДЕРЖАНИЕ

УТОНИ СО МНОЙ.....	4	УМЕРЬ СВОЙ ЭНТУЗИАЗМ.....	24
Краткое описание.....	4	Краткое описание.....	24
Начинаем приключение.....	4	Начинаем приключение.....	24
Часть первая: Долгое прощание.....	5	Часть первая: Загубленные амбиции.....	25
Стая воронов.....	6	Маленькая сырная лавка ужасов.....	25
Часть вторая: Вброд.....	6	Часть вторая: Охота за следами.....	26
Часть третья: Спуск во тьму.....	8	Человек-Гауда, сбившийся с пути: Герберт Харцерт..	26
Заклучение.....	9	Старинный Чеддер: Фрау Душен.....	26
Награды.....	9	Спать? Я сыр Эдам по горло: Густав Клош.....	27
Неигровые персонажи.....	9	Часть третья: Глубокая сыворотка.....	27
		Подвал Харцерта.....	27
		От одиночества в сердце зреет Фондю: Святыня.....	28
		Заклучение.....	28
		Награды.....	29
		Неигровые персонажи.....	29
ЗАКРЫТАЯ ПЬЯНКА.....	10	ОВЦА В ВОЛЧЬЕЙ ШКУРЕ.....	30
Краткое описание.....	10	Краткое описание.....	30
Начинаем приключение.....	11	Начинаем приключение.....	30
Собратья по профессии.....	11	Часть первая: Попались в (фон) траппа.....	31
Рюмку чего покрепче.....	11	Часть вторая: Вой, если я тебе понадобится.....	33
Часть первая: Тук-тук.....	11	«Чтобы лучше о тебе видеть».....	33
Часть вторая: Закрытая пьянка.....	13	Карта Генриха.....	33
Молю вас, расчлените портье.....	13	Часть третья: Разноухивая правду.....	34
Никакого пчелиного воска.....	13	Награды.....	35
Это могли быть вы.....	13	Неигровые персонажи.....	35
Выход, преследуемый медведем.....	14		
Поединок обиды.....	14		
Часть третья: Возможно, охотник на ведьм прав.....	15		
Награды.....	15		
Неигровые персонажи.....	16		
ОСАДА ВАЛЕНСКОГО ХРАМА.....	17		
Краткое описание.....	17		
Начинаем приключение.....	17		
Часть первая: Нападение звероловов.....	18		
Часть вторая: Осада Валенского храма.....	19		
Затишье перед бурей.....	20		
Часть третья: Грехи отца.....	21		
Куда мы отправимся дальше?.....	22		
Кровавое воссоединение.....	22		
Сорванное воссоединение.....	22		
Награды.....	23		
Неигровые персонажи.....	23		



♦ УТОНИ СО МНОЙ ♦



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Глубоко под недавно раскопанным Вайсбрюкским каналом дремлет в объятиях вечной смерти древний военачальник. Подъёмы и спады воды в шлюзе медленно разрушают землю над местом его упокоения. Но всё, что спит, рано или поздно может проснуться и вряд ли ему будет по нраву, если причиной этого пробуждения станет поток грязной воды.

«Утони со мной» использует шлюз Хартскляйн и дом смотрителя (брошюра **Строения Рейкланда**, стр. 9). Хотя брошюра и не нужна для этого приключения, но описанные в ней дополнительные детали добавляют приключению атмосферы.

Персонажи путешествуют по Вайсбрюкскому каналу, когда происходит нечто необъяснимое. Покидая шлюз Хартскляйн, они вновь возвращаются к нему, словно путешествуя по кругу. Что еще хуже, нежить начинает выползать из глубин канала! Дом смотрителя Генриетты Гарланд кажется хорошим убежищем, но его тоже одолевают покойники.

Во время строительства Вайсбрюкского канала чуть не осквернили захоронение древнего вождя унберогенов Кургорна Трехглазого. Место его упокоения находится прямо под домом Генриетты, и повторяющиеся подъёмы и спады воды в шлюзе, наконец, ослабили почву настолько, чтобы затопить гробницу. Разъяренный Кургорн изрыгнул могучее проклятие, отрезав дом Генриетты и замок от остального мира, наполнив местность аурой ярости и смерти.

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Прежде чем приступать к игре, прочтите это приключение от начала до конца хотя бы один раз. Приступайте, когда будете готовы.

Хорошо проторенный Вайсбрюкский канал соединяет реки Боген и Рейк. Это позволяет судам избегать налогов Карробурга, что делает его очень популярным. Существует множество причин, по которым персонажи могут путешествовать по каналу, например, паломничество в Альтдорф, поездка на шахты гряды Скааг для работы, или охрана одной из многочисленных торговых барж, которые используют канал.

Если вы используете это приключение в качестве самостоятельного, просто выберите подходящую причину присутствия персонажей на барже, основываясь на их карьерах. Если вы включаете это приключение в длительную кампанию, то оно станет хорошим развлечением во время путешествия в Альтдорф в поисках работы, или по любой из причин, указанных выше. Если вы хотите изменить местоположение приключения в соответствии с вашей кампанией, то можете переместить его на любой недавно построенный канал или искусственно отведенное русло реки.



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ДОЛГОЕ ПРОЩАНИЕ

Холодным туманным утром персонажи прощаются с Генриеттой Гарланд. Опытные персонажи-речники, возможно, помогали ей с шлюзовыми воротами, чтобы ускорить процесс, и Генриетта вскоре предлагает услужливым путешественникам один из своих превосходных овощных пирогов в дорогу. Генриетта - очень болтливый полурослик, и ее болтовня может вывести из себя даже самого терпеливого слушателя. Однако, она дружелюбна, открыта и внимательно прислушивается к тому, что говорят другие. Когда, наконец, шлюз должным образом затоплен и ворота открыты, она машет персонажам на прощание веселым и жизнерадостным жестом: «Пожалуйста, возвращайся скорее!»

Генриетта и ее дом быстро отступают в туман, и персонажи на барже вполне могут настроиться на спокойное путешествие, когда лодка внезапно кренится. Они во что-то врезаются! Любой, кто находится на палубе, может видеть, что нос баржи получил незначительные повреждения от удара о ворота шлюза. Но до следующих ворот еще много миль. Затем они слышат узнаваемый голос Генриетты Гарланд, доносящийся впереди. Она злится.

«Вы, простофили! Вы, наполовину испеченные пироги! Если вы повредили ворота, клянусь всеми пирожными в Мутланде, я ... я ... подождите-ка. Что?»

Ее замешательство очевидно. Она смотрит на другую сторону шлюза, где только что помахала на прощание барже персонажей, и снова на персонажей, которые как-то оказались с другой стороны. У каждого есть мгновение, чтобы выразить свое замешательство, прежде чем их потревожит глубокий и булькающий стон, доносящийся из воды. Стая зомби («WFRP: Книга правил», стр. 328) появляется из воды, пытаясь взобраться на баржу и подняться по стенам канала, их плотная, кожистая плоть покрыта речными водорослями и илом.

Из-за замешательства из-за того, что только что произошло, а также сильного тумана, обычно медленные, зомби, скорее всего, застигнут *врасплох* персонажей («WFRP: Книга правил», стр. 168). На каждого персонажа приходится по крайней мере один зомби, и каждый раунд появляется все больше зомби, чего, безусловно, достаточно, чтобы сокрушить персонажей. Если персонажи попытаются спрятаться под палубой, существа начнут ломать баржу. Генриетта крикнет персонажам, чтобы они бежали к ней в дом и даст им один-два раунда, прежде чем захлопнуть в панике дверь. Если они убегут куда-нибудь еще, они несколько мгновений будут спотыкаться в тумане, прежде чем вернуться туда, откуда сбежали, подобно тому, что только что произошло с их баржей. Если они ныряют в воду, руки зомби чрезвычайно затрудняют плавание - каждый раунд они должны проходить **серьезную (+0) проверку плавания** или зомби **захватят** их. Это может быстро привести к летальному исходу.

Как только выжившие попадают внутрь, Генриетта закрывает и запирает дверь на засов. Прочные железные решетки на окнах не позволяют нежити проникнуть внутрь, хотя разбитое стекло рассыпется повсюду. Генриетта, тяжело дыша, предлагает им еду и отдых (и крепкий напиток). Она ждет их наверху, в гостиной, и помогает обработать раны. Пока она занимается этим, сложные часы с юмористическим изображением жителя Мидденланда, мочащегося на орка, бьют полдень.

В комнате внезапно темнеет, из углов и под мебелью проступают тени. Персонажи чувствуют невероятно злобное присутствие. Так же внезапно, как и появилось, оно исчезает. Обычная тишина стала еще более напряженной из-за того, что только что произошла.

Генриетта, дрожащая и бледная, заикается: «Во имя Эсмеральды, что это было?»

Снаружи продолжают стонать ходячие мертвецы, их число неуклонно растет.



СТАЯ ВОРОНОВ

Персонажам может потребоваться некоторое время, чтобы сосредоточиться на странных обстоятельствах, из-за которых они оказались в ловушке.

Персонажи могут пройти **заурядную (+20) проверку наблюдательности**, чтобы заметить, что зомби выглядят довольно странно: их плоть кожистая и сморщенная, их изодранная одежда сделана из грубой ткани и меха животных, а их доспехи и оружие имеют необычный вид. Персонаж, успешно прошедший **трудную (-10) проверку знания (история, теология или Рейкланд)**, идентифицирует одежду и оружие как очень ранние примеры кузнечного дела Унберогенов — древнего племени, из которого вышел Сигмар более 2500 лет назад.

Это откровение сбивает с толку Генриетту, которая говорит:

«Я слышала, как некоторые капитаны барж говорят, что люди, которые строили канал, раскопали несколько старых могил, или что-то в этом роде. Я не придавала этому особого значения до сегодняшнего дня! Если мы сможем выбраться, мы могли бы послать сюда солдат, чтобы всё как следует проверить».

Генриетта озадачена тем, как баржа могла оказаться не с той стороны шлюза, но уверена, что в этом каким-то образом замешана магия. Она совсем не разбирается в магии, хотя всё равно абсолютно в этом уверена. Если персонажи уже поняли, что они не могут убежать пешком, этот факт будет еще больше беспокоить Генриетту.

После того как персонажи потратят немного времени на восстановление сил и обсуждение своего затруднительного положения, попросите их пройти **серьезную (+0) проверку наблюдательности**. Любой, кому это удастся, заметит, что тихие стоны зомби прекратились, а с крыши доносится карканье. Нежить все ещё снаружи и нападет на любого, кто рискнет выйти, но сейчас они стоят неподвижно, уставившись на крышу. Персонажи, которые поднимутся на сторожевую башню (или которые достаточно глупы, чтобы рискнуть выйти наружу!), увидят, что здание покрыто большими воронами, холодно-голубое пламя мерцает там, где должны быть их глаза, и каждый пристально будет смотреть на любого, кто посмеет взглянуть на воронов. Эта стая воронов явно нервничает, но они не нападут, если персонажи не сделают этого первыми. Даже если убить ворона, он вновь появится из тумана, чтобы вновь взгромоздиться на крышу, пока этого никто не видит.

Эта стая - проявление ярости Кургорна из-за осквернения его могилы. По мере того, как сила Кургорна растет, его влияние распространяется по всему дому. Он сосредотачивает свой гнев на ближайших живых душах, которые могут быть виновны в осквернении. В конце концов зомби возобновляют свои удары по двери и стенам здания, их число растет до сотен. Дайте понять игрокам, что, если они просто будут сидеть и ждать, смерть обязательно настигнет их. Их единственная надежда - исследовать дом и встретиться лицом к лицу со злом.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ВБРОД

На протяжении всего приключения любой персонаж, который пытается отдохнуть — например, чтобы избавиться от *усталости*, — должен пройти **серьезную (+0) проверку стойкости**, или обнаружит, что сопротивляться сну невозможно. Любой спящий персонаж увидит жуткий кошмар. (См. **кошмарные видения**, стр. 8)

4. КАБИНЕТ

Кабинет - это комната, вызывающая клаустрофобию у любого, кроме Генриетты, или другого полурослика. Половицы зловеще скрипят при каждом шаге, и, к ужаса Генриетты, некогда тонкая зеленая краска отслаивается, словно шелушащаяся кожа. Персонажи, входящие в кабинет, должны пройти **серьезную (+0) проверку хладнокровия**. Любой, кто потерпит неудачу, вскоре услышит звуки далекой битвы и начнет видеть кровь, стекающую со стен всё увеличивающимися потоками. Персонажи могут отмахнуться от этого как от галлюцинации, особенно если другие прошли проверку и ничего подобного не видят, но как только кровь поднимется выше их голов, любой персонаж, который ее видит, начнет *тонуть* («WFRP: Книга правил», стр. 181), пока они не покинут комнату. Выжившие получают одно состояние *усталости*, которое остается до тех пор, пока они не отдохнут.

6. КАМЕРА

Это небольшая комната с широкой деревянной дверью. В двери есть небольшое смотровое окно с железными решётками поперек, чтобы люди могли заглянуть внутрь (если они выше Генриетты). Любой, кто смотрит в смотровое окно, должен пройти **серьезную (+0) проверку хладнокровия**. Независимо от успешности проверки, они видят мертвое тело в унберогенском наряде, висящее в петле, привязанной к стропилам. Если они откроют дверь, то:

- Если человек, открывший дверь, прошел **проверку хладнокровия**, комната пуста, если не считать садовых инструментов Генриетты и нескольких грибов в горшках.
- Если он не прошел **проверку хладнокровия**, тело все еще видно. Он дергается, кричит и душит того, кто открыл дверь. Персонаж приобретает состояние *усталости* и теряет 1 пункт здоровья в каждом раунде, который он проводит с призраком. Он должен проходить **серьезную (+0) проверку хладнокровия** в начале каждого раунда. При успехе, видение исчезает, и он понимает, что его горло сжимают его собственные руки.

7. КОМНАТА ОТДЫХА

Любой в комнате слышит тихий шепот на древнем языке. Персонажи инстинктивно чувствуют, что слова враждебны. Персонажи, которые пытаются отдохнуть в этой комнате, должны сначала пройти **серьезную (+0) проверку хладнокровия**, чтобы игнорировать шепот.

8. Подсобка

Запасы мяса, овощей и другой пищи Генриетты быстро гниют. Вонь невыносима и требуется **заурядная (+20) проверка стойкости**, чтобы задержаться в комнате. Через пару минут увеличьте сложность до **серьёзной (+0)** и, наконец, **тяжелой (-20)**.

9. Сад

Персонажи, входящие в сад, подвергаются нападению стаи воронов. Птицы вырывают куски мяса и с жадностью проглатывают их. Любой персонаж, потерявший хотя бы один пункт здоровья от воронов, начинает понимать их карканье. Каждый из них рассказывает о части жизни Кургорна, начиная с того, как он привел свой народ к победе над соседними племенами, до присяги на верность великому вождю Сигмару, и заканчивая его смертью от рук орков, которые бежали от уничтожения в Битве на перевале Черного Пламени.

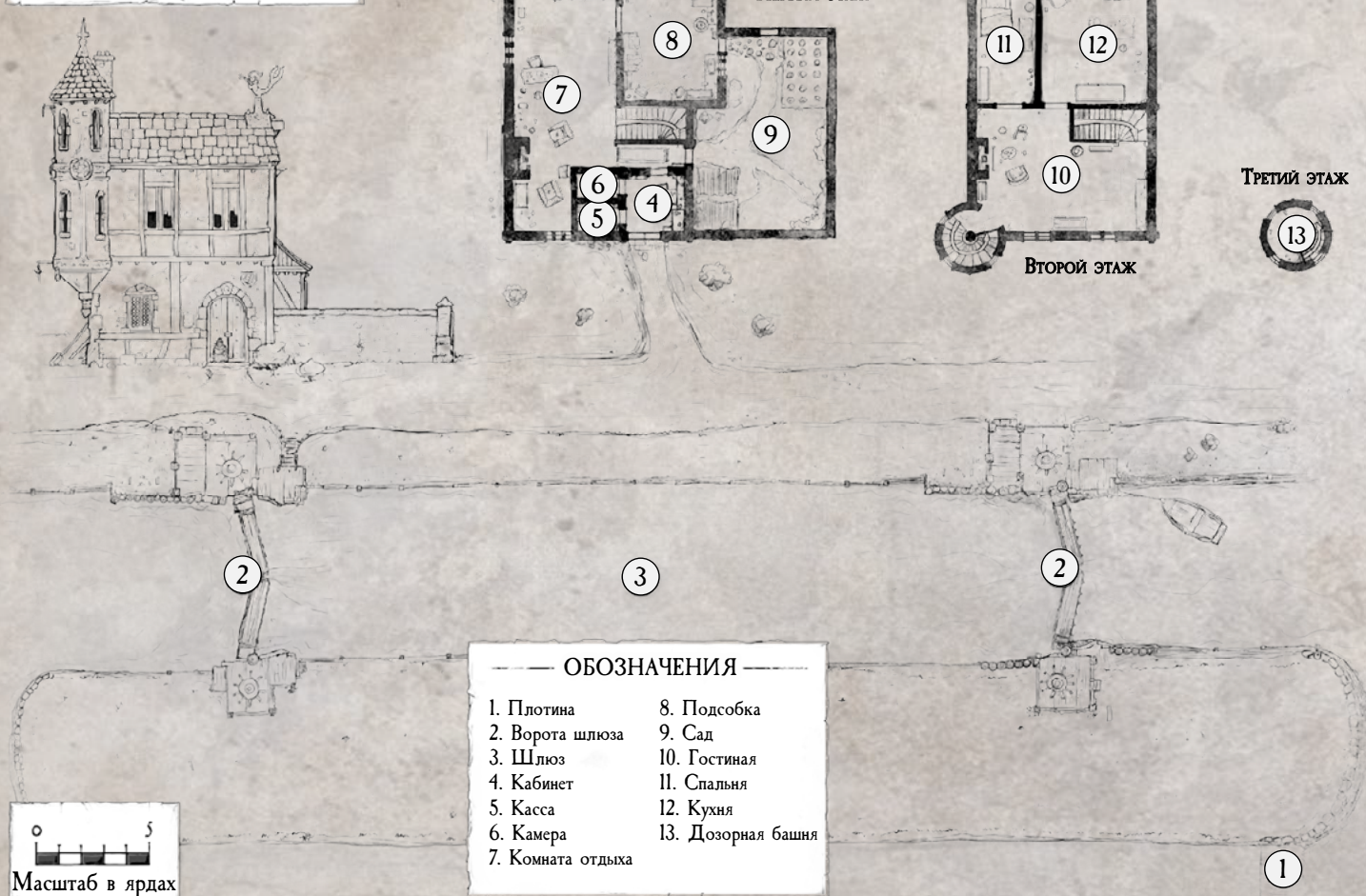
10. Гостиная

Потолок гостиной выглядит как поверхность воды, если смотреть со стороны дна, а сверху проплывают корпуса кораблей. Персонажи должны пройти **заурядную (+20) проверку хладнокровия**, когда впервые станут свидетелями этой сюрреалистической сцены. Любой, кто провалит проверку, немедленно начинает *тонуть* («WFRP: Книга правил», стр. 181), пока не покинет комнату, приобретая при этом состояние *усталости*. Если персонаж умирает таким образом, его тело «всплывает» к потолку, прежде чем исчезнуть из поля зрения — пока это происходит, считайте, что у трупа есть черта *аура ужаса (1)*.

11. Спальня

В комнате воняет, как в застоявшемся пруду. Любой, кто стоит в спальне более нескольких секунд, должен пройти **серьёзную (+0) проверку выносливости**, или испытает *тошноту* («WFRP: Книга правил», стр. 189), когда его желудок наполнится прогорклой склизкой водой, просачивающейся в могилу Кургорна. Персонажи, пораженные таким образом, имеют шанс заразиться *бешеной золотухой* («WFRP: Книга правил», стр. 186).

Шлюз «Хартскляйн»



12. Кухня

Любой персонаж на кухне слышит ужасающее хоровое пение. Персонаж, который проходит **трудную (-10) проверку знания (история, теология или Рейкланд)** или который был ранен стаей воронов, может понять боевую песню Унберогенов о мудром и дальновидном лидере, который сражался против самого Сигмара и, в конечном итоге, встал с ним плечом к плечу. В отражающих поверхностях ложек, ковшей и прочих предметов, персонажи могут видеть комнату, заполненную толпой мертвых воинов-унберогенов. Их иссохшая плоть придает их песне хриплый, чудовищный характер. Персонаж, который видит эту орду, окружающую их, должен пройти **проверку хладнокровия**, словно он встретился с монстром с четрой аурой ужаса (2).

ПРОЧИЕ СОБЫТИЯ

Эти события так или иначе развивают сюжет и не привязаны к какой-либо конкретной комнате. Сочетайте их с другими комнатами в доме по своему желанию, чтобы персонажи получили представление о том, что происходит, и о том, как заставить Кургорна Трехглазого снова упокоиться с миром.

☛ **Убирайтесь!** — сообщения на классическом языке выглядят так, как будто нарисованы конденсатом или кровью на стенах и зеркалах в коридоре, рядом с лестницей. Если ни один из персонажей не умеет читать, Генриетта обладает простейшими знаниями и может перевести некоторые слова. Сообщения представляют собой угрожающие обвинения: *«Топящие мертвых!»*, *«Земля поглотит вас!»*, или аналогичные неприятные сообщения. Некоторые из них довольно подробно описывают детали, которые Генриетта наотрез отказывается переводить, даже если её попросят.

☛ **Расколотый череп** — персонажи слышат звуки борьбы из сада. Если они выйдут наружу (воронов, как ни странно, нет), они увидят человека слева от дверного проема (где внутренняя лестница встречается со стеной), одетого как унбероген, бьющего головой человека из другого племени о каменную стену. С влажным хрустом передняя часть головы его жертвы полностью проваливается внутрь. Унбероген торжествующе кричит: *«За Кургорна Трехглазого!»*, прежде чем стая воронов вырывается из пятна крови, стекающей по стене.

☛ **Кошмарные видения** — любой персонаж, который спит в доме, будет видеть ужасные кошмары о том, что его хоронят заживо. Их засыпают землёй, затем накрывают камнем и после строят высокий деревянный дом. Наконец, их тела наполовину погружаются в воду, когда вода начинает заливать их могилу. Любой, кому снится этот сон, просыпается с полным ртом влажной почвы, которая воняет каналом. Те, кто проходит **заурядную (+20) проверку инициативы**, распознают в этом доме шлюз, а те, кто получит +2 УУ или более, смогут понять, что место их погребения находилось под лестницей.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: СПУСК ВО ТЬМУ

Надеемся, что персонажи сделают вывод из ужасающих событий, что, что бы ни происходило, ответ лежит под домом. Хотя Генриетта и будет протестовать, но пол ее дома должен быть разобран, чтобы под него заглянуть. Конечно же, после нескольких часов работы, или меньше, если они используют садовые инструменты Генриетты, или знают из **кошмарных видений** где искать, персонажи обнаруживают пыльный набор каменных плит. У одного большого камня есть пара ручек, чтобы его можно было поднять. Под ним узкая винтовая лестница, ведущая в темноту. Персонажам без *ночного зрения* потребуются факелы, чтобы спуститься, или пройти **тяжелую (-20) проверку атлетики**, чтобы не споткнуться и не *упасть* на 1 ярд в темноте («WFRP: Книга правил», стр. 166).

Примерно в 70 футах (21 метр) под поверхностью лестница заканчивается и приводит персонажей в комнату, необъяснимо освещенную факелами на стенах, заливающими все жутким бледно-голубым светом. Перед ними на гранитном троне восседает скелет. Скелет одет в более украшенные версии изодранных мехов и кожи, которую они видели на зомби выше. На лбу у него свинцовая корона, в которую вставлен бриллиантово-зеленый драгоценный камень, а внутри него - осколок обсидиана поменьше, похожий на зрачок третьего глаза. Воняющая каналом, мутная вода, стекает с крыши пещеры, прорезая канал в скромных грудках золота, серебра и драгоценных камней, а также в древней пыли, осевшей повсюду.

Этот скелет - Кургорн Трехглазый, и он зол. Сообразительные персонажи могут урезонить Кургорна — те, кто проявляет уважение, сочувствует Кургору, или может обратиться к нему на классическом, скорее всего, будут выслушаны. К счастью, любой, кто потерял здоровье от нападения воронов, может понять и быть понятым Кургорном. Может быть, они могут предложить отремонтировать гробницу, заткнуть утечки и снова запечатать Кургорна? Он не злой, как таковой, просто очень хочет снова упокоиться. С другой стороны, его уничтожение тоже отлично сработает, и к нему добавится дополнительный бонус - разграбление его гробницы! Там лежат драгоценные камни, золотые и серебряные артефакты стоимостью 5d10 золотых крон, а также не забывайте про имущество Кургорна.

Если персонажи не поймут, что Кургорн находится под домом, древний вождь в конце концов придет к ним сам. После нескольких дней, проведенных в доме, персонажи будут встревожены звуками трескающегося камня и расколотого дерева, доносящимся из-под лестницы. Кургорн в сопровождении свиты из восьми зомби вырывается из-под земли, чтобы отомстить живым. Попросите персонажей пройти **серьезную (+0) проверку стойкости**. Из-за неблагоприятных условий дома каждый персонаж будет страдать от двух состояний *усталости*, -1 за каждый УУ, полученный в проверке. Кроме того, Кургорн находится в особенно плохом настроении, и все **проверки** на общение с ним проходят с **модификатором -20**.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Единственный способ выбраться из дома - либо уговорить Кургорна вновь упокоиться, либо уничтожить его. Это приведет к тому, что туманы рассеются, вороны исчезнут, зомби рухнут, а дом и шлюз вернутся в Старый Свет. Если Генриетта выживет, она будет вечно благодарна персонажам, которым, безусловно, никогда больше не придется платить ей часть платы за проход по шлюзу Вайсбрук. Хотя она с радостью расскажет каждому о том, как однажды её спас от нежити экипаж речной баржи, ей мало кто поверит, поскольку на реке немало небылиц.

Если Генриетта не переживет это приключение, её шлюз перейдет к ее ближайшему родственнику Гарольду Гарланду, особенно суровому полурослику, который покажется путешественникам довольно сварливым.

НАГРАДЫ

В конце приключения выдайте персонажам пункты опыта в соответствии со списком ниже. Вы можете добавить любые награды, которые выдаете в конце каждой сессии:

- 50 пунктов опыта за то, что хорошо провели время, играя в ролевую игру
- 50 пунктов опыта за то, что убедили Кургорна вернуться к своему отдыху
- 25 пунктов опыта, если они раскопали лестницу до появления кошмарных видений
- 25 пунктов опыта за спасение Генриетты
- 25 пунктов опыта за уничтожение Кургорна
- 15 пунктов опыта за получение короны Кургорна

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

ГЕНРИЕТТА ГАРЛАНД

Генриетте за 90 и по человеческим меркам она определенно очень стара, но для полурослика она просто пожилая. В своей любимой шляпе она едва достигает до 3 футов (90 сантиметров), а сутулая спина стоила ей почти 6 дюймов роста (15 сантиметров). Она считает что счастлива: у нее интересная работа с отличным домом. Она может ухаживать за своим садом, печь вкусные пироги и курить трубку, а это все, чего любой полурослик хочет от жизни.

На тот случай если кто-то угрожает ей, Генриетта отлично стреляет из своей пращи. Хотя она уже не так здорова и сильна, как раньше (годы курения трубки тому не способствуют), она долго не продержится в затяжном бою.

ГЕНРИЕТТА ГАРЛАНД

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	25	45	28	31	34	25	35	45	35	45	9

Черты: размер (небольшой), стрельба (праща) +7
Навыки: подкуп 55, сплетничество 65, наблюдательность 44, стрельба (пращи) 75
Имущество: трубка и табак, праща и 12 свинцовых пуль

СТАЯ ВОРОНОВ

Проявление ярости Кургорна из-за осквернения его могилы. Если их уничтожить или прогнать, они снова появляются и возвращается через несколько минут.

СТАЯ ВОРОНОВ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
2	25	-	6	15	25	40	-	15	20	15	10

Черты: аура страха (2), полёт (150), пугливость, скопище, оружие (клюв и когти) +1

Особые правила: персонажи, раненные воронами, приобретают способность читать, понимать и говорить на классическом языке. Эта способность действует только на это приключение.

КУРГОРН ТРЕХГЛАЗЫЙ, ВОССТАВШИЙ ВОЖДЬ УНБЕРОГЕНОВ

Задолго до колледжей магии некоторые следовали верованиям и обычаям, которые сегодня считались бы ересью. Древних вождей племен иногда хоронили в гробницах вместе с телами почетных стражников и слуг, готовых восстать ото сна, если их потревожат. Кургорн Трехглазый - один из таких вождей.

Он ростом почти 7 футов (210 сантиметров), с черной кожистой шкурой, туго натянутой на костях. Его пустые глазницы сверкают двумя всполохами небесно-голубого пламени, а его доспехи и оружие изъедены временем и ржавчиной. Воин-колдун из более жестоких времен, он был воскрешен из мертвых каналом, затопившим его могилу. От здравомыслия Кургорна мало что осталось, но он хитер и силен, и его долгая не-жизнь дала ему уникальную возможность взглянуть на течение времени, что позволило ему отделить шлюз от остального мира. Однако, в отличие от большинства смертных, Кургорн просто хочет снова упокоиться, что он и сделает, как только отомстит за осквернение своей могилы или иным образом обретет покой.

КУРГОРН ТРЕХГЛАЗЫЙ, ВОССТАВШИЙ ВОЖДЬ УНБЕРОГЕНОВ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	75	-	40	50	30	30	30	45	55	25	19

Черты: броня 3, воитель, сумеречное зрение, аура страха 3, невосприимчивость к боли, магический дар (общие, некромантия), нежить, оружие (меч) +8

Предметы: Обруч третьего глаза

Обруч третьего глаза

Этот свинцовый урешенный камнями обруч был сделан давным-давно способом, который давно забыт. Он дает любому, кто его носит, возможность видеть ветры магии (смотри талант *Второе зрение*), но также ослепляет во время ношения. Сам Кургорн, с его неестественно горящими глазами, не подвержен этому недостатку.

Заклинания (Некромантия): вопящий череп, зов Ванхеля, оживление мёртвых

♦ ЗАКРЫТАЯ ПЬЯНКА ♦



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Тихий вечер в пивном зале, немного выпивки, теплый камин и подходящая компания - что может пойти не так? Ходят слухи о появлении нового охотника на ведьм, который с большим энтузиазмом путешествует по окрестностям, так что у честных почитающих Сигмара людей есть дополнительные причины для спокойного времяпрепровождения. Пришло время заслуженного и спокойного вечера в «Гариующем пегасе».

В приключении «Закрытая пьянка» используется «Гарцующий пегас» (брошюра **Строения Рейкланда**, стр. 8). Хотя для проведения этого приключения в брошюре нет необходимости, дополнительные детали, содержащиеся в ней, пригодятся для того, чтобы придать приключению дополнительный оттенок.

Игроки ужинают, когда в трактир прибывает охотник на ведьм Мальтус Бруннер в сопровождении внушительной толпы фанатиков. Мальтус обвиняет в грехах трактир и всех, кто в нём находится, и даёт жителям время до рассвета, чтобы мирно покориться его приговору, после чего он сожжёт все дотла.

На фоне паники посетителей происходит несколько событий. Предпринимаемые ими попытки бегства оканчиваются в лучшем случае комичным фиаско. Кто-то голосует за козла отпущения, кто-то молится об избавлении, гном затевает драку в зале, а на свободу выходит большой медведь. Стараясь удержать всех от убийства друг друга, игроки выясняют, что в трактире и в самом деле находятся культисты.

Атмосфера напряжена, а времени в обрез. Игроки вынуждены действовать быстро: один из культистов раскрыт, однако у остальных имеется план побега. Если культистам удастся добраться до верхушки дозорной башни каретного двора, они смогут вызвать демона, который унесет их.

Если игроки сумеют задержать культистов, то смогут отдать всю группу охотнику на ведьм и спасти каретный двор. В противном случае Мальтус, на всякий случай, сожжет каретный двор дотла - в конце концов, Сигмар своих не обидит.



НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Перед началом игры прочитайте это приключение от начала до конца как минимум один раз. После ознакомления с материалом, можно приступать.

Это приключение может быть использовано как в качестве самостоятельного, так и в рамках другой кампании. Возможно это клише, но это далеко не первая группа потенциальных искателей приключений, которая начинает свою карьеру после чрезмерного возлияния алкоголя. Каретные дворы являются жизненно необходимыми общественными пунктами и местами для встреч, которые часто располагаются вдоль опасных дорог, чтобы дать путникам передышку от разбойников, звероловов и прочей нечисти.

Альтдорф - столица империи, а Богенхафен - важный торговый пункт.

Оба города открывают широкие перспективы и дают множество причин для путешествий между ними. Если действие вашей игры разворачивается не в Рейкланде, не волнуйтесь! Вдоль всех основных трактов Империи расположены каретные дворы, и, быстро поменяв его название, «Гарцующий пегас» легко впишется и в Талабхайм, в Мидденхайм, и в любое другое место.

СОБРАТЬЯ ПО ПРОФЕССИИ

Мальтус - опытный охотник на ведьм. К сожалению, бывалые охотники на ведьм видят ересь везде, куда только ни глянут. Мальтус не признает никаких богов, кроме Сигмара, поэтому не-сигмаритские жрецы не смогут убедить его в чем-либо. Но что, если один из игроков - жрец Сигмара? Они ведь на одной стороне? И да, и нет. Внутри культа существуют ордена и под-ордена, некоторые из них настроены настолько радикально, что могут объявить другого еретиком даже из-за пустяковых пунктов доктрины.

Если сигмаритский жрец, жрец-воин или представитель другой подобной профессии попытается образумить Мальтуса, он просто ткнёт пальцем в один из предметов игрока, обозначающий его веру, заявит, что это губительное для персонажа доказательство, и обвинит его в приверженности еретическому ответвлению от истинной Сигмаритской церкви. Разумеется, истинно верующими оказывается секта самого Мальтуса.

РЮМКУ ЧЕГО ПОКРЕПЧЕ

Игроки могут решить, что будет разумно познакомить Мальтуса с арбалетом. Однако при этом следует учитывать некоторые факторы. Во-первых, у Мальтуса есть целая армия последователей, которые с радостью бросятся под пули или болты, летящие в чемпиона Сигмара. Кроме того, разумеется, численность этой толпы очень велика, и, по иронии судьбы, единственное, что удерживает ее от переполнения каретного двора - это охотник на ведьм. Другая проблема заключается в том, что выстрел в охотника на ведьм почти для всех является веским доказательством того, что вам есть что скрывать. И, наконец, сам Мальтус - отличный стрелок и боец ближнего боя, вполне способный защитить себя.

Как гласит старая поговорка охотников на ведьм: «Всё, что меня не убивает, совершает серьезную ошибку».

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ТУК-ТУК

Приключения начинаются в пивной. После утомительного дня все усаживаются за заслуженный горячий ужин и кружку эля. Большой зал практически заполнен. Жюли оживленно разносит напитки и еду, а также много шутит. Дайте игрокам время обменяться любезностями с незнакомцами, и в целом почувствовать себя раскованно. Здесь тепло, уютно, и все прекрасно проводят время.

Неудивительно, что завсегдатаи не замечают приближающуюся толпу. Игроки, не занятые беседой, могут попытаться пройти **трудную (-10) проверку наблюдательности**, чтобы услышать возгласы снаружи. Если она провалена, их внимание привлечет половинка кирпича, пробившая окно и плюхнувшаяся в миску с тушеным мясом. Посреди суматохи кто-нибудь обязательно выглянет наружу, чтобы посмотреть, что происходит. И тотчас обнаружит большую и хорошо вооруженную толпу, окружившую каретный двор и забрасывающую его камнями и оскорблениями. Из пассажирских ворот, расположенных рядом с общей залой, игроки замечают обеих Хельг с арбалетами в руках, не целящихся, но готовых стрелять. Если игроки спросят стражниц, в чем дело, те пожмут плечами и ответят:

«Разъяренная толпа, приятель. Подкралась в темноте, не зажигая факелов, так что закрыть ворота мы не успели. Иногда такие попадают, думают, что здесь сидит барон, взвинтивший им налоги. Через пару часов они исчерпают себя. Стоит им только ступить внутрь, и мы с Хельгой с ними разберемся, не волнуйтесь».

Когда толпа наконец затихает, Мальтус берёт слово. Выйдя вперед, он призывает толпу к тишине, а завсегдатаев трактира - выслушать его. Голос у него чистый, хорошо поставленный, и толпа замирает, прислушиваясь к каждому слову.

«Обитатели «Гарцующего пегаса», я - Мальтус Бруннер, покорный слуга всемогущего Сигмара. Зловоние зла исходит от вас! Этот дом и те, кто в нем обитает, повинны в распространении самой мерзкой ереси, в совершении самого отвратительного греха, и я пришел к вам этой ночью с праведным приговором! Сдавайтесь с миром, и суд над вами будет быстрым и безболезненным».



В ответ на это один надменный торговец выйдет вперёд и заявит, что охотник на ведьм блефует:

«Чушь и вздор! Если бы я знал, что какой-то крикливый хвостун будет разбивать лагерь снаружи, я бы поехал до следующего каретного двора! Я гражданин Альтдорфа, платящий налоги, и должен вам сказать, что я близкий друг...»

Его прерывает толпа, бросившаяся вперед для того, чтобы схватить его и его охранника. Охранник успевает выстрелить в двоих, но численный перевес - серьёзный аргумент, и его вместе с торговцем оттаскивают от входной двери. Если игроки попытаются вмешаться, толпа отеснит их обратно в каретный двор. Мальтус требует, чтобы торговца и его охранника приволокли к нему и поставили на колени, и снова призывает к тишине.

«Вы видите? Грешники бегут, как крысы, выставя свои преступления на всеобщее обозрение! Ни один грешник не уйдет от гнева служителей Сигмара!»

При этом он достаёт пистолет и под одобрительные возгласы толпы убивает охранника на месте. Торговца, покрытого ошметками от головы его покойного работника, с воплями волокут внутрь толпы, где разводят импровизированный костер. Мальтус поворачивает обратно к каретному двору.

«Это расплата за грехи и ересь! Примиритесь со всемогущим Сигмаром этой ночью, ибо на рассвете я подожгу факелом это логово зла!»

Затем он исчезает в толпе, требуя дров и колов для неверующих.

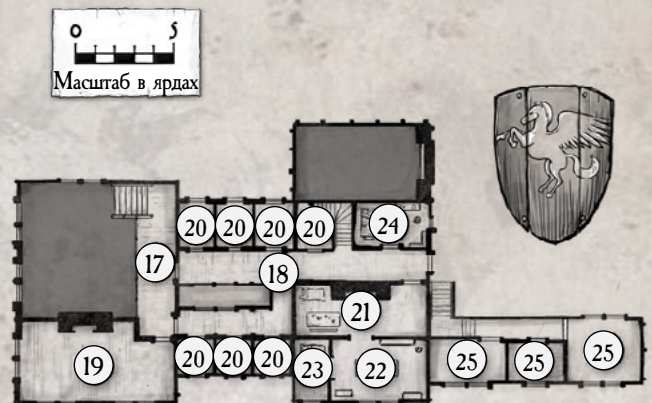
Стражница, которая уверяла игроков, что все обойдётся, громко бурчит: «Ну, блин».

«Гарцующий пегас»



Первый этаж

СТРЕЛКИ УКАЗЫВАЮТ
ВВЕРХ ПО ЛЕСТНИЦЕ



Второй этаж

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- | | |
|------------------------|---------------------------------|
| 1. Внешний двор | 14. Конюшни |
| 2. Огород | 15. Кузница |
| 3. Дозорная башня | 16. Каретный сарай |
| 4. Навес | 17. Балкон |
| 5. Задний дворик | 18. Галерея |
| 6. Внутренний дворик | 19. Общая спальня |
| 7. Каморка привратника | 20. Отдельная спальня |
| 8. Общая зала | 21. Казарма Дорожной стражи |
| 9. Отдельная столовая | 22. Командный пункт |
| 10. Подсобка | 23. Спальни дорожных стражников |
| 11. Пивоварня | 24. Хозяйские комнаты |
| 12. Кладовая | 25. Комнаты прислуги |
| 13. Кухня | |



ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ЗАКРЫТАЯ ПЬЯНКА

По понятным причинам гости огорчены и расходятся по разным комнатам, чтобы решить, что делать дальше. Ниже перечислены возможные события, с указанием их местоположения. В зависимости от того, куда отправятся игроки, они могут оказаться вовлеченными в различные события, прежде чем ситуация обострится. События могут разворачиваться в любом порядке, а при желании их можно комбинировать: например, разъяренные пчелы залезли в клетку с медведем в каретном сарае, что привело к его побегу.

МОЛЮ ВАС, РАСЧЛЕНИТЕ ПОРТЬЕ - БЕЗ МЕСТА

Торговец Альберт Блофельд убежден, что портье в каретном дворе является ведьмаком, после того как услышал, как тот пробормотал: «Я надеюсь на то, что ты сломаешь себе палец» в качестве реакции на грубую манеру поведения Альберта. Альберт постоянно появляется в неловкие моменты других событий, и начинает требовать от игроков арестовать портье и бросить его на растерзание толпе. Если его просят предъявить доказательства, он с удовольствием демонстрирует ушибленный палец на ноге. Портье, Гензель Флейшер - пожилой человек, который и мухи не обидит. Он очень переживает из-за всего этого.

НИКАКОГО ПЧЕЛИНОГО ВОСКА - 5. ЗАДНИЙ ДВОРИК

Себастьян Ланг, кучер, приглашает всех желающих на задний двор, помолиться Сигмару об искуплении, видимо, чтобы показать толпе свою набожность и доказать, что они не еретики. Тем не менее, толпа не верит в это и забрасывает стены камнями и прочей дрянью. Всё становится еще хуже, когда шальной камень опрокидывает пчелиный улей во дворе, разъяря несчастных насекомых. Рой нападает на всех присутствующих наугад - их жертвы могут попытаться пройти **заурядную (+20) проверку атлетики, уклонения или стойкости**; за каждый отрицательный уровень успеха они теряют один пункт здоровья от укусов пчел. Любой игрок, который будет лечить или присутствовать при лечении гостей от укусов пчёл, может сделать **серьезную (+0) проверку наблюдательности**, чтобы заметить несколько необычных татуировок на руках Себастьяна. В результате **трудной (-10) проверки** с помощью соответствующего навыка выясняется, что они связаны с Губительными Силами. Подходящие навыки включают в себя **знание (магия или религия)** или **тайные знаки (запретные культы)**.

ЭТО МОГЛИ БЫТЬ ВЫ - 9. ОТДЕЛЬНАЯ СТОЛОВАЯ

Игроки с серебряным статусом или выше могут быть приглашены в группу более состоятельных гостей. Высокомерные представители среднего класса голосуют за то, кого из них предложить Мальтусу в качестве козла отпущения, в надежде спасти остальных. По задумке, каждый должен подготовить небольшую речь о том, почему его следует пощадить, а затем пройдет голосование: кто наберет меньше голосов, тот и станет козлом отпущения. Игрокам предлагают сказать несколько слов в свою защиту. Необязательно произносить речь каждого присутствующего, но игроки должны услышать речь нескольких значимых гостей, которые зададут тон.

СЛОВА, ДАРУЮЩИЕ ЖИЗНЬ

Все в закутке уверены, что, кого бы ни послали для успокоения Мальтуса, это ни в коем случае не должны быть они сами. При желании игроки могут применить **ТАЛАНТ оратор**, описанный на странице 139 «WFRP: Книга правил», чтобы убедить восьмерых или около того людей в закутке выбрать кого-то, кроме себя. Ниже приведены примеры того, как купцы будут убеждать окружающих - большинство из них, хоть и напуганы, но быстро собираются, когда речь заходит о самовосхвалении.

- Гюнтер Холлендаз: «Я думаю, что меня следует пощадить, потому что я продаю тёплую одежду по всей Империи, и, если я завтра умру, сотни людей постигнет смерть. Пожалуйста, подумайте о маленьких озябших детишках и отправьте на смерть кого-нибудь другого. Кроме того, я очень богатый и успешный человек, и наверняка скоро стану уважаемым мэром города...»
- Хильда: «Мир нуждается в смехе и песнях, и, судя по звону моей сумочки после выступления сегодня днём, большинство из вас с этим согласны! Если меня пощадят, я буду писать баллады об этой ночи и храбрости людей, которые спасли мне жизнь, отдав свою.»
- Старик Хэмиш: «Однажды я сам себе отрубил руку. Во время осады мне защемило руку, да. Вот были деньки... Маршировали туда-сюда, всем девушкам нравилось смотреть на мужчин в мундирах, так они и делали. Однажды мы направлялись в Убершрайк, и я привлек внимание одной знатной дамы, хотя вскоре узнал, что никакая она не дама... Что? Охотники на ведьм? Ба, да они уже перестали готовить охотников на ведьм, как раньше. Это напоминает мне о том времени, когда мы с ребятами...»

Если обитатели закутки выберут несчастную жертву - скорее всего, Гюнтера Холлендаза, а может быть, и одного из игроков (если вам захочется проявить особую жестокость), толпа не удовлетворится одной жертвой. Они уверены, что каретный двор просто кишит ересью, мутантами, непристойной поэзией и т.д. Эта уверенность лишь подтвердится, когда Мальтус «уговорит» несчастную жертву признаться в том, что все в закутке, разумеется, поименно - культисты, и все они с упоением поклоняются Губительным Силам.

ВЫХОД, ГДЕ ОБИТАЕТ МЕДВЕДЬ - 16. КАРЕТНЫЙ САРАЙ/ВНУТРЕННИЙ ДВОР

В одном из караванов оказался свирепый медведь, направляющийся в Имперский Зоопарк. Особенно буйная часть толпы прорывается через ворота во внутренний двор, конюшни и каретный сарай. Они пытаются схватить всех, кто может оказаться культистом, а таковыми, по их мнению, являются практически все. Во время суматохи из клетки каким-то образом вырывается медведь! Возможно, шальная стрела или пуля сорвала замок, или попала в зверя, разъярив его.

Медведь, в свою очередь, проделывает кровавую полосу в толпе, отгоняя ее от каретного сарая и давая возможность закрыть ворота и запереть их на засов. Медведь большой, голодный и очень опасный, однако при этом боится огня. Игроки могут попытаться убить его или применить смекалку (или звериную магию, если такая имеется), чтобы прогнать его с каретного двора.

Это событие приводит в панику лошадей в конюшне, которых игроки могут попытаться успокоить с помощью **тяжёлой (-20) проверки обращения с животными**. Игрок, работавший с лошадьми, может пройти **трудную (-10) проверку наблюдательности** для того, чтобы заметить, что у одной из лошадей мутировавший вилкообразный язык. Если игрок запомнит, какая лошадь находилась в конюшне, он может поговорить с конюхами и выяснить, что хозяйка этого мутанта - некая Мария Бауэр.

ПОЕДИНОК ОБИДЫ - 8. ОБЩИЙ ЗАЛ

Постоялец-гном Луди решил, что если уж ему суждено умереть, то лучше для начала хорошенько напиться. Он сидит в пивной, поёт и рассказывает истории о своих предках, призывая других присоединиться к нему и встретить свою смерть с улыбкой. Все идет хорошо, пока не начинается рассказ о том, как его дед Окри Олафссон участвовал в приключениях вместе с Рейкландским владыкой по имени Рудольф Лейпциг. Один из гостей, Харальд, желая заявить о своей причастности к этой истории, прерывает его:

«Клянусь Сигмаром! Рудольф был сводным братом моего прадеда!»

Лицо Луди краснеет, и он начинает брызгать слюной:

«Что? Эта голожопая крысиная шлюха удрала от Окри с половиной его добычи! Он занесен в Книгу Обид моей семьи! Пусть я умру на рассвете, но, клянусь Грунгни, я отомщу за еще одну обиду, прежде чем умру!»

В результате, между Луди и Харальдом завязывается драка, в которую с удовольствием вступают и их сторонники. При этом участники не вооружены, за исключением кулаков и любого импровизированного оружия, валяющегося в пабе: кружка, деревянный стул и т.д. Добавьте комичности: миски с тушеным мясом летят прямо в лицо, бутылки разбиваются о головы и т. д.

В конце концов, порядок восстанавливается. Луди соглашается остановить насилие, но обида остаётся, и Харальд задолжал клану Луди кругленькую сумму в размере полного кисета табака - приключения Окри в конце концов плохо оплачивались. Долг легко погашается, но в тот момент, когда они пожимают друг другу руки, прощая и забывая прошлые обиды, из прорехи на рубашке Харальда показывается глазное яблоко, растущее на его руке...



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ВОЗМОЖНО, ОХОТНИК НА ВЕДЬМ ПРАВ

У игроков есть несколько возможностей обнаружить хотя бы одного культиста в Гарцующем Пегасе: Харальд, зачинщик драки в баре, Себастьян, жертва пчелиных укусов, и Мария, владелица мутировавшей лошади. Если игроки не обнаружат свои открытия, лишь Харальд, чей странно расположенный третий глаз стал известен всем во время потасовки, будет предан огласке, а все остальные гости будут уверены, что он - единственный. В трактире воцаряется чувство всеобщего оптимизма, так как они уверены в том, что выдав Харальда они спасут всех. Все прочие культисты, которых ещё не обнаружили, доносят на обнаруженного культиста или культистов, чтобы отвести от себя подозрения.

Тем не менее, оставшиеся культисты уверены, что Харальд сдаст их под напором охотника на ведьм, отчего сразу же начинают строить свои собственные планы побега. Для этого им нужны предметы культа, которые находятся в разных комнатах, в том числе и амулет Харальда с варп-камнем, высеченным в виде непонятной фигуры, который после поимки Харальда находится под замком в казарме дорожного стражника наверху, под охраной одной из Хельг.

Фельда и Жоли просят игроков сопровождать их к воротам каретного двора, чтобы заключить сделку с Мальтусом: казнить еретика Харальда и пощадить всех остальных. В этот момент Мария и Себастьян (если их ещё не разоблачили) делают свой ход. Себастьян вылезает в окно, чтобы проникнуть в казарму снаружи, а Мария отвлекает внимание Хельги внутри. Игроки, находящиеся снаружи, могут пройти **трудную (-10) проверку наблюдательности**, чтобы заметить Себастьяна, забравшегося на крышу в непроглядной темноте. Если они успеют его задержать снаружи, Мария убьет Хельгу и попытается забрать амулет. Если они забегают внутрь, Мария постарается остановить их словами или силой, пока Себастьян будет забирать амулет. В любом случае, по крайней мере один из оставшихся культистов вырвется на свободу.

Как только амулет попадает в руки культиста, он тут же начинает использовать свою душу, высвобождая магию Хаоса для расправы над незадачливыми прохожими и членами толпы. Извилистые ветры безжалостной магии стремительно уносят всех живых культистов на вершину деревянной сторожевой башни, а толпа в страхе мечется, наблюдая, как беспорядочные вспышки розовых молний вылетают из рук того культиста, у которого находится амулет, поражая собравшихся внизу. Добравшись до крыши, культисты начинают произносить заклинание *призыв низшего демона* («WFRP: Книга правил», стр. 256), чтобы призвать Диск Тзинча, который унесёт их.

Это последняя схватка. Никто, кроме самого охотника на ведьм, не готов подняться на башню, чтобы сразиться с набирающим силу ритуалом. Если Мальтус пойдёт один, то, несмотря на всю его веру и опыт, он несомненно погибнет. Культисты завершат ритуал и улетят на своем ужасном существе, попутно подвергнув всех собравшихся действию черты *источник скверны (сильный)*. Если игрокам удастся остановить культистов, они завоюют почтительное уважение Мальтуса и убедят его в том, что, возможно, каретный двор всё же не стоит сжигать.

УСПЕШНО ВЫПОЛНЕННАЯ РАБОТА

Если игрокам удастся захватить всех трёх культистов, они еще не скоро выберутся из леса. Мальтус не желает отпускать никого, пока не добьется от культистов признания. Игроки могут с облегчением услышать, что всё прошло вполне успешно, и все выжившие культисты быстро сломались и признались во всём охотнику на ведьм.

Однако культисты также сообщают Мальтусу об амулете. Желая напоследок устроить театральное очищение толпы, Мальтус требует принести его ему. Если амулет не будет предоставлен, Мальтус укажет на оставшегося в живых персонажа игроков, назвав его четвертым соучастником и приговорив к сожжению. Игрокам придется договариваться или сражаться.

Получив амулет, Мальтус провозгласит: «*Священным огнем Сигмара очистись!*» и бросит его в костер. Это, как выясняется, страшная ошибка. Через несколько мгновений огонь приобретает злое свечение. Пламя начинает выпрыгивать из костра на собравшуюся толпу. **1d10 + 5** членов толпы загораются, как и любой игрок, не прошедший **лёгкую (+40) проверку уклонения**. Подожженные получают 3 состояния *охвачен огнём*. Если игроки не вмешаются, половина членов подожженной толпы умрёт через три раунда. Тот, кто умирает в огне, начинает стонать от мучительной агонии, а затем его истерзанная плоть отслаивается, оставляя на своем месте демонетку Слаанеш («WFRP: Книга правил», стр. 335). Эти демонетки не страдают от черты *нестабильность* до тех пор, пока костер продолжает гореть, что будет продолжаться несколько часов, если его не потушить.

Если Мальтус умудрится остаться в живых, то в течение почти трех минут он будет выглядеть потрясенным своей ошибкой. Затем он рационализирует её, заявив, что это событие является доказательством того, что даже среди тех, кто решил следовать за ним, есть недостойные души, подверженные коварству Губительных Сил.

НАГРАДЫ

В конце приключения выдайте персонажам пункты опыта в соответствии со списком ниже. Вы можете добавить любые награды, которые выдаете в конце каждой сессии:

- 50 пунктов опыта за хорошее времяпрепровождение
- 15 пунктов опыта за пережитую ночь
- 15 пунктов опыта, если в руки Мальтуса не попало ни одного невинного
- 15 пунктов опыта за разоблачение Себастьяна или Марии
- 25 пунктов опыта за препятствование завершению ритуала
- 15 пунктов опыта за победу над Диском Тзинча
- 5 пунктов опыта за каждую побежденную демонетку Слаанеш

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

МАЛЬТУС БРУННЕР

Мальтус охотится за нечистью, словно одержимый, но не стоит употреблять это слово в его адрес. Высокий, крепкий, атлетически сложенный, он носит облачение охотника на ведьм. Бруннер был бы красив, если бы не страшные шрамы, глубокие морщины от пережитого стресса и холодные, безжалостные глаза, которые видели больше ужаса, чем кто-либо другой. Мальтус - талантливый оратор, способный довести толпу до религиозного безумия, желая вывести еретиков на суд Сигмара. Его целеустремленность граничит с безумием, но он не дурак и сохраняет спокойствие в стратегических вопросах. Однако, вступив в бой, он сражается с такой яростью, что может испугать даже орка.

МАЛЬТУС БРУННЕР ОХОТНИК НА ВЕДЬМ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	44	61	38	47	32	31	42	27	56	47	16

Черты: броня (кожаная куртка) 1, оружие (дубина +7, серебряный меч +7), стрельба (пистолет) +9 (20)

Навыки: обаяние 56, кутёж 55, лечение 37, запугивание 51, интуиция 41, знание (пытки 45, ведьмы 55), рукопашный бой (основное 65, кулачное 55), наблюдательность 41, стрельба (пороховое) 75

Таланты: двойная атака, грозный вид, оратор

Имущество: ручное оружие (дубина, серебряный меч), кожаная куртка, розжиг, пистолет с 12 боеприпасами, верёвка

МЕДВЕДЬ ВОРЧУН

Необычайно большой и агрессивный медведь, Ворчун просто хочет оказаться вдали от сумасшедшей толпы.

МЕДВЕДЬ ВОРЧУН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	-	55	45	20	25	15	10	15	-	56

Черты: броня 1, зверь, укус +9, сумеречное зрение, размер (огромный), пугливость, широкий шаг, оружие +8

Из-за своего огромного размера Ворчун наносит двойной урон и навлекает *ауру ужаса* (2) на существ *среднего* РАЗМЕРА, или тройной урон и *ауру ужаса* (3) на существ *маленького* РАЗМЕРА.

ФЕЛЬДА И ЖОЛИ ГРЕТЧ

Фельда и Жоли Греч управляют каретным двором «Гарцующий пегас» с ловкостью рук и вниманием к проблемам. Фельда - проницательный торговец, а Жоли привносит в каретный двор свой весёлый смех и радужную атмосферу. Обе женщины пользуются популярностью у персонала и завсегдаеат.

ХЕЛЬГИ ШАУЭР И БРЮН

Дополнительные навыки: рукопашный бой (основное) 65, наблюдательность 55

Хельга Шауэр и Хельга Брюн - это охранницы каретного двора. Несмотря на то, что они полагают, что их одинаковые имена и род деятельности - простое совпадение, но в действительности Жоли организовала их прием на работу в качестве личной шутки. Тем не менее, они обе весьма компетентны.

ХИЛЬДА, СТРАНСТВУЮЩАЯ АРТИСТКА

Дополнительные навыки: артистизм (пение) 52, знание (фольклор 44)

Хильда зарабатывает на жизнь, выступая в каретных дворах между Альтдорфом и Богенхафеном. Она проницательна, хитра и обладает прекрасным певческим голосом. В её песнях прослеживается глубокое знание истории, фольклора и религии, что может пригодиться некоторым искателям приключений, пытающимся расшифровать странные татуировки.

СТАРЫЙ ХЭМИШ, ОТСТАВНОЙ СОЛДАТ

Дополнительные навыки: рукопашный бой (основное) 55, кутёж 85

Старый капитан Хамиш постоянно живет на каретном дворе, вкладывая свою пенсию в комфортное жилье и регулярные обеды вдали от родственников (что не может не радовать Хамиша). Он ничего не знает о текущих событиях, и донести до него информацию об опасности невозможно. В одной руке у него трость, а в другой - стакан с бренди, даже когда он спит.

СЕБАСТЬЯН, ХАРАЛЬД И МАРИЯ

Подлые культисты тёмных богов, путешествующие с неизвестной целью. Они прекрасно маскируются под обычных жителей, почитающих Сигмара.

КУЛЬТИСТЫ ГОРЦУЮЩЕГО ПЕГАСА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	35	35	35	35	35	35	35	45	35	13

Черты: магический дар (Хаос), оружие (кинжал) +6

Навыки: рукопашный бой (основное) 55, язык (магический) 75, знание (Хаос) 55

ДИСК ТЗИНЧА

Причудливая живая платформа, Диск Тзинча, часто используемый могущественными колдунами в качестве летающего транспорта. Его побуждения не поддаются пониманию.

ДИСК ТЗИНЧА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
1	40	-	51	56	55	44	25	44	58	-	20

Черты: броня 1, источник скверны (сильный), демон 9+, аура страха (2), полёт 50, сумеречное зрение, нестабильность, оружие +9

♦ ОСАДА ♦ ВАЛЕНСКОГО ХРАМА



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Колокольный звон созывает людей в храм, но никогда раньше он не сопровождался страшными криками и нечеловеческим блеянием и рёвом. В воздухе витает вонь звероловдов. Но это не случайное нападение — его направляет чья-то рука. Рука вернувшегося домой забытого сына Валена.

«Осада Валенского храма» использует Валенский храм (брошюра **Строения Рейкланда**, стр. 14). Хоть брошюра и не нужна для этого приключения, но описанные в ней дополнительные детали добавляют приключению атмосферы.

Персонажи пробуждаются от звука колокола храма Сигмара в Валене — звероловды атакуют! Жители деревни спешат под защиту храма, выжившие собираются, прежде чем закроются крепкие двери. В зависимости от предыдущих действий персонажей, жители деревни могут быть им как рады, так и испытывать враждебность, и требуется хладнокровие, чтобы избежать насилия, а также чтобы спасти раненых.

Обеспокоенный отец Стилман сообщает персонажам, что помощь не придёт. Он получил известие о том, что местная армия отправилась маршем в другую сторону от Валена. Хотя ему не хватает пафоса и огня других священников Сигмара, Стилман очень умен и считает, что зловещие силы обманом заставили армию встать на марш. Персонажи должны собрать деревенское ополчение, чтобы дать отпор звероловдам и укрепить храм. Так у них появится хоть какая-то надежда на выживание.

Если им удаётся это сделать, появится предводитель нападающих: Крезок Пожиратель Душ, грозный ревучий шаман. Он предлагает сделку: он пощадит деревню, если они отдадут ему храмового сторожа, Клауса Балька. Ревучий шаман - сын Клауса, оставленный в лесу много лет назад. Сдадутся ли они и принесут Клауса в жертву, или выступят против Крезока, возможно, используя безумную жажду крови и мести этого существа?

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Прежде чем приступать к игре, прочтите это приключение от начала до конца хотя бы один раз. Начинайте, когда будете готовы.

Вместо Валена вы можете использовать любую деревню в Империи. Разбросанные небольшие домики фермеров и рабочих, одна или две таверны и храм Сигмара - стоят практически в каждом поселении. Если вам нужно приключение в другом месте, просто измените название деревни, и она может стоять возле дороги в любом регионе земель Сигмара. Независимо от того, в каком направлении движутся персонажи, вскоре они наткнутся на деревню, похожую на Вален.



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: НАПАДЕНИЕ ЗВЕРОЛЮДОВ

Персонажи спят в верхних комнатах таверны «Кривой крюк», через дорогу от храма. Рано утром их будит звон колоколов и крики снаружи:

«Зверолюды! Зверолюды наступают! В храм! Сигмар защитит нас!»

Отец Стилман стоит в дверях храма, пропуская жителей деревни внутрь так быстро, как только может. Вдалеке раздается грубый рёв боевого рога, которому вторит звериный вой, от которого у любого, кто его слышит, пробегает по спине мурашки.

У персонажей достаточно времени, чтобы схватить своё снаряжение и быстро одеться. В воздухе на улице витает странный запах, похожий на запах мокрой псины,

МЫ СРАЖАЕМСЯ ДО ПОБЕДНОГО КОНЦА!

Чтобы приключение шло так, как задумано, персонажи должны добраться до храма. Потому как это отличное место для обороны. Однако, некоторые персонажи могут захотеть сделать всё по-своему - это нормально, если вы способны импровизировать на основе их действий. Тем не менее, есть некоторые вещи, которые вы можете сделать, чтобы не обрывать сюжет.

Если персонажи решат укрепить гостиницу, вместо того, чтобы бежать в храм, обязательно обратите внимание, что деревянные стены гостиницы не обеспечат той же защиты, как каменный храм. Упомяните, что запах дыма уже распространился по деревне, и что остальные обитатели гостиницы быстро бегут через улицу к храму. Однако, если ваши персонажи настаивают на том, чтобы оставаться на месте, вы можете использовать карту трактира «Барaban и шляпа» (брошюра **Строения Рейкланда**, стр. 10) для использования в игре. Позвольте персонажам укрепить таверну и сыграть в её крайне сложную оборону. Они смогут услышать слова и требования Крезока, но без других НИП им будет трудно понять, что происходит. В конце концов, если они переживут натиск звероловдов, они увидят, как Клауса вытолкнул из храма в объятия Крезока.

Если персонажи доберутся до улицы, но будут настаивать на том, чтобы сражаться там, а не входить в храм, обязательно увеличивайте число звероловдов, пока не станет ясно, что персонажи не смогут выжить без защиты прочных стен храма. Помните, что преимущество теряется каждый ход, если персонаж находится в меньшинстве — что, безусловно, произойдет из-за наплыва звероловдов, прибывающих в деревню. Дайте им несколько шансов сбежать. Если они создадут проблему для сил Крезока, он отправит команду из восьми минотавров, чтобы разобраться с ними («WFRP: Книга правил», стр. 332). Персонажей, вынужденных потратить пункт судьбы, чтобы остаться в живых, затаив в храм ополченцы.

смешанный со скотобойней, и звуки битвы звучат совсем рядом. Деревенское ополчение образует буферную зону за пределами храма, пропуская перепуганных жителей деревни и рубя звероловдов, бегущих впереди стада. Персонажи, которые хотят помочь, могут это сделать, но деревня захвачена, и вскоре ополченцев оттеснят к храму, или они погибнут на улицах.

Очень близко раздаются крики, которые привлекают внимание к храму фермера, которому жена и взрослая дочь помогают добраться до храма. Он продолжает кричать, чтобы они бросили его и бежали в безопасное место, в то время как небольшая группа унгоров мчится к ним. Эльзе Фринк, командующая ополчением, призывает (предположительно) хорошо вооруженных персонажей на помощь. Если они решат сразиться, жители деревни в будущем будут доверять им гораздо больше.

В группе два **унгора** и еще по одному за каждого персонажа, или еще два за каждого персонажа, если они слишком долго провозились, покидая постоянный двор. Существа ревут и неуклюже бросают в семью дротики, которые они используют как копья, когда они приближаются на расстояние ближнего боя. У персонажей есть один раунд, чтобы совершить любые дистанционные атаки, прежде чем унгоры вступят в рукопашную схватку. Если персонажам удастся существенно ранить какое-либо из существ, те переключат своё внимание с семьи на них. Увеличивайте количество звероловдов каждый раунд, пока персонажи не вернутся в храм под крики ополчения и тех, кто уже в безопасности.

Если персонажи не вмешиваются, Эльзе и другие ополченцы бросают на них мрачные взгляды, но и никто из них не бросается на помощь. Последнее, что замечают персонажи перед тем, как двери храма закрываются - это то, как спотыкается и падает хромающий мужчина, увлекая за собой свою семью. Звери напрыгивают на них, направляя копья. Звук захлопывающихся дверей обрывает любые крики.

Когда двери будут закрыты, звероловды пытаются выломать железные решетки на окнах. Ополченцы бьют копьями в решетки до тех пор, пока волна нападающих не стихает, на некоторое время отступая.



ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ОСАДА ВАЛЕНСКОГО ХРАМА

Все, кто успел, сейчас находятся внутри храма, двери которого заперты на засов. Ополченцы высматривают ещё кого-нибудь из выживших, готовясь впустить их, но больше никто не появится. Блеяние и гортанные завывания звероловов приглушены толстыми каменными стенами, но их по-прежнему слышно. Жители деревни вздрагивают при каждом новом вое и зверином рёве.

Если персонажи спасли семью, Эльзе Фринк ответит их в сторону, чтобы похвалить:

«Хорошо поработали. Вы из всех сил старались помочь. Местные этого не забудут, а я прикрою вам спину, пока вы здесь».

Если персонажи избегали унгоров или позволили семье умереть, вместо этого она скажет им:

«На войне мы часто делаем трудный выбор. Сохрани меня Сигмар, мы оба знаем, что если бы вы остались, чтобы помочь семье Таннер, вы все были бы мертвы. Но не ждите такого же понимания от других. Таннеров здесь очень любили, и всё, что есть у этих людей, связано с общиной. Следите за собой, хорошо?»

Есть несколько человек, нуждающихся в лечении после стычек со зверолодами, которых приводят в подвал для защиты. Храмный сторож, Клаус, делает всё, что в его силах, но его навыки целителя довольно посредственны, а его манеры у постели больного ещё хуже. Персонажи могут быть полезны, помогая местным жителям с их травмами. Клаус ворчит, но уступает место для работы более опытному целителю.

Незначительные царапины и порезы: Семь жителей деревни. Тут всё легко, просто очистите порезы, чтобы предотвратить заражение. **Легкая (+40) проверка лечения** и мазь поможет со всем справиться.

Сломанные кости: Трое жителей деревни, Марли, Якоб и Фрия, получили переломы рук или ног. Переломы не слишком серьезные, но следует позаботиться о том, чтобы кость заживала должным образом. **Заурядная (+20) проверка лечения** для каждого из них позволяет вправить кость.

Открытая рана на животе: Один житель деревни, Старый Хоб Вайс. Он истекает кровью, его кишки почти вывалились наружу. Он умрет в течение нескольких минут, если ему не помогут. Если у персонажа есть талант **хирург**, он может пройти длительную **серьезную (+0) проверку лечения**. Для остановки кровотечения потребуется 6 УУ. В начале операции у него одно **кровотечение** и 10 здоровья. Если у него кончится здоровье -

он умрёт. Помните, что неудачная проверка может привести к **кровотечению** и урону!

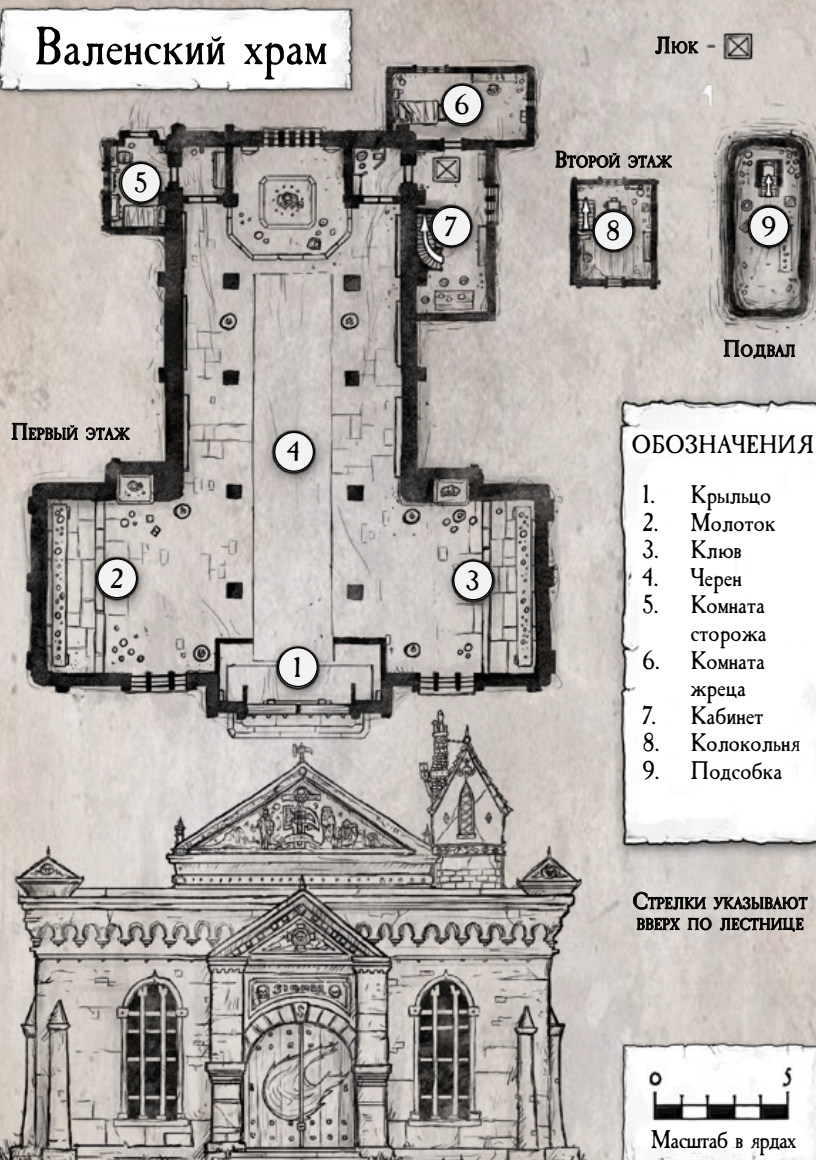
Если персонажи бросили семью Таннер умирать, жители деревни отказываются от их лечения. Требуется **трудная (-10) проверка обаяния**, чтобы убедить жителей принять помощь персонажей. В частности, Старый Хоб яростно плюет в них из-за потери своих друзей:

«Я видел, что вы сделали с Таннерами! Я скорее поцелую снотлинг! Возьми свою помощь и засунь её туда, где сам Морр не сможет её найти!»

Он действительно предпочёл бы умереть, чем довериться персонажам. Попытки убедить его даются **тяжело (-20)**.

Если персонажи спасли Таннеров, то отец, Артур Таннер, страдает от **выбитого колена** («WFRP: Книга правил», стр. 178). Если персонажи пытаются ему помочь, он и его семья будут вечно благодарны. *«Вы спасли наши жизни там, а теперь ещё и спасли мою ногу. Если мы выберемся отсюда, вам всегда будут рады в нашем доме».*

Валенский храм



ЗАТИШЬЕ ПЕРЕД БУРЕЙ

Когда персонажи заканчивают с ранеными, Стилман отводит их в свой кабинет в задней части храма. Он кажется радостным, пока не закрывает за собой дверь, и на его лице не проявляется беспокойство.

«Этот храм должен быть полон, но здесь нет трети жителей. Если мы переживём этот день, то он надолго упадет тенью на Вален. Очень надолго. Спасибо вам за помощь. Здесь очень нужны холодные головы и лечащие руки. Но нам требуется больше. Никому не говорите об этом, иначе начнется паника, и мы станем лёгкой добычей для монстров снаружи».

ПОДГОТОВКА

Персонажи, скорее всего, захотят использовать все имеющиеся в их распоряжении инструменты. Вы должны позволить им использовать всё, что они найдут в храме. Поскольку это еще и центр военной подготовки, здесь легко найти ручное оружие, копья и щиты. Благословенные масла можно использовать для изготовления подходящих зажигательных средств («WFRP: Книга правил», стр. 295), а пищу и медикаменты можно найти в подсобном помещении храма (область 9 на карте). Здесь нет тайного выхода, а попытки разрушить храм, например, сдвинув его алтарь, чтобы заблокировать дверь, или разбить мраморную статую, чтобы сделать пули, будут встречены с ужасом — в конце концов, это дом Сигмара.

Он достает из сумки маленький свиток пергамента и показывает его персонажам.

«Несколько недель назад здесь проходил патруль из Ауэрсвальда, и мне удалось поговорить с ними. Они следят за местными угрозами, и я помню, что они говорили, что были удовлетворены тем, что любые стада звероловов в этом регионе находились в неделе езды на юг, в лесах. А сегодня утром я получил почтового голубя от моего коллеги из Ауэрсвальда, отца Бенджамина Хольца. Он утверждает, что тамошний совет шесть дней назад приказал войскам графа отправиться на север, чтобы разобраться со зверолодами, несущими те же тотемы и знамена, что и те, что сейчас снаружи».

Он позволяет персонажам проанализировать сказанное. Те, у кого есть военная подготовка, могут сделать вывод, что зверолоды, скорее всего, устроили ложную атаку на севере, чтобы отвлечь армию. Если персонаж спрашивает, может ли Стилман отправить голубя обратно, он грустно улыбается и объясняет, что голубятня находится в задней части храма, которая окружена зверолодами. Решётки на окнах, не пропускающие тварей, также удерживают жителей внутри. Добраться туда незамеченным означало бы свершение чуда, которое Сигмар, похоже, не желает совершать.

Времени на дальнейшие размышления нет, так как в двери храма стучат с такой силой, что с потолка сыпется пыль и штукатурка. Стилман выбегает посмотреть, в чём дело, забирая с собой персонажей. Они как раз вовремя, чтобы увидеть, как пара огромных рогов пронзает толстые двери, распахивая их настежь. **Минотавр** («WFRP: Книга правил», стр. 332) бросается на перепуганных ополченцев, отрывая конечности голыми руками или разрубая солдат надвое своим огромным топором. Некоторые из ополченцев поворачиваются, чтобы бежать, несмотря на то, что Эльзе обещает им кровавую смерть. Персонажи могут попытаться пройти **серьёзную (+0) проверку лидерства**, чтобы помочь сплотить ополчение. Проявление магии, силы или чуда сделало бы эту проверку **заурядной (+20)** или даже **лёгкой (+40)**, если персонажи смогут сотворить или убедительно подделать чудо Сигмара. Запугать ополченцев **тяжело (-20)**, поскольку персонажи вряд ли будут более страшными, чем минотавр.

Персонажи могут своим примером показать ополченцам, как это делается. Помните, что разница в размерах означает, что существо вызывает *страх (1)* у всех существ размером с человека! Победа над минотавром позволяет снова закрыть и запереть двери храма. Зверолоды отступают, их боевой дух падает при виде того, как их чемпион пал. Если они победят существо, персонажи купят еще немного времени для передышки.



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ГРЕХИ ОТЦА

Снаружи всё стихает, но наблюдатели видят, что зверолоуды отошли примерно на сто шагов вверх и вниз по улице, стоя в молчаливом ожидании. Через нескольких минут, пока ополченцы вслух гадают, что те задумали, вперед выступает лидер нападающих. Крезок - могучий гор, обвешанный костяными амулетами, с посохом, на навершии которого закреплён резной череп животного. Он обращается к обитателям храма на надтреснутом, гортанном рейкшпи́ле, словно два голоса говорят из одного рта:

«Люди. Мое имя - Крезок Пожиратель Душ. Я говорю от имени своих богов. В этот день пролилось много крови. Вашей и нашей. Боги улыбаются. Достаточно, чтобы удовлетворить всех Курр-Гра'ак. Достаточно, за исключением одного. Среди вас есть мужчина. Его жизнь - моя. Выдайте его. Отдайте мне Клауса Балька, и я оставлю жизни тем, кто внутри».

Часть жителей начинает плакать от страха, часть удивленно перешептывается, оцепенев от страха. Крезок продолжает:

«Не бросайте вызов Курр-Гра'ак. Мы найдем более достойных противников. Племя отправится дальше. Со мной остается только семеро — моя верная охрана. Я жду, жду Клауса Балька, но не буду ждать долго. Вы дышите до тех пор, пока горит этот факел. Спасайтесь сами. Одна жизнь взамен многих».

Закончив свою речь, Крезок втыкает в грязь перед храмом грубый деревянный факел. Любой, кто проходит **заурядную (+20) проверку интеллекта**, может сказать, что факел будет гореть не больше часа.

Жители деревни начинают перешептываться между собой. Они не потеряли веру, но кое-кто начинает шептаться, что может имеет смысл обменять одну жизнь на жизни остальных. В конце концов, для Клауса это было бы истинным актом веры.



Персонажи, наблюдающие за Крезоком, могут пройти **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, чтобы заметить, что он одет во что-то чрезвычайно странное. На шее зверя висит маленький серебряный амулет в форме молота. Если персонажи провалили проверку, их внимание вместо этого привлекает Стилман, бормочущий в страхе: *«Нет, этого не может быть. Это невозможно».*

Если указать на амулет Стилману, или задать прямой вопрос, что тот имеет в виду, священник громко позовёт Клауса. Когда Клаус вынырнет из подвала, Стилман подзывает его, персонажей и всех выживших ополченцев следовать в его кабинет. Оказавшись там, он рассеянно опускает кочергу в огонь, погружаясь в свои мысли. Клаус нарушает неловкое молчание:

«Что случилось, Стилман? Есть раненые, которых я должен...»

«Это твой сын, Клаус. Снаружи».

Отец Стилман отворачивается от огня с раскаленной докрасна кочергой в руке. У него суровое выражение лица.

«Ему нужна твоя голова, и я почти готов доставить ее сам. Ты солгал мне!»

От угроз отца Стилмана и присутствия персонажей (особенно если они видели амулет) Клаус начинает рыдать. Он рассказывает историю рождения своего единственного ребёнка. Тот родился с раздвоенными копытами, шерстью и рогами. Мутант, монстр отмеченный Губительными Силами. Мальчик был чудовищем, и всё же Клаус не смог заставить себя убить собственную плоть и кровь, равно как и не смог заставить себя позвать отца Стилмана, чтобы тот сделал это за него. Поэтому он отвел мальчика глубоко в лес и оставил его там с амулетом-молотом на шее в отчаянной надежде, что Сигмар сделает то, чего не смог Клаус.

Куда мы отправимся дальше?

Что произойдет дальше, зависит от персонажей. Клаус сломлен горем и готов умереть, если это спасет деревню. Стилман в ярости, но в конечном счёте безопасность деревни важнее всего. В глазах Стилмана, его давнего друга, Клаус заслуживает смерти в качестве наказания.

Конечно, ревучий шаман почти наверняка лжёт о том, что пощадит Вален. Его стадо в основном двинулось дальше, но одним своим колдовством Крезок мог бы стереть с лица земли большую часть деревни. Но, сосредоточив всё своё внимание на Клаусе, Крезок сделал себя уязвимым. Если персонажи используют Клауса в качестве отвлекающего манёвра, это даст возможность некоторым жителям деревни сбежать, или выжившим ополченцам и персонажам внезапно напасть. Если они смогут убить Крезока, племя Курр-Гра'ак почти сразу же вступит в междоусобицу, и возвращающаяся армия сможет их уничтожить, спасая Вален и еще несколько деревень.

КРОВАВОЕ ВОССОЕДИНЕНИЕ

Если Клауса высылают, Крезок обращается к нему:

«Духи рассказали мне о тебе, отец. Ты гордишься своим сыном? Я выжил, заработал положение после того, как ты бросил меня! Позволь мне показать тебе, чему научили меня дикие земли, а не ты».

Крезок хватает рыдающего Клауса за рубашку, прежде чем разорвать ему горло оскаленными зубами. Это кровавое зрелище приводит звероловов в неистовство. Дикие крики и кровавое неистовство дает персонажам возможность беспрепятственно действовать. Они могут сбежать или занять удобную позицию, будь то снайперское место на колокольне, пробраться в голубятню, или просто подготовиться к атаке. Удовлетворенный своей мстостью, Крезок торжествующе воет и призывает свои силы, чтобы сжечь деревню и всех остальных выживших в Валене.

Однако, верный своему слову, Крезок пощадит тех, кто находится в Храме, до тех пор, пока они остаются внутри. Хотя это может указывать на то, что в существе сохранились какие-то остатки человечности, более вероятно, что ревучий шаман хочет, чтобы выжившие рассказали историю о его мести. Персонажи, которые решат воспользоваться возможностью, чтобы забрать посыльного голубя, будут спасены на следующее утро местной армией, идущей по горячим следам стада Крезока. Если нет, они выйдут к дымящимся руинам Валена и быстро узнают о нападениях на соседние деревни, прежде чем армия успеет догнать зверя.

У Крезока есть семь надёжных бестигоров (используйте характеристики **горов** с дополнительной чертой **размер (большой)**); «WFRP: Книга правил», стр. 331) лейтенанты, стоящие по бокам от него. Если персонажи атакуют, это лучший момент. Если они думают использовать помощь и ранее успешно прошли **проверку лидерства**, или иным образом завоевали уважение ополчения, они могут использовать их, чтобы отвлечь охрану Крезока. Одним строем уцелевшие ополченцы могут сдерживать бестигоров в течение трех раундов, давая персонажам возможность атаковать Крезока.

СОРВАННОЕ ВОССОЕДИНЕНИЕ

Клауса можно убедить остаться в храме с помощью **легкой (+40) проверки очарования** или **запугивания** — в конце концов, идея покинуть безопасное место не самая привлекательная. Клауса можно попросить поговорить с Крезоком из храма, но ничто из того, что он может сказать, не изменит намерений ревучего шамана. Однако, это может послужить отвлекающим маневром, заставив шамана подойти достаточно близко, чтобы персонаж мог схватить зверолода через оконные решетки, успешно пройдя **серьёзную (+0) проверку ближнего боя (кулачное)**, или попробовать его застрелить.

Если Крезока не вывести из строя, то он начнёт атаковать дверь Храма - если её каким-то образом не укрепить, она падет через несколько минут под ударами бестигоров. Как только это произойдет, в храме начнется форменная резня, а Крезок останется позади, чтобы осквернить храм Сигмара грязной магией, которой владеет.

НАГРАДЫ

В конце приключения выдайте персонажам пункты опыта в соответствии со списком ниже. Вы можете добавить любые награды, которые выдаете в конце каждой сессии:

- 50 пунктов опыта за то, что хорошо провели время, играя в ролевую игру
- 15 пунктов опыта за то, что спасли семью Таннер
- 15 пунктов опыта, если спасли Старого Хоба
- 15 пунктов опыта за лечение других жителей деревни
- 50 пунктов опыта за победу над Крезок
- 25 пунктов опыта, если не дали Крезок убить Клауса

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Для этих неигровых персонажей используйте характеристики людей, приведенные на странице 311 «WFRP: Книга правил». Если необходимо, добавьте соответствующие навыки и таланты.

ЭЛЬЗЕ ФРИНК, КАПИТАН ОПОЛЧЕНИЯ

Дополнительные навыки: лидерство 55, рукопашный бой (основное) 55

Бывший дорожный страж и солдат, она удалась в мирную деревню Вален, где обучает жителей деревни самообороне, как того требует каждый храм Сигмара. Храбрая, молчаливая, хороший воин и лидер — ополченцам Валена повезло, что она у них есть.

СЕМЬЯ ТАННЕР

Отец Артур, его жена Лиза и их дочь Артия. Таннеры нравятся всем. Они дружелюбны, добры, честны и набожны. Если они умрут, это станет тяжелым ударом для деревни.

СТАРЫЙ ХОБ, ДЕРЕВЕНСКИЙ ЖИТЕЛЬ

На самом деле не такой уж старый, просто сварливый. Но в очаровательной, остроумной манере, за что его любит вся деревня.

ОТЕЦ СТИЛМАН, СВЯЩЕННИК СИГМАРА

Дополнительные навыки: лидерство 55, знания (теология), рукопашный бой (основное) 55

Мирный и дружелюбный, что отличает его от обычных жрецов Сигмара. Тем не менее, его вера непоколебима. Если кто-нибудь попытается его испытать, то обнаружит, что под его мягкой внешностью скрывается вера, крепкая как громил.

КЛАУС БАЛЬК, ХРАМОВЫЙ СТОРОЖ

Неразговорчивый и ворчливый, всегда жалуется на нехватку пожертвований на починку колокольни. Клаус скрывает страшную тайну: его единственным ребенком был зверолод, которого он бросил в лесу двадцать лет назад. Присоединился ли он к церкви, чтобы искупить вину за то, что бросил своего сына, или за то, что породил зверолода, не знает даже он сам.

КРЕЗОК ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШ, РЕВУЧИЙ ШАМАН ТЕМНЫХ БОГОВ

Крезок родился в семье Клауса и Хильды Бальк в Валене двадцать лет назад. Клаус был в ужасе, но не мог заставить себя убить ребенка, а вместо этого отвел его глубоко в чащу южных лесов и бросил. Его нашло и воспитало стадо Курр-Гра'ак, которое увидело в нем искру колдовства. Он быстро рос и учился, став могущественным колдуном. Вождь племени начал завидовать силе Крезока, но никто не осмелился бы поднять свой клинок против ревучего шамана. Вместо этого он унизил Крезока, объявив о его человеческом происхождении перед всем племенем, показав амулет с серебряным молотом, который был на нем, когда его бросил отец.

Яростный рёв Крезока, наполненный ужасной силой, содрал кожу с тела вожака. В ту ночь Крезок набросился на сердце старого вождя и сожрал его перед племенем. Там, сияя невозможным темным светом, Крезок отсек от своей человечности, поклявшись богам, что убьет свою старую семью. Теперь он возглавляет Курр-Гра'ак.

КРЕЗОК ПОЖИРАТЕЛЬ ДУШ, РЕВУЧИЙ ШАМАН ТЕМНЫХ БОГОВ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	-	34	45	40	35	25	37	50	30	16

Черты: источник скверны (слабый), ярость, рога +6, ночное зрение, магический дар (школа Зверей, школа Хаоса), оружие +8

Навыки: рукопашный бой (основное) 55, язык (рей-кшпиль 43, магический 75), концентрация (дхар) 75

Таланты: безупречная дикая 2

Имущество: одежда из шерсти и выделанной человеческой кожи, различные ингредиенты для заклинаний, амулет в виде серебряного молота

ЗАКЛИНАНИЯ И ТАКТИКА

Если Крезок чувствует, что какой-либо персонаж выглядит как опасная угроза, он использует против него *вероломство Тзинча* («WFRP: Книга правил», стр. 257), как только начинается драка. После этого, или, если он не считает какого-либо врага особенно важной угрозой, Крезок использует *смертоносную стаю* (страница 246) или *янтарное копье* (страница 247) на любую подходящую группу целей.

Если никто не представляет особой опасности, он просто захочет сжечь здание, Крезок использует *смертоносное дыхание* (стр. 244), проявляющееся в виде извивающегося темного пламени, которое почти невозможно погасить. Если персонаж получает состояние *охвачен огнём* от этого заклинания, он может видеть духов многочисленных жертв Крезока, которые преследуют персонажа до тех пор, пока на нём есть это состояние. Жертва навсегда приобретает черту *боязнь (Крезок)*.

♦ УМЕРЬ СВОЙ ЭНТУЗИАЗМ ♦



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Желаете полакомиться сыром? «Сырная лавка Герберта Харцера, достопочтенного сыровара», способна удовлетворить любой вкус. Но может ли одержимость одного человека сливочными творожными сырами зайти слишком далеко? Так считает весьма неприятный служащий...

Приключение **Умерь свой энтузиазм** происходит во крестностях сырной лавки Герберта Харцера, достопочтенного сыровара (брошюра **Строения Рейкланда**, стр. 4). Несмотря на то, что для проведения этого приключения эта книга не обязательна, содержащиеся в ней дополнительные сведения будут полезны для придания приключению дополнительной глубины.

Томас Грюнвель, служащий Городского Управления Подземной Санитарии Убершрайка (более известной как «Обслуживание канализации»), обращается к игрокам за помощью с необычной историей. Ужин, который он планировал устроить в целях повышения по службе, закончился трагедией. Его дом сгорел дотла, его непосредственный начальник погиб, а все остальные до сих пор страдают от того, что один недоумевающий целитель смог описать как «эзотерическое расстройство кишечника». Томас уверен, что причиной готескной магической болезни, постигшей его гостей, стал шикарный сыр, который он подал на стол из лавки сыровара Харцера. Томас, будучи единственным, кто не ел сыр, уверен, что во всем виноват Харцер.

Несмотря на свою невиновность, Томас скрыл важные и неоднозначные детали, чтобы обезопасить себя и своих работодателей, списав вину за пожар на случайно упавшее ведро с золой. И теперь он хочет, чтобы игроки докопались до истины. Он готов хорошо заплатить им за это.

Харцер виновен в беде Томаса, однако не преднамеренно. После смерти его жены Клары, произошедшей год назад, рассудок мужчины несколько пошатнулся - он считает, что Клара продолжает жить в сырной скульптуре в его подвале. Это заблуждение безжалостно возвращает скавен по имени Сквитшанк. Это существо выдает себя за Клару и обманом заставляет Харцера продавать сыр, пропитанный варп-камнем, для целей Сквитшанка, который планирует расшатать обстановку в Убершрайке.

Игроки могут захотеть понаблюдать за Харцером и его лавкой, а также опросить жильцов, арендующих этажи выше. Фрау Лиза Душен, живущая в большой семье, является источником местных сплетен (если игрокам удастся убедить её поделиться ими). Густав Клош - художник, который с трудом платит за квартиру каждый месяц. Из-за постоянных кошмаров, навеянных наличием в доме варп-камня, последние работы чувствительного художника стали до жути непривлекательными.

Коварный шпион, Сквитшанк, скорее всего, быстро узнает о расследовании игроков и приведет в сыроварню своих самых лучших подручных, чтобы покончить с персонажами. Так начнутся разборки между нашими невольными героями и мерзкими крысолодами за дальнейшую судьбу лучшего сыровара Убершрайка!

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Игроки могут быть представлены Томасу Грюнвелю общим знакомым, или, возможно, Томас искал в тавернах Убершрайка группу наемников, выглядевших вполне способными (и чьи услуги были бы ему по карману). Независимо от того, как они встретились, он хочет нанять их для расследования своих последних неприятностей.



ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ЗАГУБЛЕННЫЕ АМБИЦИИ

Томас обращается к игрокам, оказавшись в затруднительном положении, и, хотя ему очень хочется получить их помощь, он, как ни странно, не раскрывает полностью всех деталей, кроме того, что дело связано со злополучным званым ужином. Если Томаса попросить рассказать о событиях того вечера, он поведаст следующее.

Томас устроил закрытую вечеринку для трёх своих начальников: Дитера Дункеля (и его жены Греты), Клауса Шмидта и Андерса Шустера. Вечер прошел хорошо, гости положительно оценили его гостеприимство. Томас считал, что его повышение по службе обеспечено.

Примерно через полчаса после трапезы Клаус Шмидт, слегка вспотев, удалился в уборную, чтобы облегчиться. Через несколько минут Томас и остальные гости услышали ужасающие крики, доносящиеся со стороны уборной. Подумав, что Клаус поранился, Томас и его гости поспешили в уборную, чтобы оказать ему помощь.

Увиденное ими было... весьма малоприятным, но совсем не таким, как предполагалось. Его гость лежал на полу, спустив штаны до щиколоток, и корчился в конвульсиях от боли, пока его кишечник исторгал, казалось, нескончаемый поток спутанных, слипшихся волос, пропитанных желчью и слизью - заметно больше, чем могло бы поместиться в человеке. От ужаса Андерс резко побледнел, и его начало рвать живыми, корчащимися личинками. Живот Дитера раздулся до невероятных размеров, и он начал задыхаться. Грета, извергавшая из себя ядовитые зеленые испарения и охваченная ужасом, пыталась прочистить ему дыхательные пути, стуча по спине. Внезапно Дитер стал жертвой неконтролируемого, проливного метеоризма, который воспламенился, вырвавшись из его тела. Яростные струи горячего пламени подожгли его одежду, волосы, несчастную жену и всё, что оказалось рядом с его орудийным задним местом.

К сожалению, дом Томаса был построен из добротного сухого дерева. Ему, Клаусу и Андерсу удалось спастись до того, как дом сгорел дотла. Они не смогли добраться до Дитера и Греты, так как пламя было слишком горячим. Их предсмертные вопли затихли еще до того, как Томас успел выбежать из дома. Опасаясь гонений и скандала из-за такой совершенно неестественной болезни, они обратились за помощью и сохранением тайны к заезжему аптекарю. Томас с непроницаемым выражением лица рассказывает эту историю, не желая, чтобы игроки засмеялись над его бедственным положением.

МАЛЕНЬКАЯ СЫРНАЯ ЛАВКА УЖАСОВ

Томас провел небольшое расследование, но он не является специалистом. Лавка Харцера находится на Альтштрассе, это четырехэтажное здание, длинное и достаточно узкое, чтобы свести к минимуму налогообложение за фасады. На первом этаже находится сырная лавка, а этажом выше - дом Харцера. Харцерт проживает один, но сдаёт два этажа над своей квартирой в аренду другим горожанам. Его племянники и племянницы работают продавцами в лавке, так что у него в Убершрайке как минимум есть брат или сестра, но кто они такие и чем занимаются, для самого Томаса остается загадкой.

ВОПРОСЫ ТОМАСУ

При наличии вопросов у игроков могут быть использованы следующие сведения:

- Томас с детства страдает непереносимостью лактозы. Именно по этой причине он не стал есть сыр. Если у игроков по-прежнему остаются подозрения, они могут попробовать заставить его выпить немного молока, чтобы доказать это. Он в отчаянии обратился к ним за помощью, поэтому он выполнит это требование - у всех, кто увидит результат, не будет причин сомневаться в том, что его проблемы настоящие.
- Если открыть правду, или обвинить Харцера, то наверняка на них обрушится половина жрецов и охотников на ведьм Рейкланда, и все будут арестованы и заключены в тюрьму, независимо от степени невиновности. *«Кроме того, у Харцера есть друзья и клиенты в высших кругах. Без конкретных доказательств любое судебное дело неизбежно решится в его пользу».*
- Томас опасается, что члены партии станут расспрашивать других оставшихся в живых гостей по поводу нечестивой природы болезни. Он уверен, что они накажут его, когда придут в себя. *«Если они узнают, что я кому-нибудь об этом рассказал, то погубят меня окончательно!»*
- Аптекарь Эльза Битемауэр, лечившая выживших - образец осмотрительности, настолько, что Томас не уверен, что сможет найти её снова, даже если игроки будут настаивать на разговоре с ней. Однако если они настойчиво будут её разыскивать, то максимум, что она сможет им сказать - это то, что она подозревает, что здесь замешана магия.
- Игроки, подозрительно относящиеся к Томасу, могут попытаться пройти **серьёзную (+0) проверку интуиции**, чтобы определить, что встревоженный служащий руководствуется отчасти преданностью своим работодателям, за которых он надеется отомстить и обезопасить себя от скандала (и от охотников на ведьм). Кроме того, он верит, что сможет изменить ситуацию, если соберёт необходимые доказательства, не предавая дело огласке. Не самые благородные мотивы, но ничего другого он и не скрывает.
- Если игроки будут настаивать на встрече с Андерсом и Клаусом, то они могут попытаться с помощью **серьёзной (+0) проверки обаяния** или **запугивания** убедить Томаса встретиться с ними, однако, это вряд ли его обрадует. Он приводит их в жилище Клауса и Андерса, прикованных к постели, но идущих на поправку. Они подтверждают рассказ Томаса. Их собственная цель - отыскать виновного: если игроки не смогут выстроить дело против Харцера, им придется довольствоваться Томасом.

Если вопросов больше нет, Томас желает игрокам удачи и сообщает им адрес. Он на несколько дней берет отпуск на работе и будет находиться в доме своей свояченицы у причала. Ему предстоит заняться поиском нового дома.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ОХОТА ЗА СЛЕДАМИ

Игроки могут провести свое собственное расследование по отношению к Харцерту, фрау Душен или Густаву Клошу.

ЧЕЛОВЕК-ГАУДА, СБИВШИЙСЯ С ПУТИ: ГЕРБЕРТ ХАРЦЕРТ

Он обходителен с покупателями, предлагая им попробовать образцы, и также подсказывает, какие вина можно подобрать к ним в пару, и т.д. У него мало свободного времени на болтовню, но, если игроки ничего не покупают, он попросит их уйти. Он не прочь позвать стражу, чтобы разобраться с сомнительным сбродом.

В лавке игроки, прошедшие **тяжелую (-20) проверку наблюдательности**, могут услышать шепот одной из помощниц:

«У нас заканчивается Бастон Блю, может, мне стоит спуститься вниз и...»

Харцерт перебивает ее: *«Нет! Нет, вы работайте за прилавком, я сам разберусь. Большинство из них не созрело, а вы не разбираетесь в Бретонских сырах».*

Сделайте так, чтобы игрокам стало очевидно, что Харцерт слишком остро отреагировал на простое предложение даже в столь простом вопросе.

ЕДКАЯ ПОЭЗИЯ: КВАРТИРА ХАРЦЕРТА

Игроки могут проникнуть в лавку ночью, или в квартиру Харцера днём. Альтштрассе - оживленная улица, которая хорошо патрулируется. **Встречные проверки**, связанные со **скрытностью** или **воровством**, становятся **тяжелыми (-20) днём** и **трудными (-10) ночью** для тех, кто попытается проникнуть внутрь. Игроки могут потратить целый день на изучение маршрутов патрулирования, тогда **встречные проверки** становятся **трудными (-10) днем** и **серьезными (+0) ночью**.

Исключение здесь составляет только квартира Харцера, которая в рабочее время пустует. Проверки, связанные с проникновением в квартиру, являются **серьезными (+0) днём**, и **тяжелыми (-20) ночью**, причем Харцера очень легко разбудить.

Квартира скромная. По маленьким кучкам белья и немытой посуде видно, что хозяин живет один и не устраивает никаких приёмов. Есть несколько портретов молодой, симпатичной дамы, предположительно покойной фрау Харцера. В спальне лежат книги с романтической поэзией и связки пергамента с любительскими стихами самого Харцера. Они отличаются мрачностью и меланхоличностью, в них часто встречается мотив вызревания хорошего твёрдого сыра, в качестве метафоры любви. В них нет ничего криминального, хотя его стихи вполне могут быть злодеянием против литературы.

СТАРИННЫЙ ЧЕДДЕР: ФРАУ ДУШЕН

Фрау Лиза Душен - весьма внушительная женщина. Она целыми днями сидит дома на третьем этаже, наслаждаясь тишиной, пока её пятеро взрослых детей работают, а шестеро младших спят или шалят на улице. Она с удовольствием знакомится с новыми людьми, поскольку это сулит пополнение сплетен, и старается выведать всё что можно о приключениях участников партии.

Фрау Душен коллекционирует всевозможные сплетни, используя свою большую семью в качестве шпионской сети. Её легко убедить поделиться самыми разными банальными сплетнями о людях, живущих на Альтштрассе. Вполне логично, что она слышала о Харцере некоторые сведения, которые могли бы помочь игрокам в их расследовании.

Однако если игроки спрашивают Душен о Харцере, то её поведение меняется. Она очень оберегает *«моего Герби»*, и люди, сующие свой нос в его дела, могут навлечь на него беду. Только игроки, прошедшие **тяжелую (-20) проверку обаяния**, могут убедить её в том, что они не желают Харцерту зла, и тогда её настроение изменится, и она с наслаждением начнет рассказывать о *«моем дорогом Герби»*. Фрау Душен может бесконечно говорить об этом человеке, но лишь несколько фактов окажутся полезными.

ДОРОГОЙ ГЕРБИ

Игрокам, пытающимся разобраться в болтовне фрау Душен, будет трудно отличить полезную информацию от пустяков. За каждый уровень успеха при **заурядной (+20) проверке обаяния** или **сплетничества** откройте игроку, беседующему с фрау Душен, одно из перечисленных ниже утверждений:

- До недавнего времени она часто слышала, как Харцерт в своей квартире этажом ниже рыдал по своей погибшей жене Кларе. Потом это прекратилось. Душен подумала, что он смирился с потерей, но он по-прежнему отвергает её ухаживания.
- Три месяца назад бандиты из доков ограбили лавку, а через неделю их всех нашли мертвыми с симптомами кровавого поноса - крайне опасного заболевания, которым обычно заражаются при употреблении испорченных продуктов. *«По словам стражников, их убежище выглядело как скотобойня с отвратительной вонью, но знаете ли вы, что они не смогли найти никакого оружия? Только небольшой набор ножей для сыра. Герби вернул свои деньги, так что все закончилось хорошо».*
- *«Знаете ли вы, что Герби поёт своему сыру? Возможно, именно из-за этого он самый лучший в Уберирайке!»* Пятая дочь фрау Душен, Альфреда, слышала, как неделю назад после закрытия, мимо проходила жена друга ее брата, и она готова была поклясться, что слышала, как Герберт в подвале пел своему сыру.

СПАТЬ? Я СЫР ЭДАМ ПО ГОРЛО: ГУСТАВ КЛОШ

Густав живет на втором этаже и не желает открывать дверь незнакомым людям. Он долговязый, пугливый и изможденный. Когда к нему приходят игроки, он принимает их за сборщиков долгов и вымаливает сохранить ему жизнь и коленные чашечки, обещая, что новая экспозиция скоро будет закончена.

Он видится с Харцертом исключительно ради того, чтобы расплатиться за квартиру, плата за которую просрочена на несколько недель. Если игроки любопытствуют о его невнимательности либо нервозности, предложите им пройти **встречную проверку обаяния/хладнокровия**. Если игроки не справляются с ней, Густав объясняет, что последние четыре месяца он плохо спал. Внимательные игроки могут связать это с рассказом фрау Душен о перемене в настроении Харцера.

Если игроки побеждают во **встречной проверке**, Густав рассказывает, что его терзают ночные кошмары, которые вдохновляют его на создание эффектных, но очень непопулярных произведений искусства. Если игроки захотят взглянуть на его картины, то он с большим удовольствием согласится, надеясь на то, что наконец сумеет их продать. Картины Густава буквально вызывают беспокойство: каждая из них считается существом с чертами *источник скверны (слабое воздействие)* и *аура страха (1)* («WFRP: Книга правил», стр. 338-339). Ключевыми сюжетами картин являются: упавшая луна Моррслиб, красные глаза в темноте, съедение заживо стаями саранчи, крыс и других паразитов. Он привык продавать произведения искусства за несколько золотых крон, но эти работы настолько непопулярны, что он готов отдать их за сущие пенни - выгодное предложение для любого коллекционера мрачных произведений искусства.

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ГЛУБОКАЯ СЫВОРОТКА

В конце концов, игрокам предстоит пробраться в подвал Харцера, чтобы выяснить истинное положение вещей. Это можно сделать как скрытно, проникнув в подвал ночью, так и убедив или запугав сыровара.

ПОДВАЛ ХАРЦЕРА

В подвал можно попасть через люк, расположенный в задней части лавки. Там темно, прохладно и стоит сильная вонь от сыров со всей Империи и из-за её пределов. Вонючие сыры медленно созревают на полках, расположенных по всей длине помещения. В комнате у входа стоит небольшой офисный стол, заваленный транспортными накладными и прочими банальными деловыми мелочами. Каждый сыр тщательно промаркирован, пронумерован и сгруппирован по видам, чтобы избежать порчи. К некоторым сырам прикреплены записки типа «зарезервировано для члена Совета Рюгена». Харцерт со всей ответственностью относится к своему сыру.

Любой игрок, обладающий талантом *второе зрение* («WFRP: Книга правил», стр. 135), чувствует, что что-то здесь не так, хотя и не может определить, что именно. Осмотрев полки с сыром, такой игрок может провести **тяжелую (-20) проверку наблюдательности**. В результате успеха он определит, что несколько случайных сыров испорчены мелкозернистым порошком варп-камня, порождением самого Хаоса. Он искусно подмешан в сыр, чтобы затруднить обнаружение даже для волшебников. Любой игрок, которому посчастливилось или не посчастливилось съесть испорченный сыр, будет затронут мощным оскверняющим воздействием («WFRP: Книга правил», стр. 183).

—ОБОЗНАЧЕНИЯ—

1. Подвал
2. Лавка
3. Кабинет
4. Подсобка
5. Спальня
6. Кухня
7. Гостиная

Масштаб в ярдах

Люк - ☒

СТРЕЛКИ УКАЗЫВАЮТ ВВЕРХ ПО ЛЕСТНИЦЕ

«Герберт Харцерт, достопочтенный сыровар»



ПОДВАЛ



ПЕРВЫЙ ЭТАЖ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



ТРЕТИЙ ЭТАЖ



ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАЖ



ОТ ОДИНОЧЕСТВА В СЕРДЦЕ ЗРЕЕТ ФОНДЮ: СВАТЫНЯ

В дальнем конце помещения, в котором через грязную оконную решетку с улицы просачивается дневной свет, располагается святилище Клары Харцера. Пара картин на стене окружает маленький бревенчатый алтарь, на котором стоит бюст Клары в естественную величину, вырезанный из рейкландского сыра, столь старого, что он твёрд почти как камень. Вдобавок, на алтаре висят несколько ужасных амурных стихов Герберта, посвящённых сыру. Игрок, прошедший **лёгкую (+40) проверку наблюдательности**, замечает, что задняя часть бюста изъедена, а голова вот-вот отвалится. Сквитшанк не может избавиться от этой привычки. Харцер скоро это заметит, в результате чего его необходимо будет ликвидировать.

Алтарь скрывает дыру в стене, достаточно большую, чтобы в нее мог пролезть взрослый человек среднего роста. Она ведёт в канализацию, проходящую под Альтштрассе. По ту сторону стены скрывается Сквитшанк, носящий магический амулет, преобразующий его голос в голос жены Харцера. Благодаря акустике канализационных тоннелей голос Клары звучит как эхо, будто она обращается к Харцеру из царства мёртвых Морра.

Если игроки отправятся на разведку за алтарь, то вскоре потеряются в канализационных коллекторах: скавены хорошо знают, как скрывать свои логова. Выбраться на поверхность не составит труда, хотя перед тем, как продолжить расследование, им придётся хорошенько помыться.

Если они не шумят возле святилища, Сквитшанк принимает их за Харцера и говорит голосом Клары:

«Любовь моя, понравился ли капитану городской стражи сыр, который я рекомендовала?»

Сообразительный игрок может попробовать попытаться симитировать голос Харцера с помощью магии или пройдя **трудную (-10) проверку артистизма (актёрство)**, чтобы вовлечь Сквитшанка в дальнейшую беседу. Поскольку всепоглощающий запах сыра скрывает их запахи, Сквитшанк будет весело уличать себя, указывая на цели, которым следует рекомендовать испорченный сыр - смекалистые игроки могут связать эти имена с сырами, помеченными как зарезервированные - после чего Сквитшанк произнесет какое-нибудь оправдание (*«Морр зовет меня, я должна вернуться. До завтрашней ночи, любимый!»*).

Если игроки выдадут себя (например, исследуют канализацию, или дадут понять Сквитшанку, что он разговаривает не с Харцером), то он немедленно ретируется. Он решает, что полезность Харцера исчерпана, и быстро разрабатывает план ликвидации его и игроков. Он приведёт пятерых телохранителей-крысородичей, а также крысоогра, с целью ликвидации их и уничтожения здания. Сквитшанк забывает о своём амулете, а его подчиненные не видят причин напоминать ему о нем, поэтому всё это время он говорит голосом Клары. Это может привести к неловой ситуации, если Харцер или стража станут выяснять, откуда исходит тревожный звук в лавке сыровара. В этом случае Харцер сразу же попытается выяснить, почему голос его покойной жены кричит из подвала *«Умри, человеко-тварь!»*

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Если игрокам удастся избежать подозрений Сквитшанка, они окажутся в весьма трудном положении. Они могут захотеть доложить властям, но, в этом случае вина почти гарантированно ляжет на сыровара, а рассказы о гигантских крысах в канализации будут абсолютно проигнорированы. Харцера также трудно убедить в правдивости своих слов, но его можно убедить, если игрок проявит деликатность или предоставит ему по-настоящему веские доказательства. В любом случае, если не разобраться со Сквитшанком, покоя не будет.



НАГРАДЫ

В конце приключения выдайте персонажам пункты опыта в соответствии со списком ниже. Вы можете добавить любые награды, которые выдаете в конце каждой сессии:

- 50 пунктов опыта за хорошее времяпрепровождение
- 50 пунктов опыта, если они урегулируют вопрос таким образом, что Харцерт и Томас сохраняют свои рабочие места
- 25 пунктов опыта, если они получают амулет Сквитшанка
- 25 пунктов опыта, если они обманут Сквитшанка, выдав себя за Харцера в святилище
- 25 пунктов опыта за победу над Сквитшанком и его подручными
- 150 пунктов опыта, если они сочтут нужным сообщить Густаву, что решили проблему с его ночными кошмарами

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Для этих неигровых персонажей используйте характеристики людей, приведенные на странице 311 «WFRP: Книга правил». Если необходимо, добавьте соответствующие навыки и таланты.

ТОМАС ГРЮНВЕЛЬ, УДРУЧЁННЫЙ СЛУЖАЩИЙ

Томас туповат внешне и по манерам. Низкорослый, с момента поступления на государственную службу у него появились заметный живот и щеки. Он носит мутные очки и скромную одежду. До пожара в его доме самым красочным событием для него было обнаружить лишний огурчик в своём ужине в местной таверне. У него неплохие задатки, впрочем ему не хватает смелости, особенно после того, как его цель по обольщению руководства пошла наперекосяк.

АНДЕРС ШУСТЕР, КЛАУС ШМИДТ, И ДИТЕР ДУНКЕЛЬ (ПОКОЙНЫЙ)

Руководство Томаса еще более тупое, нежели Томас, и приходит в ярость от любого неординарного поступка, например, от найма искателей приключений для расследования их несчастья. Если игроки пересекутся с Андерсом или Клаусом, то те проявляют такую чопорную вежливость, какую только можно проявить, лежа в постели со сверхъестественным желудочно-кишечным расстройством. Они всё еще находятся в шоке от того, что им пришлось пережить, и продолжают горевать о утрате Дитера и Греты. Как и Томас, они не являются (намеренно) злоумышленниками, но их упрямое соблюдение протокола может создать впечатление, что это не так.

ГУСТАВ КЛОШ, ХУДОЖНИК В БЕДСТВЕННОМ ПОЛОЖЕНИИ

Дополнительные навыки: искусство (живопись) 65
Густав проживает один на последнем этаже. Он - сплошной комок беспокойства и нервозности, часть из которых обусловлена нехваткой средств на оплату жилья. За последние четыре месяца его творчество приобрело очень мрачный и не пользующийся популярностью характер, что он связывает с постоянными странными и страшными снами.

ГЕРБЕРТ ХАРЦЕРТ, СЫРОВАР

Сыр - это смысл жизни Герберта. Несмотря на то, что конкуренция тут незначительная, утверждение Харцера о том, что это «лучшая сырная лавка в Убершрайке», представляется абсолютно обоснованным. Он прекрасно разбирается в вопросах изготовления сыра, и неизменно радуется новым сортам от различных поставщиков. После смерти своей супруги Клары в прошедшем году он испытывает чувство беспросветного одиночества. Он тайком соорудил в подвале святилище Клары, в том числе бюст с ее изображением, вырезанный из твердого сыра. Четыре месяца назад бюст заговорил с ним голосом Клары. Он верит, что в нем живет дух его жены, и готов на все, дабы угодить ей. Клара делает отличные предложения по сырам, которые он затем рекомендует своим клиентам. Он не знает, что несколько из этих клиентов погибли при весьма странных обстоятельствах.

ФРАУ ДУШЕН, ВДОВА

Дополнительные навыки: сплетничество 95, ремесло (отравитель) 75

Фрау Лиза Душен проживает этажом выше Харцера, у нее 11 детей, трое их супругов, а также двое внуков. Зятья не перестают ее разочаровывать, однако внукам она готова простить даже убийство. Зятья временами задаются вопросом, а не убивала ли она сама. Фрау Душен честна, откровенна, обожает посплетничать, и ее многочисленная семья следит за всеми соседями. Она охотно делится разнообразными сплетнями, но о Харцере предпочитает не распространяться. Она хочет заполучить Харцера, и его деньги, но, к ее сожалению, он не может смириться с утратой своей жены.

СКВИТШАНК, ШТУРМОВОЙ ГРЫЗЕНЬ КЛАНА СКАБ

Сквитшанк - штурмовой грызень из клана Скаб, один из самых искусных воителей в клане, который и без того славится своими солдатами. Он был продан в великий клан Скрайр в качестве телохранителя - роль, которую он презирал. Впрочем, со всеми его владельцами из клана Скрайр случались крайне неприятные и летальные происшествия, в которых Сквитшанк совершенно не был виновен. Так как желающих купить его контракт не нашлось, он смог вернуться в клан Скаб в качестве многоуважаемого (ну, или вызывающего опасения) военачальника. В настоящее время Сквитшанк занимается ослаблением инфраструктуры Убершрайка, чтобы обеспечить скавенам возможность незаметного проникновения в город и выхода из него. Его последняя задумка заключается в том, чтобы заставить Герберта Харцера продавать сыр с добавлением варп-камня определенным городским чиновникам.

СКВИТШАНК, ШТУРМОВОЙ ГРЫЗЕНЬ КЛАНА СКАБ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	65	-	51	56	55	44	25	44	58	-	20

Черты: броня 4, острый ум, опытный боец, лидер, сумеречное зрение, незаметность, оружие (меч) +9
Амулет мертвого отголооска: Амулет Сквитшанка состоит из нескольких редких металлов на медной цепочке. В верхней части амулета имеется отверстие, ведущее к стержню из варп-камня. Если в отверстие влить одну каплю крови, магия амулета меняет голос владельца на голос хозяина крови. Каждый раз, когда амулет используется, его владелец подвергается *слабому оскверняющему воздействию* («WFRP: Книга правил», стр. 182).

♦ ОВЦА ♦ В ВОЛЧЬЕЙ ШКУРЕ



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ

Знать Империи печально известна простому люду тем, что её прихоти могут принести как разорение, так и богатство. Ходит множество баек о том, как знатные люди переодеваются и бродят среди своих подданных, вознаграждая тех, кто хорошо к ним отнёсся. Однако в действительности чаще встречаются случаи, когда дворяне издеваются над крестьянами или пользуются тем скудным гостеприимством, которое те могут предложить. Эти случаи нельзя оставить без внимания...

Это приключение использует ферму Лимбургов (брошюра **Строения Рейкланда**, стр. 6). Хотя брошюра и не нужна для этого приключения, но описанные в ней дополнительные детали, добавляют приключению атмосферы.

Лютер Лимбург обращается к персонажам за помощью. Два месяца назад его сын Хари подковал Вольфганга, коня лорда Генриха Кристофа фон Траппа, который затем

сбросил дворянина. Чувствуя ответственность, семья Лимбургов вылечила Генриха. Но, выздоровев, он всё ещё пользуется гостеприимством семьи, со своими тесными, дорогими и кричащими туфлями под столом, и не уходит! Прибыв на ферму, герои знакомятся с большой семьёй Лютера: его двоюродной бабушкой Мэгс, его женой Ритой и их семью детьми. Они встречают лорда фон Траппа, высокомерного, неприятного дворянина, который злоупотребляет гостеприимством Лимбургов.

Лимбурги умоляют персонажей быть деликатными, так как именно они пострадают от гнева Генриха. Хамоватый дворянин крайне враждебно относится к любым предложениям отправиться дальше своей дорогой и намекает, что никому не станет лучше, если ему будут угрожать. Наблюдательные персонажи заметят, что его манеры немного не соответствуют его статусу. Его вещи в безопасности, но решительный мошенник может вскрыть комнату лорда, если того отвлекут. Приложив усилия, они могут обнаружить, что Генрих не дворянин.

Как раз в тот момент, когда персонажи противостоят Генриху, появляются охотники за головами. У их жертвы много псевдонимов и титулов, но его описание идеально совпадает с Генрихом. Несмотря на то, как удачно складываются обстоятельства, тетушка Мэгс произносит своё пророчество о том, что «гостя» нужно спасти любой ценой! Передадут ли персонажи «Генриха», чтобы увидеть как его увезут, или защитят мошенника от двух закалённых бойцов, которые вполне могут действовать в рамках закона?

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Большие фермы разбросаны по всей Империи, от окраин городов до дикой глуши. Фермеры регулярно сталкиваются со звероловами, бандитами и орками, и часто ищут авантюристов, чтобы те помогли им справиться с этими угрозами, а авантюристы всегда ищут подобную работу. Если вы используете это приключение как самостоятельное, то это хорошая причина для того, чтобы ваши персонажи оказались в этом районе.

Если вы захотите, это приключение можно легко включить в текущую кампанию. Ферма Лимбурга может находиться почти в любой точке Империи, и Лютер ищет помощи на каретных станциях, перекрестках и в больших городах — именно в тех местах, где персонажи, скорее всего, остановятся во время своих путешествий.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ПОПАЛИСЬ В (ФОН) ТРАППА

Персонажи могут встретиться с Лютером на перекрестке или на рынке, где он отчаянно ищет помощи. Адаптируйте начальную локацию к ситуации ваших персонажей. В любом случае повествование быстро перемещается на ферму, поэтому детали начальной сцены не имеют критического значения.

Лютер просит персонажей помочь с гостем, который явно злоупотребил его гостеприимством. Сын Лютера, Хари, подковал лошадь **Генриха Кристоффа фон Траппа**, которая вскоре сбросила своего всадника. Боясь наказания, семья заботилась о фон Траппе как могла. Два месяца спустя он выздоровел, но любой намек на то, что ему пора и честь знать, неизбежно приводит к тому, что травма Генриха снова даёт о себе знать. Он обязательно напоминает об ужасном несчастье, которое постигнет семью, если он пострадает на дороге из-за своих «тяжёлых травм». Это всё, если не считать того, что его довольно модные туфли зашнурованы слишком туго.

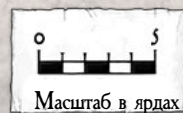
«Мы больше не можем мириться с его светлостью! Он хотел выпороть нашего младшего на днях, потому что у нас не было корицы для его каши — я даже не представляю, что такое КОРИЦА! Я умоляю вас, заставьте его уйти!»

Как они избавятся от нежеланного постояльца, Лютера мало волнует, но он и его семья должны вернуться к своим заботам, не навлекая на себя гнева дворянина. Если персонажи предлагают убить Генриха, Лютер заикается и беспокоится о мести и наказании со стороны семьи дворянина или соседей Лютера. Однако он очень демонстративно не исключает такого варианта, если персонажи смогут сделать это так, чтобы подозрение не пало на него и его семью. Времена сейчас тяжёлые, и Лимбурги берегут всё, что могут, на предстоящую зиму. Но этот прозорливый дворянин seriously угрожает их запасам, что приводит Лютера в отчаяние.

Ферма Лимбургов

СТРЕЛКИ УКАЗЫВАЮТ
ВВЕРХ ПО ЛЕСТНИЦЕ

ТРЕТИЙ ЭТАЖ



ВТОРОЙ ЭТАЖ



ОБОЗНАЧЕНИЯ

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Ворота | 10. Кузница |
| 2. Двор | 11. Загоны для скота |
| 3. Коровник | 12. Полуэтаж |
| 4. Кухня и гостиная | 13. Дозорная башня |
| 5. Кладовка | 14. Спальня |
| 6. Главный зал | 15. Хозяйская спальня |
| 7. Общая спальня | 16. Комната кузнеца |
| 8. Конюшня | 17. Сеновал |
| 9. Сарай | |



После того как герои согласились ему помочь, Лютер повезёт партию в своем фургоне, если у персонажей нет собственного транспорта. Путешествие может занять день или два, если они встретили Лютера в поселении. Если они уже находились в сельской местности, они могут преодолеть расстояние до фермы за несколько часов. Дороги быстро превращаются в грязные колеи, уходя в сторону от главных трактов Империи. Пейзаж демонстрирует лучшее в Рейкланде: пастушьи холмы, возвышающиеся вечнозелёные леса, пышные зелёные луга, дикие цветы, над которыми роятся пчёлы и старую ветряную мельницу, гордо возвышающуюся на фоне бескрайнего неба. Лютер будет поддерживать группу в шутках, несмотря на его проблемы.

В конце концов партия прибывает на ферму: обширная площадь полей, на части из которых выращивают сельскохозяйственные культуры, остальные предназначены для выпаса их впечатляющего стада молочного скота. Сам фермерский дом представляет собой крепость с широкими высокими зданиями из тёмного камня, окруженными столь же внушительной стеной. Если кто-нибудь спросит, Лютер объяснит, что так далеко от цивилизации фермеры должны быть в состоянии защитить себя от любых угроз. Его сыновья открывают ворота, чтобы впустить повозку. Внутри свободно бродят несколько собак, кошек и кур, а также играют дети.

Лютер предлагает персонажам войти в его дом и знакомит их с семьёй (подробнее о них см. в разделе **Неигровые персонажи**):

«Эта очаровательная леди-моя жена, Рита. Это наши дети, Хари, Энджи, Миккель, Альберт, Хильда, Карл и крошка Ирма. Это тетя Мэгс (ишиш, она спит), и ...»

Из другой комнаты Лютера прерывает пронзительный крик, «ЛююююТЕЕЕЕЕЕР!», от которого с вскриком просыпается тетя Мэгс. Он вздыхает.

«...а это его светлость. Простите, я на минутку, он, наверное, снова хочет чтобы ему взбили подушку. Иду, ваша светлость!»

Он исчезает наверху, оставляя персонажей с Ритой, семью любопытными детьми и тетей Мэгс, которая охотно болтает с ними, считая, что они - её друзья, с которыми она была знакома пятьдесят лет назад. Это забавная возможность для отыгрыша, поскольку Рита и Хари пытаются поддержать светскую беседу с персонажами, у детей появляется тысяча вопросов о приключениях, а тетя Мэгс слабо представляет реальность. Немного погодя прибывает Генрих, хотя его слышат задолго до того, как он появляется в поле зрения. Он вкрадчиво жалуется извиняющемуся Лютеру, идущему за ним следом.

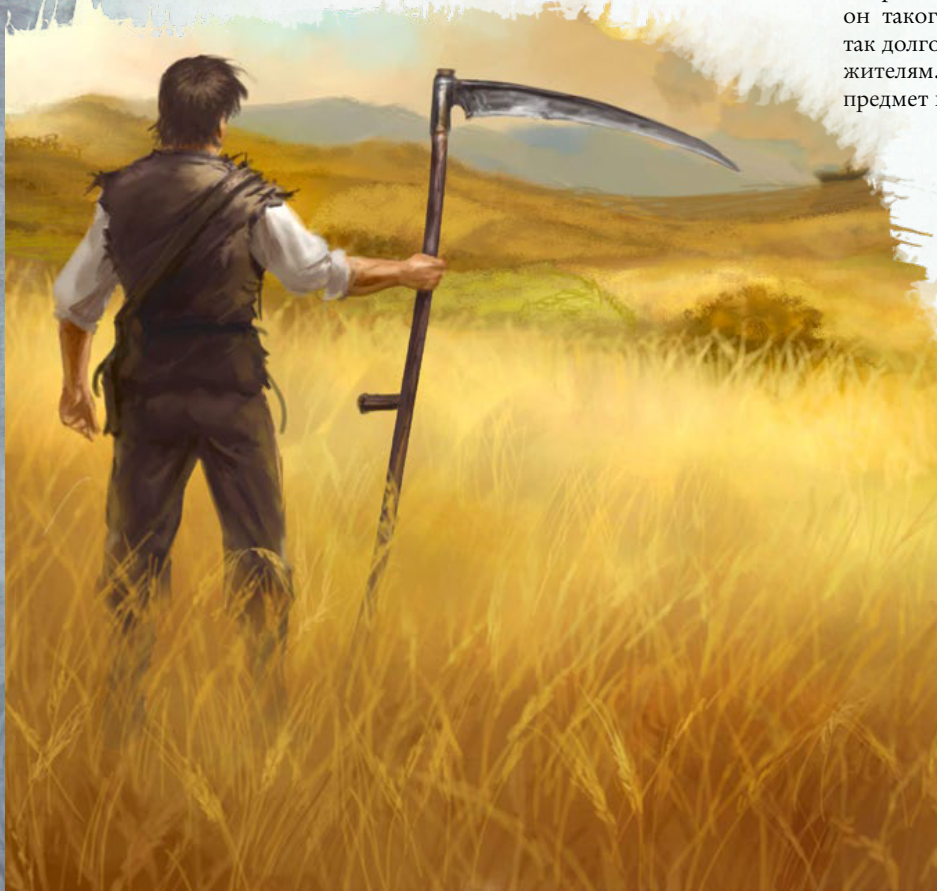
«...тем не менее, я совершенно определённо отметил, не так ли, что моя лодыжка всё ещё сильно болит, и я помню, как ваш целитель заявил, что повязку нужно регулярно менять! Честно говоря, если бы я не был так доверчив, я бы склонялся к мысли, что вы пытаетесь ПРОДЛИТЬ мои страдания, и ... Гости? У нас гости, а мне не сообщили? О, в самом деле, Лютер!»

Опустошенный Лютер поворачивается к персонажам. *«Представляю вам его светлость Генриха Кристофа фон Траппа из Обельхайма, Талабекланд».*

Генрих оценивающе смотрит на персонажей, то тут, то там произнося «хм», как будто замечая недостатки в их одежде или поведении. *«Очарован, честно. Что привело вас сюда, в такую заурядную лачугу?»* Если персонажи не придумали предлога для своего приезда, Лютер утверждает, что они новые работники на ферме, чтобы помочь собрать урожай.

Генрих немного побеседует с персонажами, прежде чем заявить, что ему нужно отдохнуть, так как у него всё ещё болит голова после его ужасного падения. Лимбурги обеспечивают персонажей едой и размещают их в бараке за домом. Лютер еще раз умоляет их попытаться разрешить ситуацию, не усугубляя её.

Во время разговора с Генрихом персонажи, могут пройти **трудную (-10) проверку знания (Талабекланд)** или **тяжёлую (-20) проверку наблюдательности**. В случае успеха, они понимают, что, хотя у Генриха безупречный талабекландский акцент, он использует очень рейкландские обороты. Если на это указать, Генрих объяснит, что он такого не замечает, но, видимо прожил в Рейкланде так долго, так что его речь больше соответствует местным жителям. Он отказывается воспринимать акцент как предмет гордости.



ЧАСТЬ ВТОРАЯ: ВОИ, ЕСЛИ Я ТЕБЕ ПОНАДОБЛЮСЬ

Персонажи могут исследовать фермерский дом ночью, хотя крадучись в незнакомом месте в темноте, они получают как минимум **модификатор - 20 на проверки**. Во дворе спят несколько собак и кошек и, если персонажи потревожат их, то они проснутся и поднимут шум. Если персонажи будут упорствовать, то быстро поймут, что Хари, спящий над кузницей, отлично стреляет, когда он швырнет в них сапогом и крикнет: *«Завалите, мы пытаемся спать!»* Гораздо легче будет проводить расследование днём, когда на ферме кипит жизнь, а Генриха нет в своей комнате. Конечно, в течение дня им придется помогать Лютеру с фермой, чтобы поддерживать свое прикрытие!

«ЧТОБЫ ЛУЧШЕ О ТЕБЕ ВИДЕТЬ»

Тетя Мэгс иногда произносит загадочные пророчества, в которые Лимбурги верят. Они достаточно расплывчаты, чтобы большинство из них сбывались, но если бы она предсказала, что, персонаж принесет несчастье ферме, семья немедленно выбросила бы его за ворота. Лимбурги не потерпят никаких насмешек над её пророчествами. Примеры пророчеств (не стесняйтесь придумывать свои собственные):

- ❖ *Гибель постигнет того, кто не пересадит тринадцатую морковь, собранную для завтрашнего обеда!*
- ❖ *Город пуст, но я вижу... мальчик. Нет, больше, чем один. Они... Они вернулись с триумфом! Они вернулись!*

Генрих занял главную спальню на втором этаже, а Лютер и Рита переселились в соседнюю комнату. Персонажи, которые захотят обыскать его вещи, автоматически находят документы, идентифицирующие его как дворянина из Талабеккланда. Пройдя **трудную (-10) проверку наблюдательности**, персонаж может найти один из следующих предметов за каждый УУ:

- ❖ Документы, написанные на тилейском языке (если кто-нибудь умеет читать на тилейском, это рекомендательные письма для «Пауло Донателло ди Миральяно»).
- ❖ Книга под названием «Великое герцогство Талабеккланд: История»
- ❖ Карта фермы, несколько мест на которой отмечены крестиком

КАРТА ГЕНРИХА

Отмеченные места - это места, где Генрих спрятал различные инструменты своего ремесла. Там спрятаны предметы, которые ставят под сомнение его благородство. Если игра того требует, не стесняйтесь добавлять больше!

ЭТИ НАДОЕДЛИВЫЕ ДЕТИ!

Выберите одно из отмеченных мест. Предметы оттуда уже были найдены и перемещены озорным трио Альберта, Хильды и Карла. Они видели, как «шикарный мужчина» что-то прятал, и забрали вещи, пока никто не видел. Они не скажут, где спрятали предметы, если только персонажи не украдут для них сладкую выпечку, которую только что испекла Рита. Они могут мгновенно пустить фальшивые слезы, если им откажут, и сквозь слёзы рассказать всё своей матери, которая поверит в любую ужасную историю, которую они поведают о персонажах. Дети Лимбурга безжалостны, словно любой криминальный авторитет!

У Генриха есть оправдания для большинства из этих предметов. В первый раз, когда персонажи общаются с ним по поводу одного или нескольких из них, он глубоко (и громко) обижается на то, что они роются в его вещах. *«Я спрятал это, так как боялся, что какой-нибудь мужлан может пошарить в моих вещах. И, как мы видим, я был ПРАВ. Я считаю, что вы должны принести искренние извинения!»*

ЖЕСТОКИЕ ПОНЯТИЯ (ПОЛУЭТАЖ)

За картиной Генрих спрятал кольцо с печаткой дворянина. Успешная **серьёзная (+0) проверка знания (геральдика)** позволяет персонажу определить, что оно принадлежит семье Престрековых, второстепенной семье Кислева. Если его спросят об этом, Генрих ответит: *«Это кольцо было подарком от очень дорогого покойного друга при дворе царицы. Его звали Густав Престреков, и он погиб, защищая Кислев от налетчиков из Норски. Как ты смеешь порочить его имя!»*



ДЕРЖИТЕ ВОЛКА ПОДАЛЬШЕ ОТ ДВЕРИ (и ТЁТИ МЭГС) (ГЛАВНЫЙ ЗАЛ)

Под незакрепленным кирпичом в камине, рядом со спящей тётей Мэгс, лежит небольшой сверток, содержащий примерно 1 золотую крону в разных номиналах. По крайней мере, так должно быть. Персонажи, обыскивающие камин, услышат хихиканье и увидят тётю Мэгс (вы могли бы поклясться, что она спала!), ухмыляющуюся им. *«Что-нибудь ищете, дорогие мои?»*

Тётя Мэгс с радостью расскажет персонажам, где она спрятала сумку Генриха, если они окажут ей услугу. Это может быть привязано к карьере персонажей. Аптекаря могут попросить зелье для её мозолей, шпиона или вора могут попросить украсть деревянную ногу её покойного мужа, которую тот проиграл соседу в карты. Тётя Мэгс хитра и знает и Генриха, и персонажей, такими, какие они есть. Однако она не предаст Генриха, так как он уже заплатил ей за поддельное пророчество в качестве подстраховки (о котором мы поговорим в **Третьей части**). Воровская честь и всё такое...

Получив монеты, персонажи, прошедшие **серьёзную (+0) проверку наблюдательности** или **оценки** или **тяжёлую (-20) проверку знания (геральдика)**, замечают, что они со всей Империи, а некоторые из них были неумело обрезаны. Если это обсудить с ним, Генрих объясняет: *«Ну, это арендная плата от некоторых моих арендаторов. Да, я знаю, что серебряные монеты были обрезаны, но не выгонять же бедную вдову, как некоторые... владельцы трущоб? Я намерен полностью переделать их...»*

СОБИРАЙ СВОИ ВЕЩИ! (СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ)

Свободная половица на верхнем этаже скрывает кожаную сумку, содержащую рекомендательные письма для «барона Арчибалда Гесперуса» и «капитана Иоганна Штрауса», а также небольшую брошюру, написанную учёным альтдорфским врачом для армейских хирургов, в которой обсуждаются травмы и симптомы, которые могут возникнуть в результате падения с лошади. Генрих легко может объяснить эти письма: *«Да ведь я их написал. Арчибалд и капитан Штраус (и Пауло) - дорогие и очень преданные друзья, поэтому я подготовил их в качестве одолжения хозяевам дома»*. Несмотря на готовый ответ, брошюра удивляет его: он думал, что уничтожил её. Он попытается заболтать персонажей, чтобы отмахнуться от неё пренебрежительным жестом руки, как от простого совпадения, но если персонажи надавят на него в этом вопросе, его защита рухнет.



ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: РАЗНЮХИВАЯ ПРАВДУ

Эта часть может пройти очень быстро, в зависимости от решений персонажей. К настоящему времени у них есть множество доказательств того, что Генрих - мошенник. Вполне возможно, что они могут просто убить его, особенно если они обсуждали это с Лютером ранее.

Если персонажи решат представить доказательства семье, они, скорее всего, найдут Лимбургов вместе с «Генрихом» на кухне. «Благородный» читает разъярённой, но молчаливой Энджи лекцию о её *«самом неподобающем для леди поведении»*. Лютер и Рита сидят за столом, стараясь сохранять спокойствие, а тетя Мэгс храпит у камина. Выслушав доказательства, Энджи спрашивает: *«Так... Он не франт?»*, прежде чем ударить его правым хуком. Лимбурги в ярости от обмана и собираются продолжить дело, когда врывается Хари, заявляя: *«Парни у ворот спрашивают кого-то, кто похож на его светлость. Па, они охотники за головами!»*

Лютер холодным голосом велит ему пригласить их войти. Генрих станет умолять сохранить ему жизнь, пока не войдут охотники за головами, Карл и Хьюго. Они перечисляют псевдонимы Генриха, некоторые из которых совпадают с письмами, которые он спрятал, и множество обвинений в мошенничестве и краже. В этот момент тётя Мэгс просыпается со зловещим стоном и делает еще одно пророческое заявление:

«Я вижу гибель! О горе, горе тем, кто не помогает обманщику в час его нужды! Тысяча благословений тому, кто зовет его другом! О, услышь мои слова и прислушайся!»

Она снова засыпает. Дела обстоят неловко: с одной стороны, Лимбурги хотят, чтобы Генрих исчез, а с другой - они верят пророчествам тёти Мэгс. Если персонажи не смогут убедить их в обратном, они выступят против передачи Генриха охотникам за головами.

Если персонажи встанут на сторону охотников за головами, Лимбурги предложат им 20 серебряных шиллингов, хотя и неохотно. Они боятся последствий того, что не прислушаются к пророчеству тети Мэгс, и персонажей предупредят, чтобы они никогда не возвращались.

Если они встанут на сторону Генриха, Карл и Хьюго готовы сражаться. Они умелые воины, но в меньшинстве, поэтому они готовы рассмотреть мирные решения. В общей сложности за голову Генриха назначена награда в одну золотую крону от нескольких агентств, и по ферме он припрятал даже больше. Очаровательный персонаж (с шаткой моралью) мог бы заключить сделку... Спасая свою жалкую шкуру, Генрих горячо благодарит персонажей и обещает отплатить им (он, безусловно, мог бы обучить их навыкам *шарлатана*). Он убегает на украденной лошади при первой же возможности. Лимбурги также платят 20 серебряных шиллингов за помощь, а также выдают запас фермерской еды на неделю. Сбежит ли Генрих, появившись в более поздних приключениях, или его найдут раненым в канаве после падения с лошади, на этот раз по-настоящему, зависит от вас!

НАГРАДЫ

Помимо очков опыта за хороший ролевой отыгрыш и остроумные идеи в конце сессии, опыт должен начисляться за выполнения следующих условий:

- 50 пунктов опыта за то, что хорошо провели время, играя в ролевую игру
- 50 пунктов опыта, если они не применяли насилия
- 25 пунктов опыта за то, что заставили тётю Мэгс отдать сумку с монетами Генриха
- 15 пунктов опыта за подкуп детей без ведома их матери
- 15 пунктов опыта, если они поймут, что последнее пророчество тети Мэгс - фальшивка

НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Для этих неигровых персонажей используйте характеристики людей, приведенные на странице 311 «WFRP: Книга правил». Если необходимо, добавьте соответствующие навыки и таланты.

ЛИМБУРГИ

Дружная семья, работающая на земле. Старшие Лимбурги очень хотят завершить свои отношения с Генрихом.

ЛЮТЕР

Дополнительные навыки: ремесло (фермер) 55

Трудолюбивый, боящийся Сигмара человек. Ферма многие поколения принадлежит его семье и он надеется, что это продлится еще долго. Он очень любит свою семью, повинаясь Генриху, больше чтобы защитить их, чем себя. Он любит тётю Мэгс, хотя и старается не слишком привязываться, потому что она не становится моложе...

РИТА

Дополнительные навыки: стойкость 60

Любящая жена Лютера. Она работает так же усердно, как и Лютер, заботясь о младших детях и управляя скотом, финансами и домашним хозяйством. Она бы умерла (или убила), чтобы защитить своих детей. Рита меньше любит тётю Мэгс, чем её муж, но уважает и боится её пророческих бредней...

ХАРИ

Дополнительные навыки: ремесло (фермер 55, кузнец 36)

Хари, старшему ребенку Лимбургов, 26 лет. Работает в кузнице, чинит инструменты и подковывает лошадей. Раскаивается в том, что из-за него пострадал Генрих, главным образом потому, что он, чёрт возьми, никак не уйдёт. Если он узнает об обмане Генриха, он придет в ярость до такой степени, что убьёт его.

ЭНДЖИ И МИККЕЛЬ

Дополнительные навыки: стойкость 55, рукопашный бой (кулачное) 50

Следующие по старшинству дети Лимбургов: Энджи и Миккель. Энджи 24 года, она сильна, как бык, после полевых работ, и выбивает зубы мужчинам вдвое старше себя, если они её недооценивают. Она собирает трофеи в коробку, чтобы предупредить других. Миккелю 21 год, он болен и помогает своей матери вести бухгалтерию.

АЛЬБЕРТ, ХИЛЬДА, КАРЛ

Дополнительные навыки: уклонение 35, наблюдательность 40

Следующие по возрасту дети Лимбурга: Альберту 10 лет, Хильде и Карлу по 9. В равной степени энергичные, любопытные и озорные, они склонны не стесняясь задавать личные вопросы на публике.

ИРМА

Дополнительные таланты: Удача

Ирма, самая младшая, - солидный малыш, хоть ей всего 3 года. Она любит попадать в опасные ситуации, в которых неизбежно остается невредимой (хотя её братья и сестры часто получают травмы, спасая её). Относитесь к Ирме так, как будто у неё неограниченное количество пунктов судьбы — черта, которой она, безусловно, не делится ни с кем другим. Она с большим восторгом называет всех четвероногих животных «Щеночками!». Возможно, неудивительно, что кошки боятся её, как никого другого из Лимбургов. Она на самом деле обладает даром *второго зрения* и настаивает на том, чтобы Генриха звали Гансом, его настоящим именем, что... совершенно его нерврует. Он делает вид, что она говорит «бац», играя с ним в игру. Поэтому каждый раз, когда она называет его настоящим именем, он хлопает в ладоши. Это усиливает его растущий дискомфорт и стресс.

ТЕТЯ МЭГС

Дополнительные навыки: сплетничество 95, ремесло (отравитель) 75

Ей почти 70, что удивляет её не меньше, чем Лютера и Риту. Кажется, она никогда не покидает свое кресло-качалку у камина, кутаясь в одеяла. Редко просыпается, кроме как во время еды. Кажется, что она живет в своем собственном мире, напевая древние народные песни или улыбаясь чему-то, чего никто больше не видит. Она иногда выдаёт загадочные и пророческие предупреждения, которые остальная часть семьи очень уважает. Гораздо более здравомыслящая и хитрая, чем она показывает, она была счастлива взять деньги Генриха в обмен на предсказание, благодаря которому Генрих сможет оказаться на свободе. Она прячет небольшое состояние (12 золотых крон) под своим матрасом.

ГЕНРИХ КРИСТОФ ФОН ТРАПП, ОН ЖЕ БАРОН ФОН ГЕСПЕРУС, ОН ЖЕ ПАУЛО ДОНАТЕЛЛО ДИ МИРАЛЬЯНО, ОН ЖЕ ГАНС (БАЦ) СТУКАЧ

У Ганса много имен, и его разыскивает почти столько же имперских властей. Одаренный мошенник, он начинал как актер в бродячей труппе, но был выгнан за злоупотребление напитками после спектакля. Он обратился к мошенничеству с подделкой документов и до сих пор преуспевал в этом деле. Однако он чувствует, что попал в ловушку в роли Генриха, задаваясь вопросом, не слишком ли далеко он зашел в этот раз, но он слишком глубоко увяз, чтобы просто уйти. Ему 35 лет, красивый, с ужасным вкусом в обуви, но чрезвычайно обаятельный, когда чего-то хочет. Когда он не выдает себя за кого-то, у него обычный рейкландский акцент.

ГЕНРИХ КРИСТОФФ ФОН ТРАПП (ПРЕДПОЛОЖИТЕЛЬНО) ШАРЛАТАН, БЫВШИЙ АРТИСТ (МЕДНЫЙ З)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	34	25	34	35	55	45	37	45	28	56	11

Черты: оружие (заточка) +6

Навыки: атлетика 55, подкуп 50, обаяние 68, артистизм (сказительство) 66, сплетничество 66, торговля 65, сценическое искусство (танец) 55, ловкость рук 48

Таланты: этикет (дворяне), гуттаперчивость, оратор

Имущество: изысканная одежда, 1d10 серебряных шиллингов, скрытая заточка (кинжал), 3 поддельные золотые кроны (свинец, тонко покрытый золотом, стоимостью 14 медных пенни)



КАРЛ И ХЬЮГО

Успешная пара охотников за головами, Карл худощав и хитер, в то время как Хьюго - мускулы и... мало что ещё. Они охотились за Генрихом в течение нескольких месяцев, изучая его многочисленные псевдонимы. Он слишком часто сбегал от них, и они не собираются уходить без него, живого или мертвого, если только персонажи не будут очень убедительны.

Карл носит арбалет и 20 болтов. Хьюго владеет булавой и щитом. В то время как награда за Генриха будет больше, если его привезут живым, любой из них без колебаний нападет, если «благородный» попытается сбежать.

КАРЛ И ХЬЮГО - ОХОТНИКИ ЗА ГОЛОВАМИ (СЕРЕБРЯНЫЙ З)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	42	37	49	35	30	45	34	33	34	43	13

Черты: броня (кожанка) 1, стрельба (арбалет) +9, 60, оружие (булава) +7

Навыки: атлетика 55, обаяние 45, сплетничество 50, торговля 65, интуиция 35, рукопашный бой (общий) 55, выживание 40, наблюдательность 45, стрельба (арбалет) 41

Таланты: взлом с проникновением, ошеломляющий удар, стрелковая подготовка

Имущество: кожаная жилетка, веревка, наручники, ордер, документы

