

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

TM

БАРОНСТВО ПРОКЛЯТЫХ



СОДЕРЖАНИЕ

Введение	4
----------	---

УТРАЧЕННОЕ I ГЕРЦОГСТВО



Глава I: Утраченное Герцогство	8
Люди Мусильона	8
Общество	9
Закон и порядок	10
Религия	10
Опасность за стеной	11
Хронология Мусильона	12

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ДЛЯ II ПУТЕШЕСТВЕННИКА



Глава II: Путеводитель для путешественника	по
ужасному Мусильону	14
Город проклятых	14
Могильные курганы	15
Южные ворота	15
Гризмери	15
Квартал Часовни	18
Квартал Моста	19
Доки	19
Копье света	19
Герцогский дворец	20
Забывтый город	21
Баронство	22
Утраченное герцогство	22
Санитарный кордон	22
Побег через Кордон	23
Гренвилл Гейт	23
Победа Ландуина	24
Сиротские холмы	24
Гробница Меровека	24
Пиратская могила	25
Часовня Френегранды	26
Донжон из Дола	26
Братья из Фарулина	27
Пье а'Кошон	27
Путешествие по Мусильону	28
Коренное население	30
Карьера в Мусильоне	30
Местные легенды	31

ВОССТАНИЕ III ЧЕРНОГО РЫЦАРЯ



Глава III: Восход Черного Рыцаря	32
Маллобауд, Черный Рыцарь	32
Аукассин	35
Леди Николетта из Ойзумента	36
Боугар де Бьяукер	37
Юсташ Ржавое Лезвие	38
Тедбальд Сломанный	39

Борьба с проклятием	40
Джефри Безупречный	40
Рудигер Феирзингер	41
Аселин, Дева Мусильона	42
Чудовища земель отчаяния	43
Серые люди	43
Тринадцатый коготь	44
Огра и Племя Гарроумау	45
Великая Свиноматка Гризмери	46

ПО ДОРОГЕ IV В МУСИЛЬОН



Глава IV: В Мусильон	48
Фоновая информация	48
Замок Лионесса	48
Приглашение к славе	49
Сторожевая башня Ауферика	51
Краечер и Пуантейре	51
Пуантейре	52
Краечер	54
Гвидо Ле Бо и судьба	56
К дому Аукассина	56
Шато Хейн	57
Дом Аукассина	58

ГОРОД V МУСИЛЬОН



Глава V: Город Мусильон	62
Алая революция	62
Серебряный венец	65
Конина	66
Элоиз и Затерянный город	67
Кровавая работа	67
«Зеленая девица»	69
Задание Ланфранко	70
«Падшие небеса»	70

РЫЦАРЬ VI ЛЮДОЕД



Глава VI: Рыцарь-Людоед	74
Катакомбы Де Валенс	74
Преследуя гулей	76
Баронство Проклятых	79
Герцог Яггедриб	79
Двор Рыцаря-Людоеда	80
Работа на Рыцаря-Людоеда	81
Обратно к свету	85
Эпилог	86



The Wasteland

Couronne

L'Anguille

Marienburg

The Empire

Forest of Arden

Gisors

Dongfort

Axe Bite Pass

Bastonne

Forest of Chalons

The Massif Orca

Forest of Loren

Great Ocean

Bordeleaux



Aquitaine

Quenelles

Brionne



River Brienne

Carcassonne

Bretonnia

-  The Battles of Gilles the Unicorn
-  City-port or Walled Town
-  Major Castles

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY
BARONY OF THE DAMNED

Writing and Design: Ben Counter

Additional Material: David Chart

Development: Robert J. Schwalb Editing: Kara Hamilton

Graphic Design and Art Direction: Hal Mangold & Marc Schmalz

Proofreading: Scott Neese Cover Art: Wayne England

Interior Art: Tony Parker, Wayne England, Dave Gallagher

Cartography: Andy Law & Hal Mangold

WFRP Development Manager: Kate Flack

Head of Black Industries: Marc Gascoigne

—Special Thanks —

To Ewan Lamont, for all his hard work.
A Black Industries Publication
First published in 2006 by Black Industries, an imprint of
BL Publishing
BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

No part of this publication may be reproduced, stored
in a retrieval system, or transmitted in any form by any
means, electronic, mechanical, photocopying, recording or
otherwise without the prior permission of the publishers.

© Copyright Games Workshop Limited 2006. All Rights
Reserved. Games Workshop, the Games Workshop

logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the
Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the
Black Industries logo, BL Publishing, The BL Publishing
logo and all associated races and race insignia, marks,
names, characters, illustrations, and images from the
Warhammer universe are either , TM, and/or © Games
Workshop Ltd 2000-2006, variably registered in the UK
and other countries around the world. All rights reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are
Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC,
and are used with permission.

Product Code: 60040283014

ISBN 13: 978-1-84416-306-9

ISBN 10: 1-84416-306-7

www.blackindustries.com

www.greenronin.com

Playtesters: Owen Barnes, Darron Bowley, Chris Lucas,
Kate Flack, Rowland Cox, Mal Green, Ed Morris, Chad
Mierswa and Ben Misenar.

Дисклеймер от верстальщика.

Господа, прошу тапками не кидать, данная книга переведена добрыми людьми. Да и верстал ваш верный Pedomarine.

Это далеко не финальная версия, но и не факт, что она когда-то станет прям из всех сил финальной. Все профили вырезаны, ибо они неактуальны под текущую, четвертую редакцию правил. Есть желание добавить их позже, переделав под новые реалии, равно как и привести названия всех проверок в общепринятый стандарт, но в данное время правила лишь в процессе перевода, потому такой возможности (и времени) нет.

И нет ничего более постоянного, чем временная верстка. Но она же лучше, чем ничего?

С любовью, Pedomarine

◆ ВВЕДЕНИЕ ◆

Мусильон – Потерянное Дитя Бретоннии, Земля Отчаяния. Он страдает от ужасного проклятия, из-за которого его земли стали бесплодными, люди – напуганными и невежественными, а знать – жестокой. Недавно опустошенный чумой, войной и бегством жителей, Мусильон ныне представляет собой угрюмое и мрачное зрелище. Мало кто из здравомыслящих людей заглядывает в эти места, и все же некоторые охотно едут сюда в поисках выгоды, безопасности или приключений. Большинство из них терпит поражение под влиянием жестокости этих земель или проклятия, однако в Потерянном Герцогстве есть место и победам, ведь некоторые из его бедствий можно победить крепким клинком и чистым сердцем. Но независимо от того, сколько героев явятся в Мусильон, его проклятие, возможно, так и не будет снято, и величайшей победой, которую можно одержать в Мусильоне, станет возможность сбежать до того, как он потребует твою душу.

ДОБРОПОЖАЛОВАТЬ В МУСИЛЬОН...

Или, возможно, нам стоит выразить вам соболезнования. Из всех мрачных мест Старого Света немногие столь знамениты своей злополучностью так, как угрюмый Мусильон. Если сравнивать его с помпезностью и великолепием рыцарей, посвятивших себя чести и благородству, Мусильон – это вонючая тряпина отчаяния и смерти, где Озерная Леди воспевается в сказаниях и песнях менестрелей. Мусильон – это земля затопленных деревень, бушующих болезней, лягушек, улиток, слизней и дряхлых людей, неизвестно как выживших, несмотря на все напасти.

Все еще здесь? Хорошо. Для каждого деревенского дурака, для каждого уродливого крестьянина,

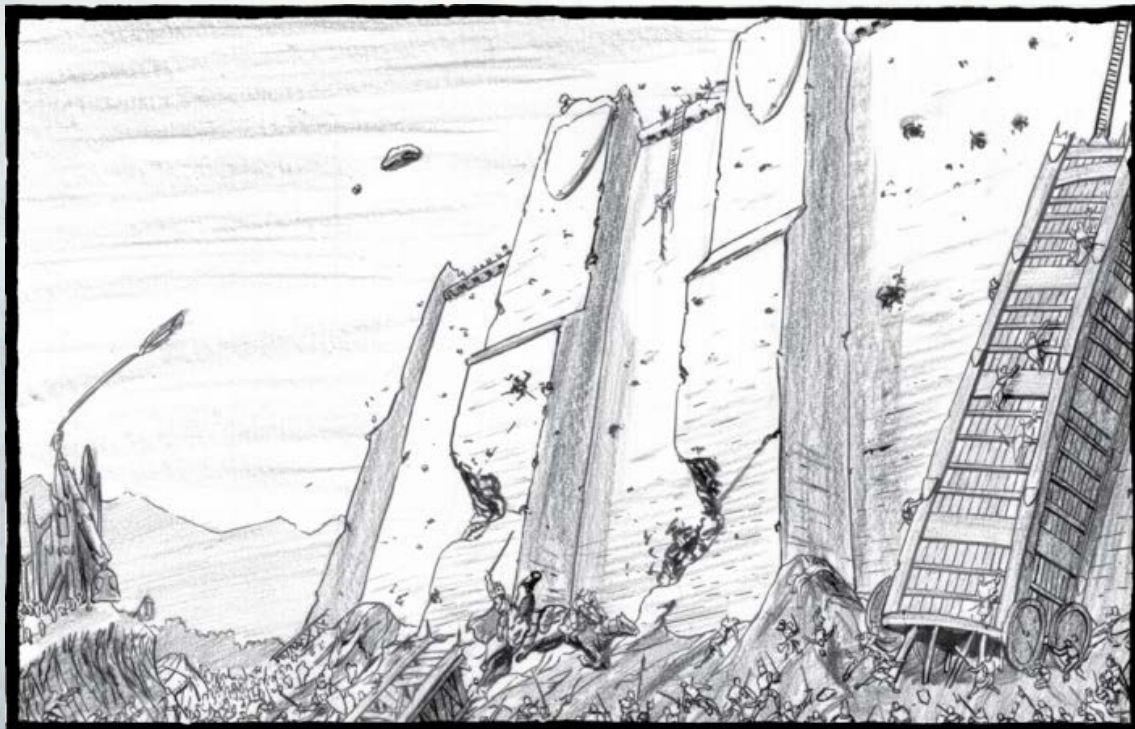
ковыряющего в носу, Мусильон может предложить равное количество приключений. Это потрясающее место на пороге новой эры для Бретоннии. Появляются новые силы, готовые нанести удар по добрым и трудолюбивым жителям Бретоннии. Отвратительное зло набирает мощь, и настала пора смелым авантюристам бросить вызов этим зловещим силам.

«Баронство проклятых» – это и сборник материалов по сеттингу, и приключение в одной книге. Построенный на основах, выложенных в книге «Рыцари Грааля: путеводитель по Бретоннии», данный том уделяет более пристальное внимание злу, которое угрожает поглотить эти легендарные земли. И в то время как сборник материалов служит для того, чтобы создать условия для приключения, которое представляет собой большая часть книги, он может стать стартовой точкой для ваших собственных приключений.

ЧТО ВНУТРИ

«Баронство проклятых» состоит из шести глав. Первые три содержат все необходимые детали, чтобы наполнить красками Мусильон, в то время как последние три представляют собой невероятное приключение, которое заставляет команду героев отправиться в самые отвратительные области этих земель и вернуться обратно.

«Глава Первая: Утраченное Герцогство» предлагает внимательно взглянуть на Герцогство Мусильон, изучая его богатую историю и обзор существ, населяющих Мусильон, как на непроторенных и бесплодных пустошах, так и в вонючем колодце порока, которым является его единственный город. Данная глава,



ГОВОРИТЬ КАК БРЕТОННЕЦ

В разговорном бретонском очень распространено использование будущего времени для разговора о прошлом. Это, скорее, повседневная речь и относится к низшим классам населения, но представители аристократии также используют данный прием в разговоре с друзьями. Ученые стараются избегать подобного, и такой оборот в письменной речи служит признаком невежества. Таким образом, бретонец, рассказывающий о происшествии, имевшем место вчера, скажет следующее:

«Ну, конюх, он скажет лошади остановиться, но лошадь не послушается и понесется прямо за ворота. И что, думаешь, дальше? Девушка выйдет из дверей, и лошадь налетит на нее. Она ломает руку в трех местах и еще долгие месяцы не сможет вернуться к работе. Что делать?»

описывающая жизнь, общество и ряд антагонистов – лишь начало вашего пути сквозь его мрачные земли.

«Глава Вторая: Путеводитель для путешественника по Уродливому Мусильону» - это географический справочник по герцогству, в котором описана данная земля во всей ее ужасной красоте. Данная глава, описывающая город и близлежащие земли, обеспечивает вас всем необходимым, чтобы вживую представить эту зловещую местность.

«Глава Третья: Восстание Черного Рыцаря» описывает все влиятельные личности в Мусильоне, подробно рассказывает о текущих политических движениях и дает определения главным крупномасштабным фигурам этих мрачных земель. От Черного Рыцаря до Жефрея Благородного – все эти герои могут стать кратковременными союзниками или врагами на одну войну.

«Глава Четвертая: По дороге в Мусильон» начинает приключение под названием «Баронство Проклятых». В ней разъяренный аристократ нанимает мужественных героев, чтоб получить голову злобного вора и подстрекателя, обокравшего его дом. Как только Персонажи Игроков пересекают границу Мусильона, они встречают крестьян и узнают о тайных кознях, которые обратили на себя внимание даже самых смиренных жителей Герцогства.

«Глава Пятая: Город Мусильон» приводит Персонажей в большое сердце герцогства – город Мусильон. Получив за время путешествие несколько наводок, они должны справиться с трудностями города и заполнить новые контакты, если они надеются когда-нибудь догнать беглеца.

«Глава Шестая: Рыцарь-Людоед» знакомит нас с одной из самых опасных угроз Мусильону и всей Бретоннии. Спустившись в логово врага, персонажи узнают, что голова беглеца находится у Лорда Вампира, но чтобы получить ее, они должны оказать услугу. Смогут ли они обхитрить Рыцаря-Людоеда или внесут свой вклад в разрушение Мусильона и неизбежный приход к власти Вампира?

СКАЗАНИЕ О МЭЛДРЕДЕ ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ЛАНДУИН СПРАВЕДЛИВЫЙ

Послушай же, путник, историю о Проклятии, историю о землях и людях, на которых оно пало, за грехи лишь нескольких из них. И хотя Рыцарь будет отрицать это и Дева Грааля проклянет язык, промолвивший о том, именно цветок справедливой Бретоннии наложил проклятие на Потерянное Герцогство Мусильон, на благородные души, которым была доверена эта земля и которые ее предали. И все же моя история поведаст тебе о большем, чем измена Мэлдредра или зло Меровека, и горе тебе, слушающему правду в моих словах.

Давным-давно в этих землях жили феи, и произведения их все еще стоят кое-где, служа доказательствами их волшебства. Но феи покинули наши земли, и те стали землей людей, окруженных и напуганных, ведь Гринскин и Гоблин множество раз творили и продолжают творить свои злодеяния. Но был один человек, для которого эти земли были наградой, которая стоила того, чтобы за нее драться! Много сложено сказаний о Жиле Бретоннице, много спето песен о его битвах с Гринскином – о том, кто завоевал земли Бретоннии для храбрых и благородных людей. Немало кто подает свой голос во хвалу соратников Жилы, самых достойных людей страны, не считая самого Жилы, каждый из них столько же благороден был в манерах, сколь яростен в битве, и храбр был подобно лезвию и мудр был как заря. И все же наша повесть рассказывает лишь об одном из них, Ландуин было его имя. Как говорят, самый справедливый человек, что когда-либо ступал на землю Бретоннии.

Был ли когда-либо человек, столь же любивший мир, и при том столь ревностно предававшийся войне? Чувствовал ли какой-либо из Рыцарей такое отчаяние от кровопролития и все же с таким гневом обращал против врагов свое копьё и свой меч? Таким человеком был Ландуин из Мусильона, лучший рыцарь страны, который проехал путь от долины реки Гризмери чтобы отдать свою жизнь подле Жилы в битве. Высокий и прекрасный, немногословный, но решительный в поступках, быстрый, как приход ночи, спокойный по характеру и обходительный в манерах, говорят, Ландуин был самым идеальным рыцарем за всю историю Бретоннии, и кто я такой, чтобы возразить, что это ложь?

Песнь о Жиле, этот древний и самый длинный стих, повествует о видении, которое снизошло на Жилю, когда он ехал через лес Шалон. Ландуин был подле него, когда они увидели Леди, святым было ее лицо, когда она появилась из вод потаенного озера, чтобы одарить их силой избавить земли от врагов. Леди хорошо знала о чистоте тела и духа Ландуина, и она благословила его милостью – ни одно лезвие не могло оставить отметины на его теле и никто злонамеренный не мог проклясть его каким-либо изъясном.

И Рыцари Грааля принялись за свою миссию. В двенадцати страшных битвах бились они и двенадцать было тех побед, которые рыцари завоевали во славу Бретоннии. И все же среди них есть одна, на которой мы подробно остановимся в своем сказании, ведь она принесла огромное горе бесподобному Ландуину. Ландуин скакал прочь из Мусильона, который стоял на реке Гризмери в зеленой и кишящей улитками долине, куда никогда не ступала нога врага. И все же, когда Жиль и его соратники ехали недалеко от Мусильона, великое горе наполнило сердце Ландуина, ведь именно здесь враждебная нежить нашла свою добычу!

Великий сонм зловонных мертвецов шагал по земле Мусильона, и от одного его присутствия задышалась в грязи река Гризмери. Земля серела и умирала, а жители чувствовали себя сломленными и напуганными. И не видел никто ничего более ужасного, чем Ландуин, чье сердце слышало всю эту скорбь. Его собственная кровь лилась меж мертвецов, его собственная земля умирала от мрака и нечистот.

Был ли кто-либо так яростен в битве, как Ландуин в тот день? Говорят, даже Балдуин из Брионне не был так решительно настроен направить свое лезвие против врагов. На целый день Ландуин смешался с толпой мертвецов, которые подобно морю покрыли всю землю вокруг него своими костлявыми телами. Жиль и соратники потеряли из виду Ландуина и многие боялись, что он погиб. И все же как только день подошел к концу, Ландуин вернулся, грязный от запекшейся крови, и в руке его была голова гнусного чародея, командовавшего мертвецами. В течение многих следующих дней Ландуин был угрюм и не проронил ни слова, пока ходячие мертвецы не были вытиснуты в море и Мусильон был вновь отвоеван благороднейшими из своих сыновей.

Кое-кто скажет, что Ландуин не изведal радости с тех пор, как увидел, как страдает Мусильон. Даже когда Бретонния объединилась и Леди предложила Жилю надеть корону, Ландуин не чувствовал в душе того же триумфа, который ощущали его соратники. Он вернулся в Мусильон и восстановил свой дом, но Герцогства навечно коснулась его скорбь. Тиерульф, соратник Жили и друг Ландуина, пытался облегчить скорбь Ландуина, но причина ее была безнадежна. Никто не знает, какое оскорбление было нанесено гордости Ландуина, но он яростно сразился с Тиерульфом на дуэли и ранил его в лицо. С той поры Ландуин отдалился от дворов соратников. Много позже тайна и печаль слились воедино, когда Ландуин, уже старик, был найден мертвым в своей постели, ведь столь немногие разделили с ним те прошедшие годы, и никто не знал, какие мысли он таил в своем сердце. Было сказано, что он умер от разбитого сердца, оплакивая свой погибший род и болезнь, опутавшую его родину.

Какой лорд Мусильона с тех пор не сражался с проклятьем своей земли, которое выпивает души живущих на ней людей? И какой лорд одержал победу? На каждого благородного рыцаря, благодаря которому долина Гризмери стала зеленой и прекрасной, найдется другой, который разделил скорбь Ландуина и позволил ей стать мрачной и серой. Не думайте, что у моей головы язык мятежника! Этот бард не стремится разоблачить аристократов Бретоннии, наследников Жили и его соратников, которыми они и являются. Но каждое сказание согласится с тем, что люди, такие как Меровек Мясник, процветают в погруженных во мрак землях Мусильона, хотя они и благородного рода. Да, Меровек, да будет проклято его имя, тот, кто в темные дни Красной оспы казался спасителем Бретоннии от охватившей ее заразы, и еще тот, кто был поражен безумием в битве и был вызван королем на бой из-за глубины его кровожадности. Меровек, кто заколол короля на дуэли как животное, кто умер в бесчестье, и имя его – пятно на чести Мусильона. И все же, как ты, путник, хорошо знаешь, он не самый бесчестный из тех, что заседает сегодня в Герцогском дворце Мусильона.

Кто виновен в проклятьи, павшем на Бретоннию? Бесспорно, не душа Ландуина, чье сердце было столь сильным и добродетельным, как едва ли какое-либо иное. Тогда некий злодей, сотворивший злодеяние вдали от людских глаз? Порча, просочившаяся из эльфийских времен? Творение чудовищ Гринскина или чародея ходячих мертвецов, которого убил Ландуин? Того не знает никто: ни я, ни ты, ни мудрец, ни лорд, и все знают, что проклятьи все еще смертельно опасно. В доказательство вот тебе история Мэлдред, и да познаешь ты печаль то того, что проклятие может так исказить благороднейшую душу и что подобная измена может прорасти на нем.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ: МЭЛДРЕД НЕЧЕСТИВЫЙ

Мэлдред, последний герцог Мусильона, правил самым щедрым двором Бретоннии, не считая Герцогского дворца. Подле него его леди, пленительная Мэлфлёр, белокожая, с острым языком, известная повсюду своей красотой, и как поговаривали многие, к чьим словам Лорд прислушивался более, чем это подобало в отношении леди. Мэлдред построил мраморные дворцы там, где были лачуги, покрыл золотом храмы, посвященные Леди, и ему принадлежит слава того, кто заново отстроил Мусильон. Мэлфлёр собрала фрейлин несравненной красоты, чтобы украсить двор лорда. Счастливым был тот Рыцарь, которого пригласили ко двору, ибо никто не мог предложить гостю более пышного пира или более благородной песни, чем Мэлдред из Мусильона.

Однажды настал тот день, когда Мэлдред пригласил саму Фею-чародейку оказать честь и посетить его двор. Фея соизволила принять приглашение, ведь Мэлдред построил столь много памятников Леди. Много было позорных языков, которые громко вопрошали «Превзойдет ли леди Мэлфлёр или Фея другую в красоте?».

Но увь! Увь! Не было красоты на том злополучном пиру, ибо пища на пиру была отравлена и погрузила Фею-чародейку в смертельный сон, плененная жестоким волшебством Мэлфлёр – ибо Темная Леди Мусильона была бесчестнейшей колдуньей. И так стал претворяться в жизнь план Мэлдреда. Он желал трона Бретоннии и широко объявил, что чародейка покинула законного короля. Затем, когда наиболее стойкие рыцари стали сомневаться в том, что на короне все еще лежит благословение Леди, Мэлдред сделал самое гнусное заявление, которое когда либо вылетало из уст какого-либо рыцаря и до, и после него. Он заявил, что владеет Граалем, дарованным ему Леди, и потребовал себе корону!

Ложь Мэлдреда была настолько наглой, что ни один истинный рыцарь во всей стране не поверил в ее истинность. Мэлдред Безумный, так его называли – Мэлдред Нечестивый, Предатель Грааля. Побрякушка, которую он провозгласил Граалем, представляла собой обычный кубок, заколдованный Мэлфлёр, и хотя он размахивал им со своих укреплений, армия законного короля вошла в Мусильон. Мэлдред, однако, получил поддержку многих аристократов Мусильона, обманув одних и подкупив других, с ним были и многие рыцари, чьи сердца обратились ко мраку и чья жажда власти и богатства перевесила их верность Закону. Город Мусильон был осажден, и ужасной была та осада. рыцари и тяжелооруженные всадники храбро атаковали, но стены города были крепки. Затем, о горе, Красная оспа настигла и друзей, и врагов. Покойниками заполнились улицы города, они же лежали грудками вокруг осадных орудий. Великой была смерть, и вонь была такой, что, как говорят, воды Гризмери до сих пор не вымыли ее отсюда.

Мэлдред и Мэлфлёр, похожие в своей жестокости и безумии, заперлись в Герцогском дворце и пировали с ненасытностью, в которой перестали напоминать Рыцаря и Леди. День и ночь они пировали, танцевали и слушали песни помойных шлюх, даже когда смерть танцевала своей веселый танец на улицах за пределами дворца. Красная оспа, самая жестокая из всех болезней, убила каждого мужчину, женщину, ребенка, собаку и ползучую тварь в городе, и с тех пор он известен как Город Проклятых. Когда еле живые от заразы войска короля в конце концов открыли ворота, они нашли город мертвых тел. И в Герцогском дворце, наряженные в прекрасные одежды, были тела Мэлдреда, Мэлфлёр и всех придворных, умершие там, где они упали в середине своего танца. Кое-кто говорит, что на них не было следов Красной оспы, а яд, которым они отравились, был чистым ядом измены, намертво отравившим сами их души.

Но проклятие... о, проклятие, переживет нас всех, путник. И я боюсь, оно переживет тебя и меня, ибо на этой земле лежит пятно, а Гризмери слишком медлительна и больна, чтобы ее воды смогли стереть его. Мор убивает эту землю так же верно, как это делают бандиты, ходячие мертвецы и безумие. Нет, еще не избыты все горести Мусильона, и есть те, кто говорит, что они еще только начинаются. Посмотри на доспехи черных, неподнятое забрало, закованный в железо кулак, который правит из теней! Да, тьма повсюду, от Города Проклятых до хижин бедняков. Мусильон уже потерян, и если ты желаешь найти его, ты найдешь только смерть.

♦ ГЛАВА I: УТРАЧЕННОЕ ГЕРЦОГСТВО ♦



Мусильон не похож на иные земли Бретоннии. Лишившийся своего герцога, брошенный королем, Мусильон страдает от жестокости, несправедливости, чумы, мора и гнетущей нищеты. Знать Мусильона по большому счету столь же корыстна, сколь зловонна земля и вонючи народы, которыми она правит. Среди культурного общества Бретоннии Мусильон считается безобразной язвой, уродующей красоту Королевства Леди. Герцогство Мусильона редко упоминается в беседах и используется только как проклятье или синоним всему, что является грязным, отвратительным и гнусным. Но это отвращение вызвано не только простым омерзением перед вонючими полями и необразованным народом проклятых мест – дело вином: Мусильон служит напоминанием всей Бретоннии, что они все были бы там, если бы не милость Леди. Словно неловкое напоминание о том, как близко скрывается проклятие, Мусильон служит предупреждением всем – даже тем, кто держит эту книгу. Продолжай чтение, храбрая душа, и пусть Утраченное Герцогство откроет свои самые темные секреты...

Люди Мусильона

Разделение между простолюдинами и знатью, распространенное по всей Бретоннии, все еще определяет общество Мусильона, и данная черта выражена здесь более ярко, чем что-либо иное, ибо в Мусильоне крестьяне представляют собой буквально грязную нищету, живущую в хижинах в болотистых деревеньках вдоль реки Гризмери или кучкующихся вокруг разрушенной стены города. Знать, тем временем, правит своими мелкими королевствами, наделенная абсолютной властью, редкой даже для бретоннского лорда, и она становится все более жестокими и деспотичными. С тех пор, как Мусильон лишился герцога, нет высшей власти, перед которой несут ответ дворяне-одиночки, и они свободны творить с крестьянами все, что им угодно. Многие этим злостно злоупотребляют, ибо Мусильон, кажется, заразил их разум жестокостью и абсолютным безумием – хотя некоторые заражены кое-чем куда более темным. Новый и могучий дворянин появился в Мусильоне, называющий себя Черным Рыцарем, и он собирает поддержку других аристократов Герцогства. Если он преуспеет в создании армии из бандитов и крестьян Мусильона и даже куда менее приятных созданий, он сможет превратить Утраченное Герцогство в базу для грозных сил, откуда он сможет оспорить даже сам трон Бретоннии.

Крестьяне Мусильона плохо образованны, разрозненны и подозрительны. Они настолько печально известны

тем, что являются разносчиками болезней, в частности, вызывающей ужас Красной оспы, что после Дела о Фальшивом Граале это привело к созданию Санитарного кордона, и задача его смотрителей состоит в том, чтобы держать крестьян подальше от соседних герцогств. По правде, очень немногие крестьяне Мусильона когда-либо покидали свои родные деревни, и следующая деревня вниз по реке едва ли не другой континент для большинства крестьян. Эта разрозненность привела к крайней подозрительности крестьян Мусильона по отношению к посторонним и отпечатавшаяся на их физическом развитии. В большинстве деревень, где даже самая привлекательная девушка обладает ушами чрезвычайно разного размера или лишними пальцами на руках и ногах, крестьянин без горба или близко посаженных глаз – все равно что деформированный. Почти все крестьяне Мусильона живут в безжалостной бедности, так как у них мало возможностей заняться торговлей и стать торговцами, и те немногие возможности, которые существуют, монополизированы преступниками.

Мусильон представляет собой малопродуктивную землю для возделывания, так как большая его часть мало отличается от болота, питаемого медлительным течением реки Гризмери. Большинство крестьян живут натуральным хозяйством. Из всех ресурсов, имеющихся в герцогстве, самыми распространенными являются лягушки, улитки, слизи и другие слизнеподобные твари. Лягушки и улитки – лучшие деликатесы, которые когда-либо могут попробовать крестьяне, и их сбор – престижное занятие в деревнях. По старинной традиции лорд Мусильона владеет всеми улитками и лягушками в пределах его владений, и пост главного Свомпера является одним из самых высоких, который может занять крестьянин. Помимо престижных профессий, связанных с работой в болоте (свомпингом), крестьяне также добывают пропитание, нанося на деревья клейкое вещество, и когда птицы приземляются на ветки, они приклеиваются и становятся легкой добычей для крестьян. Как результат, многие ветки в Мусильоне отмечены толстым слоем темного жидкого клея и красноречивыми признаками ловли птиц: двумя сломанными птичьими лапками, заканчивающимися кровавыми обрубками там, где было оторвано тело.

Окруженный стенами город Мусильон, крупнейший населенный пункт герцогства, дает пристанище попрошайкам, сумасшедшим и преступникам. Так как в Мусильоне нет герцога, и местом правления герцога всегда был Герцогский дворец во внутреннем городе, в Мусильоне больше нет верховного правителя, и в нем царит полное беззаконие. В свою

очередь, это превратило его в сердце крупнейшей индустрии Мусильона – контрабанды. Если корабль смог проскользнуть мимо бретонских кораблей, патрулирующих западное побережье королевства, он может легко заплывать в док Мусильона. Все виды контрабанды проникают в Бретоннию через Мусильон, и оттуда они попадают в страны с лучше охраняемыми портами, такими как Эсталия и Империя. Большая ее часть – это так или иначе законный груз, который может избежать налогов и ограничений, которые были бы наложены на него в другом, более законопослушном, городе. Многие торговцы используют Мусильон для транспортировки своих товаров, и Торговые дома, которые господствуют в бретоннской торговле, часто недовольны тем, что не могут получить свой кусок мусильонской торговли, как это происходит в других городах страны. Другой груз абсолютно вне закона, например, добыча пиратов, яды, запрещенные писания и даже пленники. И законные, и запрещенные грузы попадают в доки Мусильона, где беспощадные банды воюют друг с другом, чтобы предложить защиту прибывающим судам и получить солидную пошлину от команды (хотя эти пошлины обычно дают в сумме куда меньше, чем законные налоги и сборы, которые взимались бы в ином порту Бретоннии). Бандиты, управляющие доками, составляют одну часть городского населения. Остальные – это крестьяне, которые с трудом зарабатывают на жизнь, живя в тех городских районах, которые превратились в руины в результате осады, или сумасшедшие, которые крадутся по улицам, выпрашивая еду или восхищаясь сверхъестественными ужасами. Небольшая группа жителей города владеет тайными лавками, где продают подозрительные вещи вроде яда, запрещенных писаний или магических ингредиентов, собранных с неизвестных монстров, но они очень тщательно подходят к отбору своих покупателей. В общем и целом, город представляет собой чрезвычайно опасное место, и немногие, если не брать в расчет преступников или безумцев, решаются жить в нем.

Герцогство Мусильона кишит преступниками и бандитами, так как отсутствие организованной власти в герцогстве означает, что оно стало неплохим местом для человека, желающего спрятаться. Подобные типы часто находят работу у безжалостных дворян, которые используют их, чтобы запугивать крестьян и приводить в действие жестокие или извращенные законы. Репутация Мусильона как убежища, где можно спрятаться от закона, однако, в корне неверна, так как преступник должен справиться с болезнью, беспощадной знатью и другими свирепыми убийцами, если он собирается выжить в Утраченном Герцогстве. В Мусильоне есть и другие опасности, не последней из которых являются ходячие мертвецы. Нежить никогда не покидала Мусильон, даже во времена Ландуина, и после Дела о Фальшивом Граале в связи с массовыми захоронениями жертв чумы они стали еще более распространенным явлением в малонаселенных уголках Мусильона. Чудовищные создания, вскормленные грязью болот, банды диких мутантов и зверолодов и не в меру старательные смотрители Санитарного кордона также мастера по части убийства неосмотрительных путешественников.

И наконец, для Рыцарей Поиска давно привычно искать приключения и откровения в Мусильоне. Целое королевство является прямым оскорблением Леди, а на тропе, ведущей к поискам Грааля, так много зла,

которое необходимо истребить. Многие из Рыцарей Поиска никогда не вернулись из Мусильона, и некоторые из них все еще там, зараженные проклятием и обреченные стать частью зла, против которого они ехали сражаться. Но всегда найдется рыцарь, желающий пересечь Санитарный кордон и найти свою судьбу. Король часто сталкивается с требованием объявить Мусильон целью рыцарской войны и послать тысячи нетерпеливых рыцарей очистить эти земли. Но пока этого не произошло, только одиноким Рыцарям Поиска выпадает на долю искать тьму в сердце герцогства и жертвовать своей жизнью, чтобы побороть ее.

ОБЩЕСТВО

По большей части общество Мусильона напоминает остальную часть Бретоннии, только отраженную в кривом зеркале. В теории крестьяне приносят присягу своему лорду и должны отдавать ему десятую долю того, что производят, а лорд в ответ предоставляет крестьянам защиту и в свою очередь присягает герцогу и отдает ему часть богатства. Однако в Мусильоне данный порядок был нарушен. Земля не может предоставить достаточно ресурсов, чтобы обеспечить рыцарей Мусильона достойной жизнью, и они частенько прибегают к помощи бандитов или занимаются отнюдь не благородными делишками, как, например, попытка урвать свой кусок в контрабанде, которую провозят по дорогам Мусильона и через его доки. Тем временем в Мусильоне уже двести лет нет герцога, а в его отсутствие нет никого, кому бы подчинялись рыцари. Многие из них давно потеряли последнее благородство и правят своими личными королевствами с крайней жестокостью, забыв об их защите во благо простого народа.

Другая важная граница в бретонском обществе, которая разделяет мужчин и женщин, не кажется столь явной в Мусильоне. Основная причина заключается в крайней нищете и изоляции большинства сообществ, включая и некоторые благородные дома. Крестьяне Мусильона просто лишены самой возможности освободить своих женщин от изматывающих или неприятных забот (хотя должность Свомпера все еще считается мужским занятием). Аналогичным образом в отсутствие высшей власти, которая бы следила за исполнением Рыцарского кодекса, многие аристократы в герцогстве не рассматривают женщин как объект поклонения или как нуждающихся в защите. Законы наследования и поведения более изменчивы в герцогстве, что означает, что благородная женщина иногда даже может стать наследницей, если у нее есть только младшие братья, или сама вести свои дела, владеть собственностью и иногда даже взять в руки оружие, что непозволительно в остальном бретонском обществе.

В то время как большинству женщин все равно пришлось бы притвориться мужчиной, чтобы заняться мужским делом, в Мусильоне можно встретить множество исключений, и не все из них считаются чем-то странным.

У лордов Мусильона еще осталась традиция становиться покровителями менестрелей, музыкантов и художников, которые могут украсить их дворы, и они все еще соблюдают обычаи гостеприимства

в отношении иных лордов. В Мусильоне сильно недостает художников и поэтов, так что талантливому придворному не в новинку быть пленником, что должно удержать его от побега в более благоприятные климатические условия Бретоннии. Зачастую двор лорда может быть изолирован подобно самой глухой деревне, где придворные сбиваются в кучу от холода и сквозняка в страхе перед зараженными болезнями жителями, отрезанные от своих родственников и других аристократов, родившихся за пределами Мусильона. Немало было тех дочерей Бретоннии, которые были отданы под венец лордам Мусильона, чтобы исчезнуть навсегда для своих родных. Подобным образом бывало, что младший сын предлагал свое копье путешествующему лорду, не зная, что он родом из утраченного герцогства, и оказался вынужден следовать за своим новым господином обратно в Мусильон, откуда он мог уже никогда не вернуться.

ЗАКОН И ПОРЯДОК

Отсутствие в Мусильоне герцога означает, что законы зависят почти полностью от прихотей дворян. Дворяне знают не могут существовать без герцога, который бы следил за ними, и правосудие между дворянами основано лишь на том, кто может запугать или убить своего противника. Правосудие среди крестьян не менее хаотично, и им не привыкать к тому, что злобный или расстроженный феодал может бросить крестьян в кипящую воду за то, что они забыли о его дне рождения. Кодексов законов примерно столько же, сколько самих дворян, но некоторые поступки считаются преступлениями, за которые установлены наказания на основной территории Мусильона. Например, браконьеров, которые занимаются ловлей лягушек и улиток, обычно сажают на кол, так как браконьерство в болотах лорда является преступлением против самого принципа власти благородных, которое равняется восстанию.

Знать, однако, редко следит за исполнением законов в деревне, если только речь не идет о восстании или браконьерстве. Деревенские жители следуют свои собственным местным обычаям, часто окружающим многочисленными суевериями, которые сильно отличаются от деревни к деревне. Преступления, которые могут принести в деревню болезнь, обычно наказываются сожжением на колу, а женщину, которая сбегает, чтобы выйти замуж за мужчину из другой деревни, в некоторых из наиболее изолированных поселков может ждать участь утопленницы. Решение вопроса о назначении наказания обычно доверяют старейшим жителям деревни – тем, кто пережил свое тридцатилетие, хотя хорошо известно, что крестьяне могут взять в руки вилы и ножи для более скорого правосудия, если преступлении особенно оскорбляет их нравственность.

Одним из аспектов закона и порядка, который свойственен только Мусильону, является преобладающее количество судов над животными. История не сохранила истинных причин, по которым крестьяне Мусильона поддерживают традицию присвоения преступной вины различным животным и выносят им обвинения, судят и в результате казнят их. Так как это случается относительно редко, суд над животным становится крупным событием в истории поселка, и новости о нем иногда даже выходят за

пределы деревни. Животным обычно обвиняют в преступлениях, которые не оставляют физических следов, среди которых самое популярное – колдовство, наряду с расплывчатыми обвинениями вроде «внесение заразы» и «укрывательство безнравственных мыслей». Случаются и более непонятные обвинения, как, например, бигамия и подстрекательство к мятежу. Часто на скамье подсудимых оказываются куры, а также коты, собаки и даже свиньи в том редком случае, если таковые найдутся в деревне. На самом деле, тайной причиной многих судебных разбирательств над свиньями служит обыкновенная зависть в отношении деревенской свиньи, которая имеет статус символа богатства и процветания.

Животные за пределами Мусильона не защищены от уголовного преследования. Ходят истории о путешественниках, чьих лошадей повесили испуганные деревенские жители, никогда до того выдавшие лошадей и, предположив, что это своего рода чудовища, приговорили их к смерти. Подобным образом в исторических хрониках упоминается история о ручной обезьянке, принадлежавшей какому-то моряку, прибывшей к берегу герцогства после кораблекрушения, где ее сожгли на колу первые крестьяне, которые нашли ее, искренне веря, что это шпион сил зла. Во всех случаях, однако, лягушки и улитки считаются неприкосновенными, и большинство крестьян сочтет смехотворной идею вынести одной из них обвинение.

РЕЛИГИЯ

Поклонение Леди все еще распространено среди знати Мусильона, и в цитаделях рыцарей часто можно встретить посвященные ей часовни. Однако в отсутствие герцога и Сестер Грааля многие аспекты Рыцарского кодекса ушли в небытие. Многие дворяне, например, берут наемников из среды бандитов и ландскнехтов Мусильона или даже берут на вооружение нерыцарское оружие, например, огнестрельное, источником которого могут быть поставки в доках баронства. Все еще есть некоторые, кто соблюдает волю Леди, как они и делали ранее, но таких рыцарей среди знати становится все меньше и меньше.

Среди крестьян религия состоит в основном из суеверий, которые меняются от дома к дому, не говоря уже о различиях между деревнями. Некоторые из наиболее распространенных включают необходимость похоронить мертвеца лицом вниз, частый запрет убийства белой улитки, обычай никогда не покидать родной деревни, оставлять еду в качестве подношения на краю леса, танцевать вокруг огромного горящего изображения свиньи каждое зимнее солнцестояние и считать лишние соски символом невероятной удачи. Суеверия столь же многочисленны, сколь и странны, и их несоблюдение указывает на чужака. В крайних случаях их игнорирование может привести к статусу изгоя и даже закончиться самосудом.

Жители Мусильона поклоняются и другим богам Старого Света, но зачастую их поклонение носит искаженный и невразумительный характер. Например, в доках баронства есть храм Манаана, посвященный свирепой и жестокой версии Бога, который топил корабли ради забавы и смеется над воплями тонущих моряков. Многим крестьянам знакомо имя Шалии, но так как почти все ее жрецы умерли во время последней

вспышки Красной оспы, немногие из них знают о ней что-либо еще, и их ритуалы имеют мало общего с поклонением ей где-либо еще. Таал и Риа часто сопоставляют с легендарными чудовищами, которыми, по рассказам, кишат леса и болота Мусильона и которых крестьяне пытаются задобрить подношениями еды, чтобы сохранить землю, производящую то немногое, что она может выдать из себя. В конце концов, культ Леди можно найти в фольклоре Мусильона, где ее имя используется для клятв и благословения венчания и похорон. Едва ли в Мусильоне можно найти что-то, напоминающее организованную религию, да и та религия, которая здесь есть, имеет больше общего с историями лягушатниц, чем с проповедями далеких жрецов.

ОПАСНОСТЬ ЗА СТЕНОЙ

Для большинства крестьян протянувшиеся от деревни к деревне болота таят не меньше странностей, чем земля за пределами Мусильона. На то есть разумные причины: Мусильон – опасное место. Немало угроз беспрепятственно бродит по Мусильону, и речь идет не только о бандитах.

ЗОМБИ

Ходячие мертвецы наводнили Мусильон со времен Ландуина. Большей частью это бродячие зомби, жертвы чумы, оживленные силой проклятия Мусильона. Эти дикие создания могут поживиться неосторожными путниками или обложить осадой крестьянские деревеньки. С учетом беззакония и огромных запасов мертвых тел, неудивительно, что время от времени в герцогстве появляются посредственные некроманты, которые создают банды зомби, чтобы те прислуживали им и исполняли их приказы. Одно из проявлений проклятия Мусильона состоит в том, что неконтролируемые зомби не разваливаются, а вместо этого продолжают бродить, выполняя свои собственные задачи (обычно они заключаются в пожирании разного рода вещей и бессвязных столах). Поэтому здесь полно неконтролируемых зомби, которых под силу контролировать даже слабому некроманту.

Самые мрачные деревни иногда совершенно деградируют и становятся родиной вурдалаков – созданий, которые когда-то были людьми, но успели попить плоть своих земляков. Подобные места становятся гнилым гнездом зомби, и их присутствие становится одной из немногих вещей, которые заставляют крестьян из других деревень объединяться и маршировать с головешками и вилами на мертвецов, чтобы предать их огню.

Поговаривают, что рука нежити дотянулась и до высокопоставленного дворянства Мусильона. Но это совсем другая история.

СКАВЕНЫ

Крысолюди приходят в Мусильон убивать, что является их излюбленной привычкой, впрочем, подобным они занимаются и в более цивилизованных местах. Некоторые из скавенов эксперты в использовании болезней и ядов, которые они используют, чтобы заразить ни о чем не подозревающее население, так что на первый взгляд нет ничего удивительного в том,



что они интересуются Мусильоном, который дважды за свою темную историю был опустошен Красной оспой и все еще остается крайне уязвимым для болезней и эпидемий. Однако чума и так достаточно обжила в Мусильоне, и едва ли скавены могут сильно ухудшить положение. Вместо этого считают Мусильон своего рода лабораторией, изучающей способы распространения чумы и воздействие Красной оспы на ее жертвы. Те немногие, кто хоть немного разбирается в действиях скавенов, строят предположения, что на самом деле Красная оспа – в первую очередь творение скавенов, но никто не может быть уверен в том, что это правда.

ЗВЕРОЛЮДЫ

Стаи зверолюдов обитают в кромешной тьме лесов Бретоннии, прокрадываясь ночью в болота, чтобы унести добычу из крестьянских хижин. В этом смысле они не отличаются от монстров, которые проживают в Арденском лесу в Бретоннии или Драквальде в Империи. Однако Мусильон отличается количеством деревень, жители которых издавна вступали в соглашение со зверолюдами монстрами, предлагая им своих детей в обмен на защиту от бандитов или помощь в междоусобице с соседними деревнями. Подобное происходит все еще редко, но такие истории оживают в ночных рассказах лягушатниц, желающих напугать непослушного ребенка.

БОЛОТНЫЕ ТВАРИ

Так как большая часть Мусильона представляет собой кишащие улитками болота, населяющие их болотные твари являются уникальным явлением, свойственным долине реки Гризмери. Медленные, сильные, зловонные и возможно разумные, эти создания часто нельзя отличить от груды болотного мусора, пока они не начинают двигаться.

Довольно странно, что вместо того, чтобы считаться еще одной опасностью, которой следует остерегаться

людям в болотах, «Серые люди» изображены в фольклоре Мусильона как защитники дикой природы, которым нельзя вредить и которые даже могут поделиться своим мудрым советом с упорными и опытными Болотниками.

Хронология Мусильона

Календарь Империи/Бретоннии

-3 (975) Ландуин из Мусильона присоединяется к Глу из Бастонна и Тиерульфу из Лионесса для сражения с гоблинами, атаковавшими Бастонни.

-2 (976) Ландуин получает благословение Леди Озера, проезжая через Лес Шалон, и становится одним из первых Рыцарей Чаши помимо Жилья и Тиерульфа.

0 (978) Девятая великая битва Жилья Объединителя (также Победа Ландуина). Жиль и его Соратники выдвигаются против воинства зомби, наводнивших Мусильон. Ландуин едет один прямо в орду зомби и убивает некроманта, который созвал воинство, после чего другие Соратники мчатся в ряды зомби и уничтожают их.

1 (979) После объединения Жилем Бретоннии Ландуина назначают первым Герцогом Мусильона.

17 (995) Смерть Жилья Бретонца.

25 (1003) Ландуин и Тиерульф сражаются на дуэли по давно забытому поводу, ставшему предметом многих гипотез. Ландуин ранит Тиерульфа и более никогда не навещает двора Соратников.

67 (1045) Смерть Ландуина

737 (1813) Большая вспышка Красной Оспы захлестывает Бретоннию. Следом из-под земли возникают крысолоуди и осаждают Брионн и Кенелл. Мусильон ужасно страдает от чумы, но Герцог Меровек из Мусильона и его рыцари избежали смерти. Они выезжают, чтобы помочь загнать скавенов обратно под землю.

836 (1814) Безумие Герцога Меровека. На пиру в честь победы Герцог Меровек теряет рассудок и вызывает короля на дуэль. Меровек убивает короля и пьет его кровь. Как следствие подобной жестокости, Мусильон был захвачен, и север герцогства становится частью баронства Лионе. Говорят даже, что завоевание не в меньшей степени вызвано традиционным соперничеством Лионесса с Мусильоном, чем сумасшествием Меровека. Мусильон так и не сможет по-настоящему оправиться, и большая его часть на последующие годы погружается в нищету.

1016 (1994) В этом году впервые отмечено, что утеряно место захоронений Герцога Меровека. Рыцари-пилигримы путешествуют в его поисках, но все они закончились неудачей.

1113 (2091) Рождается легендарная Великая Свиноматка Гризмери, самая огромная свинья, которую когда-либо видели в Мусильоне. Ночь Свиньи все еще празднуется во многих деревнях в память об этом событии.

1319 (2297) Дело о фальшивом Граале. Герцог Мэлдред и его супруга Мэлфлер заключают в плен Фею-чародейку, отказывающуюся признавать короля и заявляющую о том, что они якобы владеют настоящим Граалем. Мусильон снова попадает в немилость, и король ведет войско в Мусильон и осаждает город.

1322 (2300) Красная Оспа второй раз приходит в Мусильон, снимая урожай с обеих армий во время осады города и убивая огромное количество крестьян Мусильона. Осада заканчивается, когда умирают все защитники, и Король беспрепятственно входит в город. Мэлдред и Мэлфлер найдены мертвыми в Герцогском дворце, убитые неизвестным способом во время веселого пира. Мусильон объявлен забытым, и король не назначает нового герцога.

1472 (2450) Часовня Грааля в Пье а'Кошон, самая крупная из оставшихся в Мусильоне, осаждена громадной толпой зомби. После того, как она рассеивается, не найдено ни одной Сестры Грааля. Многие боятся, что их сожрали неуклюжие мертвецы. Часовню так и не восстановили.

1480 (2458) Битва Приливов. Причудливые приливы прибили к берегу Мусильона полчища пиратских кораблей, где их поймали в ловушку и утопили моряки Бретонского флота. Это самое крупное морское сражение у берегов Мусильона.

1501 (2479) Николетт из Ойзementa признана виновной в колдовстве, а также убийстве и исчезновении дочери Герцога Лионесса. Николетт приговорена к тому, чтобы быть замурованной в ее доме в восточной части Мусильона.

1522 (2500) Луэн Леонкур коронован как король Бретоннии. Он немедленно берется за «Проблему Мусильона», усиливая Санитарный кордон и помогая Герцогам Лионесса и Бордо в патрулировании их границ.

1539 (2517) Первые появления Черного Рыцаря, Маллобауда, который, как говорят, явился ко двору благородного Аукассина.

1541 (2519) Мертвые лягушки падают с неба на востоке долины Гризмери. Это воспринимается как дурное предзнаменование, и среди крестьян начинается волнение.

1543 (2521) Группа рыцарей прибывает незваными на битву против Норсканских мародеров при Л'Ангуилле. На их штандарте изображен герб с золотой змеей на черном поле. Группа проезжает между рядами сражающихся в битве без каких-либо объяснений, и как следствие этого многие храбрые рыцари погибают от рук норскарских берсеркеров.

1544 (2522) Король Луэн Леонкур готовит свои войска, и многие уверены, что против Мусильона и Черного Рыцаря вот-вот будет объявлена Священная война.



♦ ГЛАВА II: ПУТЕВОДИТЕЛЬ ДЛЯ ПУТЕШЕСТВЕННИКА ПО УЖАСНОМУ МУСИЛЬОНУ ♦



Мусильон — это одно из маленьких герцогств Бретоннии, расположенное на северном побережье Бретоннии. У него есть общие границы с герцогством Лионесс на севере, Гизоре и Арденским лесом на востоке и Бордо на юге. Мусильон изначально был куда больше, но его северная, более плодородная часть была захвачена Лионессом после того, как герцог Лионесса ввел в Мусильон войска, чтобы отомстить за смерть короля от руки герцога Меровека. Хотя прошло уже более шестисот лет, в Лионессе и Мусильоне еще остались семейства, которые все еще возмущены подобным разделом Мусильона, и это возмущение из-за потери используют некоторые подстрекатели с обеих сторон границы, чтобы получить поддержку.

Говорят, что во времена Ландуина, первого Герцога Мусильона, герцогство было не менее прекрасно, чем остальные земли Бретоннии. Если когда-то это и было правдой, то, к несчастью, она давно устарела. Земля Мусильона скудна и покрыта болотами, его леса дикие и мрачные, а погода обычно неблагоприятна для широт, в которых расположено герцогство. Многие земли возле Гризмери представляют собой ничто иное, как непроходимые болота, и даже более высокая местность у границы с Лионессом на севере, скалистая и бесплодная, дает мало возможностей для нормального ведения сельского хозяйства. Наиболее плодородная земля лежит на северо-западе, где Арденский лес вторгается на территорию герцогства, но мало кто селится возле леса, кишашего чудовищами, которые любят отужинать крестьянами. Побережье Мусильона скалистое и коварное, единственным исключением является естественная бухта в устье реки, где расположено баронство. Некоторые из организованных банд добивались крушения прибывающих кораблей об прибрежные скалы с помощью фальшивых навигационных буйков и заманивания ни о чем не подозревающих моряков на скалы, после чего они оживали, пока следующие прилив не вынесет на берег груз (и мертвые тела).

Мусильон отличают две основные черты. Первая — это река Гризмери, ведь большая часть Мусильона состоит из долины реки Гризмери, по которой она медленно ползет к морю. Другая — это город Мусильон, крепкий, обнесенный стеной город, защищающий естественную бухту, сформировавшуюся в устье Гризмери. Город был значительно украшен во времена герцога Мэлдредра, но

после осады его так и не перестроили, и значительная его часть представляет собой заброшенные руины. Город — самое крупное поселение в Мусильоне, и, возможно, единственный город в герцогстве, который можно было бы защитить, объяви король Луэн Священную войну против Мусильона.

Как и в остальной Бретоннии, здесь есть многочисленные цитадели и рыцарские замки, разбросанные по герцогству. Шато Хейн одно из наиболее примечательных из них — это отлично выстроенная цитадель, владеющая одним из немногих каменных мостов через Гризмери. Тур Д'Эльзас также заметная достопримечательность — высокая, довольно изогнутая башня на севере Мусильона, которая, по слухам, притягивает странные огни и другие пугающие явления. Замок Ойземент — это маленький замок, построенный на эльфийском фундаменте, от которого стали держаться в стороне, несмотря на его красоту, после того как его хозяйка была замурована в стене в качестве наказания за колдовство. В то время как некоторые из цитаделей Мусильона представляют собой внушительные крепости или прекрасные сказочные замки, большая часть находится в жалком состоянии, а кое-какие совершенно заброшены, и их скоро поглотят сорняки и чудовища.

Город проклятых

Построенный на месте великолепного эльфийского города, а сейчас превратившийся в руины, где царит беззаконие, город Мусильон стал пережившей войну выгребной ямой, где слились воедино нищета, преступления и пороки. По бретонским стандартам двести лет назад это был крупный и процветающий город, в центре которого стоял Герцогский дворец, с крепкими защитными стенами, которые выстояли со времен Ландуина. Следы его процветания все еще можно увидеть в великолепии дворца и домов некоторых богатых жертв чумы, но значительные части города ныне разрушены и заброшены, и кучки хижин дают приют обнищавшим жителям, которые слишком напуганы страшной славой города, чтобы провести ночь в его пределах. Основная жизнедеятельность в городе сосредоточена вокруг доков, куда приходят и откуда уходят безымянные корабли, часто под покровом ночи, и неверное слово может в мгновение ока стоить вам перерезанного горла.



Город разделен на несколько районов, часто изолированных друг от друга из-за разделяющих их участков разрушенного, населенного привидениями города. Некоторые части не менее опасны, чем кишасший монстрами лес, и везде можно найти насилие и болезнь.

МОГИЛЬНЫЕ КУРГАНЫ

Все население города вымерло в период с 1319 (2297) по 1322 (2300), когда он был осажден войсками короля. Красная оспа поразила и истребила почти все население герцогства, и самый тяжелый ее удар пришелся по городу. И когда с Оспой было покончено, на улицах взгромоздились горы мертвецов. Вместо того чтобы просто позволить им гнить и далее отравлять земли Ландуина, король повелел похоронить тела покойников города и жертв оспы среди его собственного войска в массовых захоронениях за пределами города. В результате появились Могильные курганы, небольшие земляные холмы, где поверх братских могил была брошена земля. Спустя двести лет они все еще стоят как молчаливое свидетельство величины страданий, причиненных Красной оспой.

Жертв чумы все еще хоронят в тени Могильных курганов, и регулярно приходится рыть все новые и новые могилы. Из-за этого земля стала невероятно ядовитой, и даже вдох здесь может стать смертельным. Некоторые из мертвецов встают как зомби, и плотоядные вурдалаки рыскают в поисках свежих тел, чтобы пообедать. Хотя это место расположено сразу за стенами города, путешествие к Могильным курганам требует вооруженной охраны и невероятной удачи. Помимо массовых захоронений, однако, есть иные причины отправиться к холмам. В первую очередь, такой причиной служит тот факт, что многие жертвы чумы были похоронены в откровенной спешке, и вспышка Красной Оспы в 1319 году убивала знать так же верно, как и бедняков. Это означает, что многие тела были похоронены с драгоценностями и деньгами,

которые были при них, что превращает Могильные курганы в редкий источник сокровищ в Мусильоне. Бывает, что знать из иных городов Бретоннии предлагает награду за возврат фамильной реликвии, которая была погребена в Могильных курганах, когда родич умер от Красной Оспы. Никто не знает, получал ли когда-либо какой-нибудь гробокопатель подобную награду, но если да, то тогда он получал богатство, которые едва ли можно было получить в Мусильоне иным способом.

ЮЖНЫЕ ВОРОТА

Так как Северные ворота разрушены и кишат зомби, притаившимися с Могильных курганов, все желающие прибыть в город из других районов Мусильона идут через Южные ворота. Ворота относятся к эльфийским постройкам и сохранили свое величие, несмотря на ряды хижин, которые кучкуются поблизости. У ворот вырос целый поселок обнищавших крестьян, которые существуют за счет попрошайничества, воровства или нерегулярной торговли с людьми, которые приезжают в город и уезжают из города.

Южные ворота – это отвратительное место, населенное крестьянами, у которых даже нет права заниматься сбором болотной живности, и оно автоматически становится домом всех тех, кто из суеверий или откровенного страха не желает проводить ночи в стенах самого города. Путники, которые входят в город через Южные ворота, могут в любой момент ожидать, что их остановят потрепанные чумой попрошайки, выпрашивающие еду, или потенциальные головорезы, требующие денег.

ГРИЗМЕРИ

Прокладывая свой путь через город, река Гризмери становится шире и медлительнее. Ее воды безнадежно отравлены, переполнены мусором, грязью и телами и бурлят от всевозможного вида заразы. Воды реки достаточно сомнительны даже выше по течению, ну

Мусильон

Город проклятых



Могильные

Локации

ЮЖНЫЕ ВОРОТА

1. Город трущоб

2. Южные ворота

КВАРТАЛ ЧАСОВНИ

3. Часовня Грааля

4. Колодец

КВАРТАЛ МОСТА

5. Перекресток Ландуина

6. Падшее небо

ДОКИ

7. Зеленая девица

8. Старое кладбище

9. Копье света

10. Храм Манаана

ЗАБЫТЫЙ ГОРОД

11. Герцогский дворец

12. Северные ворота

Мой господин фон Зирт,

Я был в городе лишь две ночи, но для него даже это — слишком.

Мусильон — дыра этого мира, и его жители, хоть это и не просто, еще хуже.

Я отметил несколько интересных мест в этой проклятой дыре, но я настоятельно рекомендую не посещать ни одно из них: это слишком опасно.

Возможно, нам следует оставаться в Империи?

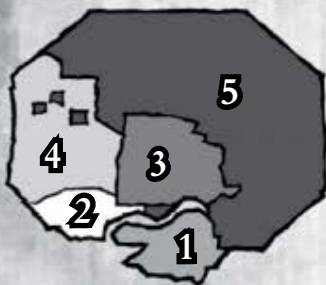
Как всегда, Ваш покорный слуга,

Маттиас Торнхаузер



Северный канал ядовитой Гризмери трудом судоходен для морских кораблей, его темные воды забиты тиной и болотным камышом, создающими обманчивое впечатление мелководья.

Карта района



1. ЮЖНЫЕ ВОРОТА

2. КВАРТАЛ ЧАСОВНИ

3. КВАРТАЛ МОСТА

4. ДОКИ

5. ЗАБЫТЫЙ ГОРОД



Южный канал Гризмери сформировался при постепенном погружении города в болото. Забитая илом вода не глубока, и из нее торчат останки и руины старых зданий.

курганы

Северные ворота города упираются в Могиленные курганы. Поворачиваясь, однажды в них было погребено всё население города, пострадавшее от болезни. Какова бы ни была правда, мертвецам нет покоя.

Карта графства



Обуленные воронки, раскиданные в руинах Забытого города на северо-востоке настолько глубоки, что ходящие слухи об огромных существах, появляющихся из глубин болот могут быть куда более достоверными, чем считалось ранее.

Забытый город

Гризмери

Квартал моста

Южные ворота

гал часовни

Большая часть почвы в южном Забытом городе настолько заболочена, что под водой навсегда скрываются под водой несколько тяжелых зданий.

Город трупоб тесно прилегает к древним и массивным каменным воротам. Он в основном состоит из палаток, наскоро возведенных халуп и конических хижин, возведенных из плотно связанных между собой стеблей камыша, растущего на болотах.

а в городе они просто-напросто смертельны. Хотя в городе нет официально действующего закона, обычные насмуды назначают утопление в Гризмери в качестве наказания. Когда Гризмери достигает моря, она формирует просторную бухту, к обем берегам которой причаливают корабли.

КВАРТАЛ ЧАСОВНИ

Большая часть жилых зданий в городе находится на юго-западе города, сгруппированные вокруг Часовни Грааля, построенной Мэлдредом на южном берегу Гризмери. Дома здесь бедные и ветхие, а куда более величественные здания были поделены и превратились в руины, но улицы более-менее свободны от нечеловеческих тварей, и, что более важно, колодец на площади у стен Часовни – источник самой безвредной питьевой воды в городу (и, возможно, во всем Мусильоне). Известны случаи, когда неосведомленные чужаки пили некипяченую воду из колодца и остались в живых. Почти все жители Округа Часовни ежедневно ходят к колодцу, чтобы набрать воды и принести ее домой, где бы они не жили. Самоназначенный отряд стражи охраняет колодец при поддержке жрецов самой Часовни.

Часовня Грааля выглядит красивой и пышной, возможно, даже чересчур богато украшенной для действительно скромного дара Леди. Увенчанная горгульями и покрытая резьбой, изображающей Соратников Жилиа и их двенадцать битв, Часовня кажется чудом остальной части города. Только черный налет, который остался от дыма осады, и попрошайки, умирающие от чумы на ее ступенях, позволяют предположить, что это все еще Мусильон. Внутри Часовни лишилась всех своих статуй, мебели и украшений, но все еще представляет собой впечатляющее зрелище благодаря лучам бледного света, проникающими между ее колоннами, и внушительному алтарю Леди.

в Часовней заведуют несколько мужчин и женщин, которые называют себя «Священниками». Это, однако,

не Сестры Грааля, и они не делают пожертвования в пользу бедных и не поют молитвы в честь Леди. Верховная жрица Аврора руководит тем, что проще всего назвать организованным преступным синдикатом, штаб-квартирой которого служит Часовня. Аврора и ее «жрецы» посылают жителям города благословения, религиозные индульгенции и безделушки религиозного характера. Немногие пойдут на рискованное дело или примут важное решение без того, чтобы пойти в Часовню и потратить немногие сбережения на молитву или религиозную безделушку от жрецов Часовни Грааля. Некоторые даже приходят из других уголков герцогства, совершая своего рода паломничество в поисках нескольких слов молитвы. Это не значит, что все жители Мусильона настолько тупы, чтобы поверить, что жрецы Авроры действительно занимаются делами Леди (хотя множество людей все-таки верят), но скорее, это значит, что в герцогстве осталось так мало чего-то святого, что они согласны и на то немногое, что могут получить. Цены у Авроры варьируются от раковины большой черной улитки величиной с большой палец за несколько слов благословения до жирной свиньи за право выпить из Чаши Часовни (довольно милого, но все же совершенно обычного кубка). Даже дворяне, бывает, совершают визит в Часовню, чтобы получить сомнительное благословение от самой Авроры. Популярность ее услуг позволила Авроре стать самой успешной предпринимательницей Мусильона и одной из наиболее заметных фигур в преступном мире во всей Бретоннии.

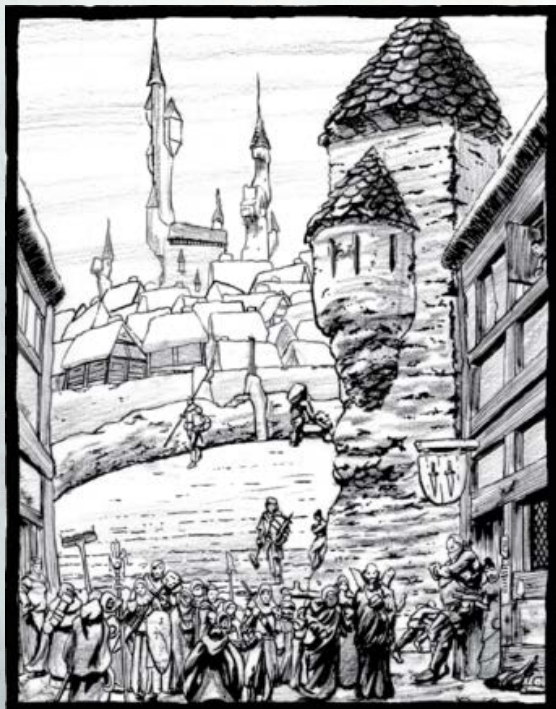
Часовня кипит жизнью благодаря очереди из головорезов, нищих и других жителей, ожидающих своего времени, чтобы купить кусочек святости, в окружении толпы людей, набирающих воду из колодца. Стража, охраняющая колодец, снабжена оружием и другой поддержкой Авроры, ведь близость колодца к Часовне позволяет привлечь к ней больше посетителей. Аврора еще не осмеливается требовать платы за использование колодца, ведь даже «Сестра Грааля», подобная ей, не может надеяться пережить тот ужас, который определенно начнется, если запретить людям пользоваться единственным источником чистой воды.

ПРОБЛЕМА АВРОРЫ

Аврора получает неплохую прибыль благодаря ее поддельному религиозному предприятию, но она обеспокоена. Ее изводят сомнения в моральности профессии. Возможно, если бы у нее была подлинная святая реликвия, она действительно могла бы стать святой. Но как найти нечто подобное в Мусильоне? Банда отчаянных авантюристов, желающих за деньги украсть религиозную безделушку, кажется единственным ответом.

ЗАМЕНА АКТЕРОВ

Один из лидеров портовой банды Кладбищенские сторожа любил грубоватые и пошлые фиглярства труппы «Ла Комеди Фетид» («Вонючая комедия») в потрепанном концертном зале в Квартале Моста и заказал их выступление в штаб-квартире банды. К несчастью, все актеры исчезли, и владелец концертного зала ищет несколько отважных парней, которые бы заняли места актеров. Актерский опыт не требуется...



КВАРТАЛ МОСТА

Река Гризмери делит город пополам, и Перекресток Ландуина – самый большой мост через реку (и единственный сохранившийся каменный мост в самом городе). Квартал моста обслуживает нужды банд из доков и экипажи кораблей, причаливших в доках, что превращает это место в зловонное гнездо порока. Бордели, отвратительные питейные заведения и игорные ямы – самые респектабельные местечки в районе Перекрестка. Представляющий собой несколько точек концентрированного разврата, Квартал Моста стал тем местом, где тратится те немногие деньги, которые поступают в город.

Квартал когда-то был преуспевающим округом. Его престижные дома превратились в питейные трущобы и бордели, а улицы выглядят немногим лучше и переполнены карманниками, смешивающимися с толпой нищих и головорезов. Сам Перекресток Ландуина ныне стонет от наспех построенных строений, ведь сам мост – это первоочередное место, где останавливаются моряки из доков. Падшее небо, сочетание музыкального зала и таверны, – это самое крупное и наиболее известное заведение в Квартале моста и состоит из уродливого, шатающегося здания, ненадежно устроившегося на мосту.

ДОКИ

Доки – бьющееся сердце больного Мусильона, единственный фактор, благодаря которому город все еще населен, а само герцогство еще не умерло окончательно. Доки каждый день встречают безымянные корабли, которые зачастую только что окончили опасную гонку через воды, патрулируемые Бретонским флотом. Экзотические вещества из Арабии, ворованные древние реликвии из Нового Света, добыча пиратов и работоторговцев и всевозможные виды иной нелегальной контрабанды выгружаются в доки для транспортировки за пределы герцогства. Корабли набирают припасы, экипаж наслаждается прелестями Квартала Моста, и затем корабли убывают так же анонимно, как и прибыли.

За этим процессом следят портовые банды. Есть несколько таких банд, контролируемые ими районы и монополизируемые услуги находятся в постоянной текучке. Банды назначают с кораблей налог золотом или в другом варианте за разрешение причалить, и хотя этот налог высок и взимается с жестокостью, он все еще составляет гораздо меньшую сумму, чем честный капитан выкладывает в любом законопослушном городе Старого Света, даже если его груз абсолютно легален. Те же банды также перевозят груз за пределы Мусильона или через Санитарный кордон и в Бордо, или покупателям в самом Мусильоне (обычно самым темным аристократам герцогства). Члены портовых банд, как правило, живут недолго, но у них есть шанс, пусть и небольшой, заработать себе дорогу к значительному и относительно богатому положению. Очень немногие из членов банд – это члены экипажа, которые потратили слишком много медных монет в Квартале Моста и опоздали на корабль, отплывший домой, в то время как другие – это крестьяне, которые отважились сунуться в город и оказались достаточно жестокими и бессердечными, чтобы найти работу в доках.

В доках почти ничего не происходит без одобрения банд. У них есть своя доля в любом деле, начиная от прибывающих грузов до крох, поданных попрошайкам. Доки – это единственная часть города, где есть какой-никакой регулярный действующий закон, так как с нарушениями банды расправляются быстро и решительно. Они также участвуют в вспыхивающих время от времени потасовках между бандами, но ни одна банда еще не сумела завоевать контроль над остальными. К главным бандам относятся Серебряная кровь (ее возглавляет старый тилеанский пират, и она базируется на корабле «Зеленая девица»), Кладбищенские сторожа (жестокое и отталкивающее братство, обитающее в разграбленных катакомбах на границе старого городского кладбища) и Живодеры (эксперты по перевозке рабов и пленников со штаб-квартирой в разрушенном городском маяке).

Доки все еще достаточно в хорошем состоянии благодаря различным бандам, в чьих интересах удержать их от полного развала. Корабли постоянно прибывают и убывают, и всегда можно найти несколько пришвартованных в доках. Временные строения вмещают бараки бандитов, склады и помещения для торгов, другими достопримечательностями являются элегантный, хоть и разваливающийся корабль «Зеленая девица», постоянно пришвартованный к северному причалу, разрушенный маяк на конце южного причала и храм, посвященный Манаану.

За храмом следят не хуже, чем это было в пору расцвета города, так как моряки, прибывающие в порт, откровенно боятся Манаана. Будучи богом морей, Манаан буквально держит их судьбы в своих руках, и храм посвящен исключительно его жестокой стороне, ответственной за штормы и кораблекрушения. Все банды прикладывают руки к контролю храма, и едва ли какой моря покинет порт, не оставив в храме подношение в виде сувенира или горстки мелких монет. В отличие от городской Часовни Грааля, храм Манаана поистине священное место, и в доках нет никого, кто выказал бы неуважение зданию или имени Манаана. Стандартное наказание за попытку вызвать гнев Манаана – немедленное утопление.

КОПЬЕ СВЕТА

Маяк Мусильона, Копье света, стоит в одиночестве на конце южного причала. Когда Мусильон переживал свой расцвет, Копье было необходимо, чтобы провести бесчисленное множество кораблей в доки и помочь им избежать коварных берегов к северу и к югу. В прошлые времена он светился благодаря огромной масляной лампе, но во время правления Мэлдредра последний обновил Копье, и оно горело благодаря колдовству Мэлфлер. Копье горело все время в период осады города, и говорят, что когда его огонь в конце концов погас, король убедился в том, что Мэлфлер умерла и что город пал.

Сейчас Копье, превратившись в руины за прошедшие века, стало полуразрушенной смертельной ловушкой и выглядит как костяная рука, немощно тянущаяся к небу. Копье можно увидеть из большинства районов города, призрачный силуэт на фоне серого неба. Большинство считает его нежилым, но недавно это место стало штаб-квартирой одной из главных портовых банд, Живодеров. Живодеры известны своей



жестокостью даже среди безжалостных преступников из доков. Они специализируются на работе с живым товаром. Довольно сложно с ним управляться, ведь такой товар может сбежать, его могут похитить или повредить, и в результате в своей деятельности Живодеры печально прославились как беспощадные преступники. Копье света скорее тюрьма, чем штаб-квартира, и ее верхние этажи (которые еще не до конца обвалились) используются для удерживания рабов и беглецов, пока их нельзя будет снова переправить отсюда. Находясь достаточно высоко, эти этажи далеки от городских нечистот, поэтому здесь относительно низка угроза болезни, которая представляет собой величайшую опасность для торговли. Оставшаяся часть Копья защищена сложными ловушками, самодельными укреплениями и несколькими хорошо вооруженными Живодерами.

И Живодерам, и, возможно, все остальные жители города не знают о том, что Копье света изначально вовсе не было маяком. В те времена, когда город еще расширился после смерти Ландуина, доки занимали только северную сторону речной бухты, а южный берег был пустым. Могущественная чародейка построила свою башню на южном берегу реки напротив города, так что она одновременно была расположена близко к владениям Леди и к городу. Эта чародейка, Манон, так и не вышла замуж и считала себя повенчанной со своей родиной, Мусильоном. Она чувствовала, что великая тьма наступает на прекраснейшее из герцогств Бретоннии, и решила остаться и противостоять изо всех сил надвигающемуся проклятию. Манон, хотя жила отшельницей и была малоизвестна даже при дворе Ландуина, была исключительно могущественной чародейкой, преданной идее спасения Мусильона.

Увы, Манон потерпела поражение. В ту самую ночь, когда Ландуин умер в своей постели, кто-то прокрался в башню Манон и заколол ее во сне. Никому неизвестно, как кто-то мог совершить подобное при огромных способностях Манон к прорицанию.

Манон была торжественно похоронена где-то на побережье, ее могилю отмечает обычная мраморная плита, стертая морским соленым ветром. Ее башню превратили в маяк после постройки южных причалов, и постепенно все в Мусильоне забыли о существовании Манон. Манон, возможно, единственная в Старом свете понимала суть проклятия, надвигающегося на Мусильон, но ее жизнь оборвалась раньше, чем она успела передать кому-либо свои знания.

Иногда пленники, удерживаемые в Копье, видят изящную, печальную и бледную Леди, проплывающую сквозь верхний этаж маяка, всегда рыдающую, отчаянно пытающуюся сказать что-то, но неспособную вымолвить ни слова. Но, конечно, это всего лишь видения отчаявшихся и больных рабов, и Живодеры не обращают на них никакого внимания.

ГЕРЦОГСКИЙ ДВОРЕЦ

Герцогский дворец – величайшее и старейшее здание в Мусильоне. Даже новые части дворца, построенные вокруг единственной башни явно эльфийского происхождения, возможно, восходят ко временам до прихода к власти Ландуина. Во время правления Мэлдред дворец стал чрезвычайно пышным, с его стен свисали бесценные гобелены, каждую комнату украшали красивейшие позолоченные предметы мебели, а пирам и развлечениями не было числа. Быть приглашенным ко двору Мусильона в то время было редким удовольствием, стоившим путешествия через все герцогство. Но с момента ужасного Дела о Фальшивом Граале все изменилось.

Во время осады города Герцогский дворец был заперт от толп зараженных чумой крестьян, и Мэлдред, Мэлфлер и десятки придворных и слуг оставались внутри, игнорируя чуму и сражение, разразившиеся снаружи. Говорят (хотя мало кто может быть уверен), что самые гнусные виды разврата творились в те последние дни по приказу Мэлдред, чтобы заглушить мольбы умирающих. Когда войско короля, наконец, открыло ворота и отправило людей во дворец чтобы арестовать Мэлдред, они нашли позолоченные комнаты, полные трупов. Все во дворце умерли посреди пира по неизвестной причине. Король приказал запечатать дворец, и мертвецы остались там, где и были – и как нам известно, они все еще там.

Дворец запечатан по сей день, и никто не рискует оказаться поблизости. Многие говорят, что это сосредоточие проклятия Мусильона, хотя по правде говоря, герцогство было проклято задолго до Мэлдред. В любом случае Дворец – это место смерти и зла. Эльфийская башня, изящная и строгая, возвышается

ПОТЕРЯВШИЕСЯ БЕЖЕНЦЫ

Самодельный флот из кораблей, везущих беженцев с севера Империи, катастрофически не на одну неделю отклонился от курса и вот-вот пристанет к северу от города. У слабого волшебника на борту есть магическое послание для одного из авантюристов, и единственный способ провести потрепанные корабли в город – это зажечь факел на крыше Копья Света. Как только беженцы окажутся в городе, их беды только-только начнутся...

над горизонтом северной половины города. Два крыла, крыло Лорда и крыло Леди, расположены по бокам здания и в свою очередь окружены высокой отвесной стеной. Несколько маленьких зданий находятся в тени дворца у стены, это конюшни герцогских лошадей и помещения для прислуги. Весь дворец украшен изысканным резным орнаментом, который напоминает эльфийские произведения. Он куда более изящный и пленительный, чем безвкусная пышность Часовни Грааля, и Герцогский дворец явно самое красивое здание в герцогстве. Если бы Мэлдред не погрузился в свои непристойные развлечения, дворец можно было бы удерживать еще долгие месяцы после падения самого города.

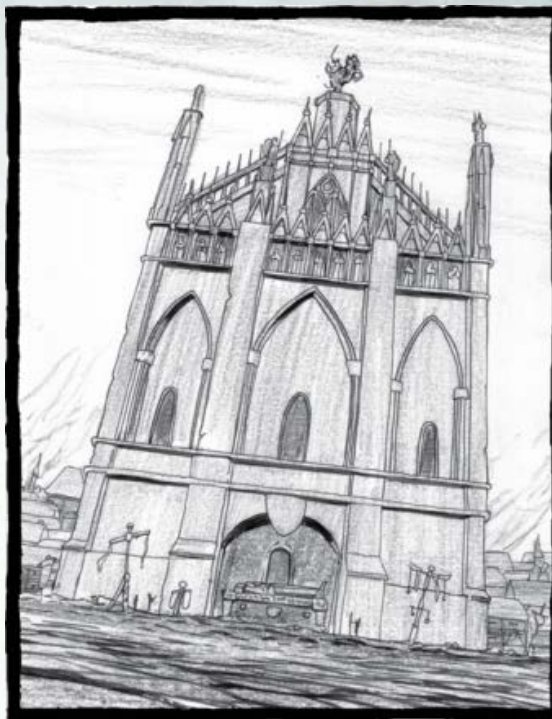
Среди множества дворцовых покоев есть Высокая Галерея, где Герцог давал аудиенцию, Часовня Леди, Герцогские покои на вершине башни и Зал славы Ландуина, где Мэлдред давал свои знаменитые пиры. Предположительно, они все еще так же пышно убраны, как и во времена герцогства Мэлдред, но сейчас они страдают от влаги и ветхости. Также там должны лежать тела, оставленные на том самом месте, где их сразила чума или неизвестная рука. Никто точно не знает, ведь нет никого, кто бы побывал во дворце за двести лет. Некоторые безумцы или наивные лжецы заявляют, что они залезли на стены и видели внутреннюю территорию дворца, но по правде, все в городе поражены безымянным страхом перед Герцогским дворцом. Даже путников, явившихся из-за границ Мусильона, захлестывает страх по мере приближения к Дворцу. Даже издали здание кажется окутанным мраком и разложением. Несмотря на это, поговаривают, что по ночам во Дворце заново начинаются пиры, и призраки Мэлдред и Мэлфлер продолжают свои ужасные развлечения, обреченные вечно танцевать под музыку мертвецов.

Если бы кто-то когда-либо рискнул войти в дворец и сумел бы выжить, он бы несомненно нашел ни с чем несравнимые богатства, которых было бы достаточно, чтобы купить весь Мусильон и точно достаточно для того, чтобы стать баснословно богатым до конца жизни. Но даже те, кто прошел через худшее, что можно увидеть в Забытом городе, до ворот Дворца, дрогнули под влиянием страха, который пронизывает это место. Все, кто зашел так далеко, либо быстро вернулись обратно, либо, как мрачно поговаривают, попали в ловушку двора Мэлдред, приговоренные вечно танцевать вместе с мертвецами.

ЗАБЫТЫЙ ГОРОД

Большая часть города была разрушена и заброшена во время осады, и так как не нашлось никого, кто бы восстановил его, эти районы остались запустелыми руинами. Покинутые людьми, они стали домом для множества темных тварей, поселившихся в городе. Также предлагают награду опытным и удачливым умельцам, если они хотят рискнуть и отправиться в районы, где мертвецы маршируют по вымощенным улицам.

Большая часть города к северу от Гризмери лежит в руинах, район, прилегающий к Герцогскому дворцу, пострадал особенно сильно (хотя Дворец чудесным образом избежал каких-либо разрушений). Юго-восточная часть города также потеряна, как и заплатки



развалин, разбросанные тут и там по городу. Пишут, что при осаде города впервые Король Бретоннии разрешил крестьянам в своей армии использовать военные машины как, например, катапульты и требушеты, объявив, что это не нарушит рыцарской клятвы, данной Леди. Военные машины собрали ужасный урожай с жителей и зданий города, и в Забытом городе можно еще найти многочисленные булыжники и каменные глыбы, которые использовались в качестве снарядов и которые все еще лежат на улицах и посреди руин разрушенных зданий.

Забытый город включает районы, которые когда-то были самыми богатыми в городе. Это означает, что там есть много скрытых тайников с золотом и дорогими украшениями, которые могли пережить все бедствия. Квалифицированные воры рыскают по Забытому городу, и некоторые даже находят ценные предметы, которые, если они находят для них покупателя, могут принести достаточно неплохой доход, чтобы купить билет из Мусильона и начать новую жизнь. Таких людей очень мало, ведь Забытый город населен нежитью.

Зомби бродят по улицам Забытого города. Разлагающиеся скелеты жертв чумы и вздувшиеся тела недавних покойников часто бродят или крадутся через Забытый город, явное свидетельство того темного пятна, которое оставила на городе нечестивость Мэлдред.

ПОТЕРЯННАЯ ЛЕДИ

Герцог Бордо пытается восстановить прекрасную, но разрушенную Часовню Грааля вблизи от границы, и он обнаружил, что статуя Леди, которая когда-то венчала часовню, была использована невежественными солдатами из числа крестьян в качестве снаряда для одной из их военных машин во время осады. Возможно, она все еще валяется где-то в потерянном городе? Герцог прилично заплатит за ее возвращение.

Гнезда зомби представляют непосредственную опасность для всех, кто пройдет поблизости или даже хуже, выходящие из-под земли, чтобы схватить неосторожного путника и съесть его живьем. Эти вурдалаки – настоящий бич Забытого города. Это хитрые хищники, которые постоянно испытывают голод. В том редком случае, когда вурдалаки суются в жилые районы города, их встречают горящие головешки в руках толпы перепуганных крестьян. Такие события становятся источником историй о созданиях, которые приходят ночью, чтобы украсть детей или высосать вашу душу. Конечно, они совершенно правдивы, и вызванный ими страх перед Забытым городом достаточно веское основание, чтобы не было ни одной неорганизованной попытки исследовать и отвоевать Забытый город.

БАРОНСТВО

Мало какие истории в городе столь же необычны, как описание тайного королевства под городом, двора вурдалаков, которыми правит монстр. Разумеется, именно эта история правдива. Немногие в городе Мусильон подозревают о размерах и масштабах Баронства, но все из них время от времени каким-либо образом страдают от его нападений. Паразит, который живет за счет несчастья и немощи людей наверху, Баронство, возможно, самое цивилизованное место в городе, хотя в то же время и самое жестокое.

По большей мере забытый Герцог Мусильона по имени Афрегар имел амбиции, намного превосходящие его возможности и ресурсы. Он хотел построить современный город, подобный тем, которые он видел в империи, или внушительным крепостям, построенным дварфами, о которых он слышал. Он нанял лучших архитекторов из Нульна и дал им задание улучшить Мусильон, чтобы он стал отражать как величие бретонских традиций, так и современные веяния. Первое, что ему было необходимо, это современная канализационная система, которая бы помогла справиться с ужасными нечистотами Мусильона. Афрегар немедленно приказал архитекторам начать работы, чтобы выкопать внушительную канализационную систему под городскими улицами, которая отличалась высокими сводами и украшенными резьбой колоннами, так что город Афрегара был бы столь же прекрасен под землей, как и на земле. К сожалению, когда была закончена работа только над одним кварталом канализации, у Афрегара закончились деньги, и вскоре он умер во время несчастного случая на охоте, когда его лошадь споткнулась об кротовый холмик. Канализация осталась недостроенной и была впоследствии забыта, как и сам Афрегар.

Это произошло более трехсот лет назад. Канализация все еще на месте, и как это было, увы, неизбежно, ее населили худшие из жителей города. Колония вурдалаков заполонила канализацию Мусильона, и эти плотоядные твари иногда переставали цапаться друг с другом на достаточно долгое время, чтобы напасть на верхних жителей. Вурдалаки были опасны, но плохо организованы, довольные своим существованием под городом и не желающие ничего более. Так продолжалось до тех пор, пока среди них не появился тот, кто смог их возглавить.

Почти ничего не известно о Рыцаре Людоеде, короле вурдалаков. Относительно немногие в городе вообще

слышали о нем. Малочисленные истории повествуют о человеке из города, который по каким-то причинам мечтал отомстить своим сородичам-людям и спустился под землю, чтобы приручить вурдалаков. Не менее возможно и то, что это всего лишь особенно сильный и злобный вурдалак, который пробился по трупам на верхушку пищевой цепи и удержался там. Кем бы ни был Рыцарь Людоед, большинство историй рассказывают о том, как он превратил неорганизованную колонию вурдалаков в королевство, которое является отражением Бретоннии. Рыцарь Людоед – король, ему подвластны герцоги (особенно жестокие и сильные вурдалаки), которые управляют низшими вурдалаками (обычными жителями). Относительная разумность Рыцаря Людоеда означает, что с ними можно договориться, и одна из портовых банд – Кладбищенские Сторожа – утверждают, что они союзники Рыцаря Людоеда и натравят легионы вурдалаков на тех, кто посмеет бросить им вызов. Правда это или нет, все еще стоит под вопросом, и возможно, однажды Рыцарь Людоед отправит свою плотоядную армию за Кладбищенскими Сторожами за дерзость заявить подобное. Если же это правда, значит, самые злобные и жестокие городские преступники смогли найти умного союзника в лице Рыцаря Людоеда и его королевстве под землей.

Само баронство состоит из невероятно огромных канализационных секций, которые выглядят скорее как сводчатые залы подземного храма, чем каналы для канализационных стоков и продуктов переработки, соединяющие тоннели, вырытые вурдалаками. Баронство представляет собой королевство в миниатюре со своими собственными деревнями, состоящими из хижин, и отдельными секциями, принадлежащими высокопоставленным вурдалакам, обставленным и украшенными словно пошлое подобие настоящих дворцов.

«Дворец» Рыцаря Людоеда представляет собой странное соединение канализационных секций, где сам Рыцарь Людоед сидит на троне из добела обглоданных костей и правит двором шутов, гладиаторов и слабых чародеев. Большая часть Баронства существует в полной темноте, и едва ли кто-то из города наверху проник более чем на несколько ступенек в баронство и вернулся живым.

УТРАЧЕННОЕ ГЕРЦОГСТВО

Путнику даже не надо заходить в сам город, чтобы его обворовали, заразили, утопили, казнили или сожрали зомби. В герцогстве он найдет немало интересных мест. В то время как большая часть Мусильона отличается болотами и топами с небольшими вкраплениями крестьянских хижин, прошлое герцогства – и, возможно, его будущее – означает, что есть и иные достопримечательности.

САНИТАРНЫЙ КОРДОН

Спустя более двухсот лет после того, как Мусильон был официально лишен милости короля Бретоннии, вдоль границ герцогства был постепенно создан Санитарный кордон. По приказу короля более двух десятков башен окружают Мусильон, единственной целью которых является наблюдение за бандами крестьян, покидающих Мусильон. Бретонцы уверены, что крестьянин из герцогства обязательно переносит Красную Оспу и станет источником новой вспышки, если ему позволят

покинуть границы герцогства. Таким образом, башни стоят вдоль немногих дорог Мусильона, промысловых троп и тропинок, и в их строительстве были использованы особенности природного рельефа, благодаря чему прокрасться мимо них крайне сложно, если не невозможно. Чтобы обеспечить их успешное действие, солдаты регулярно патрулируют промежутки между башнями. А там, куда не могут добраться солдаты, они оставляют грязную работу естественным опасностям природы Мусильона (зомби, оркам и еще более отвратительным тварям).

Каждая башня обслуживает контрольно-пропускной пункт вдоль Кордона. Подобно небольшой крепости, каждая является автономной и владеет собственными ресурсами, позволяющими вырастить себе еду и держать под рукой мясомолочный скот для забоя. Примерно раз в три недели близлежащее герцогство высылает запасы и новые отряды. Каждой башней управляет кастелян – обычно рыцарь, который имеет полномочия ловить и допрашивать всех крестьян, которые пытаются пересечь Кордон из Мусильона в соседнее герцогство, в частности, в Лионесс и Брионн. По правде говоря, относительно немногие крестьяне решаются бежать из Мусильона (многие просто не понимают, что за пределами их деревни есть еще какой-то мир, не говоря уже о герцогстве), и кастелянам вместо этого приходится сражаться с бандами разбойников и вымогателей, перевозящих контрабанду из города через Кордон. Кастеляну подчиняется небольшой гарнизон из 10-20 членов стражи, хотя некоторые состоят из рыцарей (около 20% всех башен).

Король Луэн Леонкур очень серьезно относится к Кордону и усилил некоторые из небольших гарнизонов, а также вдохновляет Рыцарей Поиска и Странствующих Рыцарей помогать патрулировать границы Мусильона. В высших кругах ходят слухи, что Кордон укрепляют в ответ на появление нового претендента на титул герцога Мусильона, и что Луэн Леонкур надеется либо сдержать новую армию, формирующуюся в Мусильоне, или вымостить дорогу для завоевания герцогства королевскими войсками.

Несмотря на новый интерес Короны, среднестатистическая сторожевая башня Кордона представляет собой довольно неприятное место, уединенная и изолированная, чей гарнизон состоит из рыцаря в роли кастеляна и нескольких вооруженных мужчин. Считается, что рыцари и дворяне всегда заняты благородным делом, поэтому обычно они вполне свободно пересекают Кордон, как, впрочем, и обычные жители и чужеземцы, если у них есть особое разрешение от Герцога соседнего герцогства. Другие, однако, должны перебежать Кордон. Кордон не может физически помешать пересечь его, но путешествие все-таки остается крайне рискованным, так как путники без полномочий могут быть убиты силами кастелянов – в связи с этим некоторые преступники в Мусильоне специализируются на транспортировке людей и товаров через Кордон, используя тайные проходы и редких продажных солдат среди людей кастеляна для безопасного выхода из герцогства.



ПОБЕГ ЧЕРЕЗ КОРДОН

Персонажи, пытающиеся пересечь Кордон незаконно, могут считать свою миссию законченной. Если у них нет разрешения, кастелян и стража отказывают в проходе, и они могут пройти только силой, хотя башня сильно превосходит их в числе, защите и вооружении. Бродить вокруг башни не менее рискованно. Каждые 30 минут, которые персонажи проводят в пределах двух миль по любую сторону Кордона, они получают 40% шанс встретить патруль из 1d10/2+2 стражей (или рыцарей). Патруль вынуждает Игровых персонажей, при необходимости применяя силу, вернуться в Мусильон, откуда они родом. Если ИП атакуют башню или патруль, они становятся преступниками в Бретоннии, и пострадавшее герцогство не щадит средств на отслеживание и истребление беглецов.

ГРЕНВИЛЛ ГЕЙТ

Город Гренвилл Гейт расположен по обе стороны Гризмери там, где она встречается с границей Брионна на востоке. Представляющий собой ряд укрепленных деревянных зданий и лодочных сараев, Гренвилл Гейт существует для того, чтобы регулировать и облагать пошлиной торговлю, проходящую в обоих направлениях – в Мусильон и из Мусильона. По Бретонским стандартам это довольно необычный город, ведь он существует за счет торговли и им управляют представители многочисленных торговых синдикатов, которые господствуют в бретонском бизнесе. Именно в Гренвилл Гейт проверяются и облагаются пошлинами легальные грузы, которые приходят по реке из Мусильона, и свою долю здесь имеют и торговцы, и корона. Хотя эти пошлины высоки, Гейт – единственное место, где товар может покинуть Мусильон без объявления его нелегальными Рыцарями Санитарного Кордона. Торговцы весьма бдительны, и исключительно трудно провезти что-либо контрабандой через Гренвилл Гейт. Гейт – это также штаб-квартира нескольких лодочных компаний, которые специализируются

на отправке груза (и случайных неблагодарных пассажиров) на территорию Мусильона и обратно. Компании нанимают самых крутых, самых надежных лодочников и лодочных стражей со всей Бретоннии, и они принадлежат к невероятно бесстрашной породе людей, которые за плату вновь и вновь отправляются в Мусильона.

Городом управляет неопределенный совет из представителей торговых синдикатов, включая внушительных лиц из Братства Маяка, «Рустер и Кеттл» (которые закупают огнестрельное оружие и иное экзотическое оружие, часто попадающее в доки Города) и представителей «Несправедливого мира» (которых повсеместно подозревают в спонсировании преступников, занимающихся контрабандой менее легальных грузов через Кордон). Бретонское дворянство представлено в лице сэра Парвона, твердолобого и уверенного в себе рыцаря, который помимо того, что служит кастеляном в ближайшей сторожевой башне Кордона, также нечасто упускает шанс убедиться в том, что Корона получают свой кусок от торговли, которая ведется через Гейт.

ПРОПАВШИЙ ЭКИПАЖ

В Гренвилл Гейт прибывает лодка. На ней нет признаков жизни, только пятна крови позволяют предположить, что произошло с командой. Кому-то (приключенцам) предстоит отследить путь лодки вниз по Гризмери и, возможно, связать судьбу команды с загадочным пассажиром, который заплатил золотом лодочнику за то, чтобы тот доставил его к Городу.

ПОБЕДА ЛАНДУИНА

Звездный час Мусильона наступил, когда Ландуин, который сражался возле Жилиа за освобождение Бретоннии от гоблинов, вернулся на родину и увидел, что Мусильон наводнен толпами нежити. Ландуин ворвался в гущу нежити и пропал на целый день из вида Жилиа и его Соратников, которые боялись, что Ландуин был убит. Ландуин вернулся после заката и принес голову злого некроманта, который командовал нежитью – Ландуин сражался с ним и убил его, и так отомстил за смерть своего рода от рук нежити и исправил совершенное в отношении его дома святотатство. На рассвете Соратники покинули место битвы, и толпа нежити, оставшаяся без командующего, была разорвана на куски оглушительным взрывом.

Место битвы, расположенное где-то к востоку от Портанда и к северу от Гризмери, представляет собой кусок необычайно плодородной для Мусильона земли, которая прекрасно подошла бы для возделывания, если бы какой-то крестьянин осмелился вспахать ее. Поле Победы напоминает о том, что когда-то Мусильон был зеленым и прекрасным уголком, где в каждом холме и роще чувствовалось прикосновение Леди. Однако мало кто посещает Поле Победы, потому что в этом месте смерти не меньше, чем красоты. Так много ходячих мертвецов было разорвано на куски взрывным зарядом Соратников, что тысячи костей все еще лежат под самой поверхностью или проглядывают сквозь слой земли, сохранившиеся даже спустя столько столетий благодаря остаткам некромантии.

СИРОТСКИЕ ХОЛМЫ

Несколько невысоких холмов в восточной части Мусильона известны под общим названием Сиротские холмы. Среди знающих толк крестьян (тех, которые хотя бы раз-два выходили за пределы своей деревни) эти возвышающиеся над топью холмы известны как место, где растут самые необычные и редкие травы и цветы. Множество народных лекарств, которые использовались поколениями Лягушатниц, имеют в своем составе травы, которые растут только на Сиротских холмах, и деревни вокруг холмов стали родиной сборщиков трав, знающих как отличить полезные травы среди массы сорняков. Знающая Лягушатница может отдать даже окорочок за неплохой пучок трав с Сиротских холмов. Некоторые смельчаки бродят по дорогам Мусильона, продавая травы жителям разных деревень. К таким путникам относятся с огромным подозрением, ведь они посмели покинуть родную деревню. Тем не менее, их терпят.

Сиротские холмы покрыты папоротником и кустарниками, но они все же выглядят приятнее остального герцогства. Также они довольно безопасны, и только неуступчивость папоротника мешает их более плотному заселению. На вершине одного из Сиротских холмов расположена разрушенная крепость, и хотя от нее осталось чуть более нескольких разрушенных стен, она была явно довольно большой до того, как превратилась в руины. Не осталось никаких записей ни о названии крепости, ни о ее жильцах, и она даже может быть древними эльфийскими развалинами. В любом случае некоторые из особо полезных трав растут в трещинах ее фундамента.

ГРОБНИЦА МЕРОВЕКА

Меровек, безумный герцог Мусильона, все еще печально знаменит как безумец, который убил короля на победном пиру, и чье последовавшее за этим поражение привело к тому, что Мусильону пришлось отдать свои самые плодородные земли Лионессу. Хотя еще при жизни его сопровождала дурная слава, многие известные рыцари и благородные семьи остались преданны ему до конца. Многие из этих рыцарей сражались поле Меровека, когда он разбил войско скавенов в 837 (1815) году, и они все обожали жестокого и воинственного Герцога. После его смерти они собрались вместе и, вопреки желанию нового короля, построили внушительную гробницу для мертвого Герцога. Этот огромный каменный мавзолей был сооружен где-то в центре Мусильона, где Меровек мог наблюдать за своим герцогством после смерти. Многие из самых фанатичных рыцарей и слуг его двора согласились быть похороненными вместе с ним, замурованные внутри холодной моЖилы, чтобы возносить почести своему герцогу и после смерти и вернуть ему долг за то, что они не смогли уберечь его в битве.

Однако бесконечная тяжесть гробницы и влажная земля Мусильона вместе позволили мавзолею уйти глубоко под землю. Его расположение и так знали немногие, а в 1016 году гробница была официально объявлена потерянной. Многие Странствующие рыцари решались на поиски гробниц, но до сих пор они не преуспели, ведь все они предполагают, что она все еще должна быть на поверхности земли. На самом деле она находится под центром огромной болотистой



низменности, заполненная грязной стоячей водой. Многочисленные рыцари, слуги и боевые кони, похороненные с Меровеком, превратились в прах; все, что от них осталось – это несколько покрытых водорослями костей. Сам Меровек сохранился немного лучше, его разъяренный скелет все еще сидит на троне в центре огромной каменной гробницы и безумно ухмыляется в темноту. Внутри гробницы есть темной отражение Бретонского двора, некоторые из каменных барельефов изображают Меровека, сражающегося с королем или сажающего преступников живьем на пики в своем пиршественном зале. Костлявая рука герцога все еще держит черный железный кубок, из которого он выпил кровь короля, и у ног его лежит его боевой конь, чей скелет выеден почти без остатка. Пока кто-то не сопоставит болотистый кратер с потерянной гробницей, Меровек обречен оставаться найденным еще многие и многие годы.

ПОИСКИ СКАВЕНОВ

Кажется, что скавены что-то ищут в Мусильоне, что-то спрятанное и потерянное. Меровек и его рыцари легендарно избежали смерти от вспышки Красной оспы в 837 (1815) году. Не ищут ли скавены его останки, что узнать, было ли что-то магическое, что спасло безумного герцога от Оспы?

ПИРАТСКАЯ МОГИЛА

Как и прочие земли Бретоннии, Мусильон видел множество битв, однако немногие из них происходили в океане, вдали от неприветливых, скалистых берегов. Битва Приливов была тем самым ужасным исключением. Ее истоки лежат в морях близ Тилеи и Эсталии, где пиратство столь распространено, что целые города-государства Тилеи обязаны своим существованием прибыли от пиратства. Как-то раз флот Эсталии организовал кампанию против пиратов в своих водах, и целый сонм пиратских кораблей

решил собраться и отплыть к северу, чтобы удрать от Эсталийцев и найти какую-нибудь безопасную бухту в Бретоннии или, возможно, Мариенбурге. Бретонцы, конечно, были бы против такого количества пиратов, неожиданно «всплывших» в их водах, но разные пираты посчитали с некоторой долей объективности, что они смогут обогнать флот Бретоннии.

Пираты не учли злобности морского бога Манаана. Несколько странных течений притащили пиратов к самому берегу Мусильона, и они оказались пойманы в ловушку – с одной стороны они были прижаты к берегу, с другой их теснил Бретонский флот. Бретонцы приблизились и разгромили пиратский флот корабль за кораблем, круша их залпами пушек или позволяя разбить их суда об зубчатые скалы побережья. Сражение шло весь день и всю ночь, и в ходе его весь пиратский флот был уничтожен. Следующий день ознаменовался чудовищно высоким весенним приливом, и говорят, что тела некоторых утопленников нашли за милю от берега моря.

Пиратская могила, расположенная вдали от берега, к северу от города, это мрачное свидетельство Битвы приливов. Бретонский флот, едва выяснив, насколько смертельным может стать побережье Мусильона, не собиралось забирать трофеи с потерянных пиратских кораблей. Так что корабли остались гнить там же, где они утонули или разбились об берег, и многие из них все еще на месте. С берега можно увидеть выгоревшие мачты, торчащие над поверхностью воды, или гниющие остовы кораблей, застрявшие на скалах. Высокий прилив во время сражения означает, что многие корабли оказались полностью на суше после того, как сошла вода, и несколько пиратских кораблей почти полностью лежат на скалах подобно выбросившимся на берег китам.

С тех пор корабли давно очистили от сколь-нибудь ценных вещей, включая кости мертвых моряков. И все равно время от времени какой-нибудь крестьянин на берегу неподалеку от Пиратской могилы выкапывает кости или пару тусклых медных монет из сундука с сокровищами. Могила все еще скрывает великие тайны, и любители приключений или любопытствующие часто навешают ее, чтобы пробраться между гниющими деревянными остовами выброшенных на берег кораблей или полюбоваться на обломки тех кораблей, что остались в море. Еще больше кораблей лежит под поверхностью воды, и несколько смелых авантюристов и налетчиков из города пытались добыть там сокровища, но им ни разу это не удалось.

Редко какая история о пиратах и смерти обходится без повествования о кораблях-призраках, бороздящих ночные воды, или пропекшихся солью покойниках, встающих из прибоа, чтобы отомстить живым. Однако куда интереснее истории о знаменитых награбленных богатствах, которые должны таиться на затонувших кораблях. Например, Рыцари пылающего солнца не отказались бы вернуть свою потерянную Солнечную корону из Билибали, и возможно, она ушла под воду на одном из кораблей, разбитых во время Битвы приливов. Также есть многие, кто настаивает на том, что инфанта Принцесса из Сартоза, похищенная накануне коронации, должно быть, была в плену у пиратов и, вероятно, утонула на одном из затонувших кораблей. Из Сартозы были даже отправлены тилеанские

наемники, которые должны были вернуть ее тело, но до сих пор никому не удалось добиться успеха, и лишь немногие смогли вернуться назад. Хотя со временем дерево гниет, а кости обращаются в пыль, Пиратская могила до самого своего конца могла бы поделиться своими секретами.

ПИРАТСКИЙ ДОЛЖОК

Красный Джованни, печально известный тилеанский пират, утонул вместе со своим кораблем в Битве приливов. Аристократ из тилеанского города-государства Ремас заявляет, что его семья имеет право на возмещение убытков от Джованни, и смерть пирата не отменяет его долгов. Аристократ желает, чтобы ему достали из недр Пиратской могилы самую главную драгоценность Джованни — его усыпанный бриллиантами искусственный глаз.

ЧАСОВНЯ ФРЕНЕГРАНДЫ

Немногие из посетивших Мусильон поверили бы в это, но в Мусильоне осталось одно место, все еще действительно посвященное Леди. Часовня Френегранды была построена несколько столетий назад дальновидными Сестрами Грааля, которые предвидели темные времена, приближающиеся к Мусильону, и желали сохранить хотя бы одно место под благословением Леди, даже когда падет остальная часть герцогства. Часовня была построена по приказу самой Феи-чародейки. Затем Часовня всегда становилась домом для одинокой Сестры Грааля, и время от времени Рыцарь Поиска встречал на своем пути Часовню и получал там благословение Леди, давая при этом клятву никогда не открывать местоположения Часовни.

Местоположение Часовни хранилось в секрете во избежание злоупотребления ее силой, ее разграбления или захвата более безжалостным племенем аристократов, которые, как видела Фея-чародейка, приходят к власти в Мусильоне. Она расположена в северной части Мусильона, окруженная каменистыми землями, которые не возделывают крестьяне. Сама Часовня небольшого размера, но хорошо построена и лишена изысков, которыми отмеченная Часовня Мэлдред в городе. Ее внутренне убранство состоит из небольшого нефа с несколькими каменными статуями, повернутыми к алтарю Леди, комнаты, где жила Сестра Грааля, и короткой каменной лестницы, ведущей в склеп, где в каменных гробах покоятся тела прежних Сестер Грааля.

История Часовни, как и история самого Мусильона, довольно печальна. Когда Мэлдред и Мэлфлер пленили Фею-чародейку во время Дела о Фальшивом Граале, Чародейка в отчаянии наложила заклинание в надежде связаться со своими Сестрами Грааля. К сожалению, лишь одна Сестра услышала крик помощи — Френегранда, Сестра Грааля в тайной Часовне Мусильона. Увы, Мэлфлер также его услышала и, сплетя свою сеть темного колдовства, узнала местонахождение Френегранды и тайной Часовни. Она отправила сэра Гарина Жестокого, самого безжалостного рыцаря Мэлдред, убить «предательницу», которая осмелилась помочь Фее-чародейке, несмотря на волю Грааля.

Сэр Гарин со всевозможной быстротой добрался до Часовни, и Френегранда (которая была старой и дряхлой женщиной) знала, что она обречена, как только увидела его скачущим к ней через холмы. Она заперлась в Часовне и молилась день и ночь Леди, зная, что ей не от кого надеяться на помощь в герцогстве, и ожидала смерти. Сэр Гарин, будучи жестоким и безжалостным человеком, известным тем, как он эффективно умел расправляться с беспокойными крестьянами, был человеком непоколебимой чести, и он поклялся своему лорду Мэлдреду, что не покинет Часовни, пока ее Сестра Грааля не будет мертва. Так что, пока Сестра молилась, он ждал, понимая, что без еды и воды Сестра умрет. Бедная и каменистая земля вокруг Часовни не могла дать Гарину еды, чтобы он мог выжить, так что и рыцарь, и Сестра умерли от голода с разницей в один день.

Сегодня никто, кроме, возможно, самой Феи-чародейки, не знает, как умерли Гарин и Френегранда. Часовня оставалась спрятанной еще два столетия, и иногда она попадает на пути Рыцарям-пилигримам, которые отправились в Мусильон на поиски своей судьбы. Там призрак Френегранды может одарить благословением Леди рыцаря, достаточно преданного и чистого сердцем, чтобы найти Часовню, или послать его справиться с одной из многочисленных бед Мусильона и таким образом выполнить работу Леди даже там, где как говорят, больше никогда не видать ее света. Даже возможно, что Френегранда смогла бы стать покровительницей группы любителей приключений или даже чужеземцев, ведь ситуация в Мусильоне настолько безнадежна, что даже простые люди или чужеземцы могут быть призваны на битву с проклятием, которое заполонило герцогство.

Что же касается сэра Гарина, можно предположить, что его кости давно обратились в пыль, и он закономерным образом забыт. Однако время от времени сборщик трав или случайный крестьянин рассказывают историю о Рыцаре-скелете, который еде через холмы на север, возможно, оживленный злокозненностью его прижизненных деяний или стремящийся отомстить даже из могилы. Но немногие, даже в Мусильоне, верят в эти байки.

ДОНЖОН ИЗ ДОЛА

Во время Дела о Фальшивом Граале Мэлдред с помощью магии Мэлфлер заключил в плен Фею-чародейку. Немного есть мест, где можно держать в плену Фею-чародейку, но к несчастью последней, Мэлдред отправил ее в запретный Донжон в Доле — одинокую, малоизвестную башню, которая вырастает из моря как раз близ северо-западного побережья Мусильона. Донжон представляет собой башню из омываемого морем черного гранита, возможно, эльфийского происхождения, которая ныне превратилась в искривленный скалистый палец, яростно поднятый к небу. Фея томила в Донжоне до тех пор, пока Рыцарь-Пилигрим по имени Гастон де Жест не добрался, благодаря видениям, до Донжона. Здесь он сразил чудовище, поставленное Мэлдредом для защиты каменного моста, ведущего к Донжону, и освободил Фею-чародейку. За этот подвиг Фея подарила Гастону пустой трон Бретоннии, и именно как король он повел рыцарей в Мусильон и стал осаждать город. Донжон был забыт, причем, возможно, и самой Феей.



Донжон в Доле все еще стоит возле побережья Мусильона, омываемый штормами. Узкий каменный мост, который когда-то связывал его с берегом, рухнул во время боя Гастона с чудовищем, и добраться до Донжона можно только преодолев коварные скалы и бушующее море, а затем каким-то образом вскарабкавшись ко входу на полпути к вершине скалистого шпиля. Чудовище все еще там, его твердые как кремль кости покоятся на скалах, куда оно упало, и во время отлива догадливый искатель приключений может заметить выбеленные кости его изогнутого, костистого хребта, украшенного гирляндами водорослей и облепленного морскими ракушками.

Внутри Донжон несет следы магии – как темного колдовства Мэлфлер, так и животворной силы Феи-чародейки. Башня стала постоянным местом сражения между этими силами, так что в то время как одни комнаты могут быть ядовитыми покоем, испещренными жилами, со стен которых кричат лица, другие могут зеленеть пышной травой и цветами и купаться в удивительном свете. Первоначальное предназначение Донжона неизвестно, его многочисленные комнаты соединяются в головокружительной спирали, которая ведет вверх к камере на самом верху башни, где была заключенная Фея, и там все еще лежат заколдованные кандалы, которыми она была прикована. Мэлдред никогда тщательно не исследовал Донжон, и, возможно, он все еще хранит в своих гранитных недрах другие секреты.

НОВЫЙ ПЛЕННИК

Искатели приключений сумели раскрыть коварный план или узнали имя хитрого злодея, затеявшего его. К сожалению, этот злодей знает слишком много, чтобы его можно было просто казнить, и ни одна обычная тюрьма не удержит его. Но покровитель искателей приключений слышал о тюрьме, которая смогла удержать саму Фею-чародейку! Все, что от них требуется – это найти тот самый Донжон в Доле, исследовать его и подготовить его для приема их заключенного.

БРАТЯ ИЗ ФАРУЛИНА

На северо-востоке Мусильона, как раз к югу от Арденского леса, стоят десятки монолитов, составляя сложные структуры из концентрических кругов. Никто не знает, чем на самом деле являлись Братья из Фарулина или что означают эти камни, но крестьян, которые пропадают в этой местности, часто находят сидящими возле одного из монолитов, уставившимися

в небо. Их нельзя вывести из этого вялого состояния в течение нескольких дней.

Правда в том, что, возможно, Братья из Фарулина – это самое древнее сооружение, построенное руками людей, во всей Бретоннии. Они были созданы для воспроизведения странного магического воздействия, которое одурманивает тех, кто заходит в его границы, чтобы держать любопытных от кургана древнего вождя Бретонских племен. Погибший задолго до рождения Жилия, этот вождь, должно быть, был могущественным военачальником, под началом которого было много чародеев, которые были достаточно опытными, чтобы заклятие, наложенное на Фарулинских братьев, пережило их самих. Его курган все еще находится в центре групп монолитов, не потревоженный даже проклятием неупокоенных мертвецов, которое нависло над Мусильоном. Колесница и кони вождя захоронены вместе в нем в передней камере кургана, где все еще лежит ржавая лошадиная броня, где в самой погребальной камере вождя стоит каменный гроб, все еще запечатанный несмотря на усилия времени, сырости и червей.

Почему же вождь, похороненный посреди Фарулинских братьев, несомненно, чрезвычайно могущественный человек, не был увенчан славой подобно Жилию в более поздние времена? Ответ можно найти на бронзовых табличках, захороненных вместе с ним, которые испещрены сложными пиктограммами, которые мог бы перевести талантливый ученый. Они повествуют о темной истории сражений, подкупов и самоубийств, что позволяет предположить, что темная судьба Мусильона была предречена задолго до времен Ландуина.

ПЬЕ А'КОШОН

Часовня Грааля в Пье а'Кошон многими считается последним священным местом в Мусильоне. Маленькая, милая, одинокая Часовня Грааля глубоко в болотах восточной долины Гризмери управлялась небольшим количеством Сестер Грааля, которые иногда совершали добрые дела для нищенствующих крестьян, живущих в болотах. Говорили, что часовня в Пье а'Кошон была очень дорога сердцу Феи-чародейки, ведь она давала надежду самым бедным из крестьян Бретоннии.

Всему настал конец в 1472 году (2450), когда часовня была осаждена и разрушена огромной толпой нежити. Сестры Грааля были или съедены, или спаслись бегством, и ни одна из них уже не вернулась. Сегодня часовня стоит заброшенной и обветшалой, которой остерегаются полночные путники-крестьяне, которые трудятся в окружающих болотах. Все здесь смертельно тихо... если только какому-нибудь живому существу не придется оказаться в часовне в полдень. В этом случае на небе сгущаются тучи, и вокруг часовни собирается клубами туман. Затем из тумана, хромая, выползают стонущие орды зомби. Появляются и Сестры Грааля, и духи воспроизводят тот ужасный день, когда бродячие мертвецы взяли штурмом их часовню – но если Сестры Грааля всего лишь призраки, то зомби вполне реальны, и кто бы ни находился внутри часовни, ему придется выдержать отчаянную, ужасную осаду, так как зомби стараются проникнуть за закрытые двери и окна.

Никто не знает, почему зомби напали на часовню, и

кто (если таковой и был) контролировал их. Возможно, единственный способ узнать ответ на эти вопросы – пережить осаду зомби и поговорить после нее с духами Сестер Грааля. Был ли замешан в этом какой-то известный им секрет, который кто-то хотел оставить неузнанным? Выполняли ли они какое-либо поручение Феи, которое необходимо было прекратить повелителю мертвецов? Правда останется тайной до тех пор, пока какие-нибудь смелые или очень невезучие искатели приключений не пройдут в полдень в заросшую часовню и не встретятся лицом к лицу с последующим ужасом нежити.

РЕЛИКВИЯ

Фея-чародейка желает вернуть бесценную реликвию – перстень на пальце Сестры Грааля, похороненной под нефом часовни в Пье а'Кошон. Но действительно ли ее заботит кольцо или она просто отправляет злосчастных искателей приключений в часовню в надежде, что они переживут очередную осаду зомби и принесут обратно секреты, которые все еще скрывает часовня?

Путешествие по Мусильону

Одно дело путешествовать по Бретоннии, совсем другое – путешествовать по Мусильону. Хотя Мусильон – небольшое герцогство, его дороги (там, где они есть) в ужасном состоянии, и многие базовые принципы, известные путешественникам, просто не действуют в отношении Мусильона.

БОЛЕЗНЬ

В первую очередь из всех бед путник должен учитывать болезнь. Мусильон был дважды за свою историю опустошен Красной оспой и пережил бесчисленное множество меньших вспышек как Оспы, так и других болезней. Практически каждое место в герцогстве подвержено спонтанным вспышкам болезней, и особенно уязвимы чужеземные путники, организм которых не выработал иммунитет к болезни, как у местных крестьян.

Если выпить некипяченой воды из любого из источников воды в герцогстве, то персонажа ждет проверка на прочность или заражение болезнью, как правило, Красной оспой. Река Гризмери особенно заразна – если персонаж выпьет воды прямо из Гризмери, то его ждет Жесткая проверка на прочность (-20%) или заражение Красной оспой. Единственный безопасный источник воды в Мусильоне – это колодец у Часовни Грааля в баронстве. Если выпить некипяченой воды из этого колодца, то персонажу придется пройти Очень легкую проверку на прочность (+30%). Более того, достаточно просто провести много времени в особенно грязном или кишасщем паразитами месте, чтобы персонаж заразился болезнью. Каждые три дня, проведенные (или три ночи) в подобном месте (к исключениям относятся хижина крестьян и некоторые из грязных съемных комнат в баронстве), чтобы персонажу пришлось пройти проверку на прочность или заразиться болезнью (обычно, хотя и не всегда, речь пойдет об Красной оспе).

Во всяком случае любой, кто провел какое-то количество времени в Мусильоне или даже те, кто имеет дело с герцогством без непосредственного в нем присутствия (как солдат в Сторожевой башне Кордона), может назвать занятия, которые вероятнее всего приведут к заражению неосторожного путника. Многие невежественные бретонцы верят, что девиз «Не пей воды» украшает герцогский герб Мусильона.

В Бретоннии можно найти все болезни Старого Света наряду с несколькими, которые свойственны только этим местам. К таковым относятся губительный Болотный круп и очень неприятная Слепая лихорадка.

ТАБЛИЦА 2.1: БОЛЕЗНИ МУСИЛЬОНА

1к10	Болезнь
1-2	Красная оспа
3-4	Болотный круп
5-6	Слепая лихорадка
7-8	Зеленая оспа
9-10	Кровавая дизентерия

КРОВЬ ВЫЖИВШЕГО

Друг, покровитель или родственник искателей приключений заболел странной болезнью. Все вызванные целители в растерянности, кроме одного, который напоминает похожий случай, зарегистрированный среди крестьян Мусильона перед Дело о поддельном Граале. Искатели приключений должны отправиться в Мусильон, найти кого-то, кто пережил эту болезнь и привезти их обратно, чтобы их кровь могла быть перелита жертве с помощью инновационной медицинской процедуры.

КРАСНАЯ ОСПА

Описание: Красная оспа – кратковременная, но крайне опасная болезнь, которая легко может стать смертельной. Она дважды успела истребить почти все население Мусильона, и был создан Санитарный Кордон, чтобы предотвратить подобное в отношении остальной Бретоннии. В основном, заражение происходит через выпитую зараженную воду. Первые симптомы оспы – кровоточащее горло и неконтролируемые судороги. В течение дня или около того симптомы меняются на внутреннее кровотечение (часто кровь льется из носа, рта и глаз), ужасный кровавый кашель и жестокая боль внутри. Вследствие болезни внутренние органы жертвы истекают кровью, так что внутренности тех, кто умер от Красной оспы, часто напоминают кровавое месиво. Народных средств лечения Красной оспы не меньше, чем самих жертв, и к ним относятся систематическое кровопускание, регулярное смачивание водой, ампутация конечностей, сверление дырок в черепе и обкладывание большого лягушками.

Длительность: 7 дней

Эффекты: Каждый день Выносливость жертвы падает на -5%. Если они заняты чем-то, кроме полного постельного режима, или на них пробуют какие-то пугающие народные средства, они должны пройти Проверку Силы Воли или потерять еще -5%. Если Выносливость достигает 0, жертва умирает. Эффекты

Красной оспы, кажется, еще более удручающе, если жертва находится в непосредственной близости от других жертв (как, например, когда жертвы столпились внутри осажденного Баронства). В этом случае ежедневная потеря Выносливости составляет -10%.

БОЛОТНЫЙ КРУП

Описание: Точно не известны способы заражения Болотным крупом, но кажется, они связаны каким-то образом с ловлей и готовкой улиток (суеверные крестьяне приписывают подобное мести улиток, которые были пойманы и освежены нечистым способом). У больных развивается громкий и лающий кашель, часто сопровождающийся отхаркиванием ядовито-зеленой мокроты. На поздних стадиях болезни данная зеленая субстанция сочится из пор, придавая жертвам маслянистый зеленоватый блеск, из-за которого их иногда путают с нежитью.

Длительность: 5 дней

Эффекты: Жертва теряет -15% к Товариществу из-за своего худого и странного вида и сильно напоминает зомби. В ситуации, когда нужно оставаться тихим (например, во время Бесшумного движения) он должен пройти проверку на Силу воли или сильно раскшляться, возможно, тем самым выдавая себя.

СЛЕПАЯ ЛИХОРАДКА

Описание: Странная болезнь, как говорят, является следствием зловредности Серых людей или иных болотных духов. Часто Слепая лихорадка настигает тех, кто проводит слишком много времени в болотах Мусильона. Больной испытывает только слабые симптомы (например, периодические высыпания или насморк), пока они не испытают сильное потрясение, после чего они могут временно ослепнуть. Слепая лихорадка может стать смертельной опасностью для тех, кто регулярно подвержен страху, панике или просто волнению, вследствие чего она очень опасна для искателей приключений.

Длительность: 3 дня

Эффекты: Если пораженному болезнью персонажу надо пройти проверку на Силу воли, ему также придется пройти проверку на Выносливость или временно ослепнуть на 1d10 раундов.

ДЕНЬГИ

Деньги – лучший друг путешественника. К несчастью, зачастую этот друг не слишком желает сопровождать путника в Мусильон. На основной территории герцогства монеты имеют небольшую ценность или вообще ее лишены, и основная торговля происходит на бартерной основе (см. Оружейную палату Старого Света для предложений). Для крестьян богатство какого-либо дома исчисляется не золотом или серебром, а обильными запасами еды, и поэтому многие сделки обмена происходят с помощью улиток и лягушек.

Путники с чистой водой, едой или интересными безделушками могут обменять их на несколько раковин, за которые от крестьянской деревни можно получить место для ночлега или иные услуги (хотя жители наиболее уединенных деревень не будут вести никаких дел с посторонними, даже если это жители соседних деревень). Богатство аристократа традиционно измеряется численностью дикой живности и количеством еды, которую можно собрать на его земле в обычный год, а права на болотное собирательство

представляют собой наиболее распространенный нематериальный предмет торговли среди крестьянства.

Золото, серебро и медь имеют куда большую ценность в городе, который характеризуется более сложной (даже если большей частью нелегальной) экономической системой благодаря монетам, которые приносят портовые моряки. Портовые банды и различные заведения в Квартале моста принимают оплату монетами. Для этого подойдут большинство распространенных иностранных валют, ведь моряки приносят деньги и товары со всего Старого света (а иногда и Нового). Монеты подойдут и для покупки индульгенций городской Часовни Грааля, хотя Аврора также принимает натуральные способы оплаты.

ТРАНСПОРТ

Транспорт в Мусильоне состоит из того, что вы взяли с собой в дорогу. Болотистые земли долины Гризмери весьма неблагоприятны для лошадей – как в смысле путешествия, так и в смысле корма, и вполне возможно, что в герцогстве нет ни одной крестьянской деревни, в которой нашлась бы лошадь. Многие аристократы держат конюшни, но они дают лошадей только тем, кому они доверяют или кто заплатил за них бешеную цену. В Мусильоне практически нигде нельзя взять в аренду лошадь, хотя ее можно украсть у аристократа, если вор не возражает против награды за свою голову.

Дороги в Мусильоне находятся в ужасном состоянии. Некоторые представляют собой всего лишь полосы относительно твердой земли на поверхности болота. В иных местах дощатый настил – это все, что отделяет уставшего путника от долгой ночи по пояс в болоте. Главная дорога от Южных ворот города относительно неплоха, но она исчезает в нескольких милях от стен Баронства, где ее поглощают топи вблизи Гризмери. Северную часть города куда легче пересечь, чем долину Гризмери, но и там все-таки очень мало дорог и тропинок.

Сама Гризмери представляет собой главное исключение в отношении трудности путешествия по Мусильону. Река является одним из главных торговых путей Бретоннии, которым часто пользуются лодки. Однако, с учетом репутации герцогства они проделывают это со всей возможной скоростью и обычно делают только остановки только в пунктах, которыми управляют лодочные компании. Эти лодки перевозят товар из города в остальную Бретоннию, но поскольку Гризмери патрулирует меркантильная стража и инспекторы, когда он достигает Гизоро и Бастонна, этот товар почти всегда самый законный из грузов, который был доставлен в Мусильон. Необлагаемый пошлинами или незаконный товар обычно проносится пешими торговцами через Санитарный кордон. Как можно представить, вести лодку по реке Гризмери – грязное и иногда нервное дело, и неизбежно возникли бесчисленные истории о самых разных ужасах, которые поджидают лодочников на пути. Большей частью крестьяне по берегам реки прячутся от этих лодок, в которых сидят странные чужаки, иногда крестьяне малоуспешно пытаются продать им пучки трав или вяленую крысятину. Поэтому грязные берега Гризмери – это весь Мусильон, который предстает глазам чужаков, чему большинство из них очень рады.

В городе почти все ходят пешком. Если кто-либо, пусть даже аристократ, въедет в город верхом, вскоре он обнаружит, что его скакуна уже продали как свежее мясо.

Путнику, вступающему на территорию Мусильона, обычно советуют взять с собой хорошие башмаки.

КОРЕННОЕ НАСЕЛЕНИЕ

Хотя многие крестьяне никогда не покидают своей родной деревни, есть и те, кто рискнул выйти за пределы своей болотной деревни в поисках приключений, богатства или более удачного болотного собирательства. Некоторые искатели приключений могут, таким образом, быть родом из Мусильона, а другие могут осесть в Мусильоне (обычно против своей воли) и заняться какой-либо профессией, свойственной только этому герцогству, например, болотным собирательством.

Персонаж из Мусильона почти всегда будет человеком. Обычный житель Мусильона начинает играть с навыками Сплетни и Язык (Бретоннский) (обратите внимание, что обычный житель Мусильон не начинает играть с Обычными знаниями об всех местах, ведь такова уединенность стандартной крестьянской деревни). Они также начинают игру с Способностью «Соппротивление болезни» и двумя произвольными Способностями. Вдобавок персонаж из Мусильона должен бросить кости согласно Таблице 2.2: Облик жителя Мусильона. Наиболее распространенные стартовые карьеры для обычных жителей Мусильона включают Крестьянина, Лягушатницу, Свомпера и Преступника.

КАРЬЕРА В МУСИЛЬОНЕ

Следующие базовые карьеры крайне свойственны персонажам, которые родом из Мусильона

Лягушатница

Лягушатниц часто можно увидеть в деревнях Мусильона. Они несут связки ведра улиток и лягушек, пойманных деревенскими болотными сборщиками (обычно их мужьями, сыновьями или отцами) и свежуют их долгими вечерами. Лягушатница не только знаток в свежевании и чистке лягушек и улиток, но также они составляют наиболее важную часть социальной структуры деревни. Лягушатницы, как правило, относительно знакомы с окружающим миром, иногда им позволительно покидать деревню на короткий период времени, чтобы найти нужные травы или другие необходимые вещи в соседних деревнях. Некоторые Лягушатницы знатоки в использовании трав, народной медицины или каком-нибудь тайном, но очень нужном деле. Редкая Лягушатница не в курсе того, что происходит в ее деревне, и Лягушатницы заслужили свою репутацию сплетниц, сказочниц и основателей многих странных суеверий. Лягушатницей почти всегда является женщина, и для мужчины нет большего позора, чем очутиться за работой над ведром с болотным урожаем.

ТАБЛИЦА 2.2: ОБЛИК ЖИТЕЛЯ

Крестьянские деревни Мусильона отличаются маленьким размером и уединенностью до такой степени, что крестьяне имеют примечательный и уникальный облик. Опытный наблюдатель зачастую сможет отличить жителей двух деревень по изгибу горба или количеству пальцев на каждой руке, в то время как кто-либо, не имеющий чисто мусильонских особенностей, будет считаться чужеземцем. Приведенную ниже таблицу можно использовать для того, чтобы быстро определить, что именно придает каждому крестьянину тот самый «мусильонский облик».

Бросок	Черта
01-05	Маленький горб
06-10	Средний горб
11-15	Большой горб
16-20	Глаза посажены слишком низко
21-25	Глаза посажены слишком высоко
26-30	Глаза посажено слишком далеко
31-35	Глаза посажены слишком близко
36-40	Лишний палец на одной руке
41-45	Лишний палец на одной ноге
46-50	Лишний палец на каждой руке
51-55	Лишний палец на каждой ноге
56-60	Глаза двигаются независимо друг от друга
61-65	Один глаз заметно больше другого
66-70	Одно ухо заметно больше другого
71-75	Большой прикус верхней челюсти
76-80	Большой прикус нижней челюсти
81-85	Перепончатые ноги
86-90	Череп неправильной формы
91-95	Третий сосок
96-00	Четвертый сосок

СВОМПЕР

Свомперы – это охотники и собиратели улиток и лягушек. Их имя происходит от малопонятного диалекта и, по сути, означает человека с болот или, проще говоря, охотника на лягушек. Улитки и лягушки – единственный ресурс, которым богат Мусильон, и свомпинг стал среди крестьян весьма престижным занятием. Так как все твари, проживающие на болоте, формально принадлежат местному лорду, Свомперу нужно как минимум потенциальное разрешение местного аристократа. Некоторые дворяне требуют продолжительного ученичества и принесения клятв для разрешения называться Свомпером и охотиться в болотах его лорда. Свомперы, как правило, представляют собой смельчаков, способных выследивать улиток и лягушек, а это довольно непростое дело и даже в лучшие времена занимает кучу времени. Свомперами становятся обычно мужчины, но известны случаи, когда аристократы позволяли особенно зоркой и ловкой девушке заняться охотой в отсутствие достаточно опытных мужчин.

МЕСТНЫЕ ЛЕГЕНДЫ

У придворного трубадура, морщинистой лягушатницы и жестоких бандитов, обменивающихся небылицами – у каждого в Мусильоне найдется история об Утерянном герцогстве. Каждый, кто живет здесь, знает о том, что с герцогством творится что-то очень плохое – что-то куда более злокозненное, чем вынужденная изоляция или распространенность болезни, и это ощущение послужило основанием для множества сказок и небылиц об этой странности Мусильона или о том, как он пришел в нынешнее свое состояние. Каждая уважающая себя лягушатница владеет внушительным арсеналом сказок и готовностью поведать их любому, кто будет слушать...

- Гули живут под городом, и они правят целым королевством, в котором есть свои лорды, герцоги и даже король.

- За пределами деревни есть земля, настолько огромная, что понадобится немало дней, чтобы пересечь ее. А эта земля находится внутри еще более огромной земли, и чтобы пересечь ее, понадобятся недели!

- Огни над Тур Д'Эльзас – работа волшебника, который вырывает души людей и запускает их в небо. Когда он бросает их достаточно сильно, они становятся звездами.

- У потерявшихся детей отрастают рога и копыта, и они собираются в лесах. Мы должны стремиться к жизни в гармонии с этими чудовищными людьми, ведь они наши собственные сыновья и дочери.

- Улитки никогда не умирают. Когда их потрошат, они немедленно выпрыгивают из грязи где-нибудь в другом месте. Так происходит из-за того, что улитки не животные, а благословение крестьянам Мусильона от Серых людей.

- Жители соседней деревни – людоеды, питающиеся детьми. Они поклоняются огромному крылатому монстру, прилетающему с неба!

- Тиерульф из Лионесса однажды был лучшим другом Ландуина, но он позавидовал ему и возненавидел Ландуина. В конце концов он вызвал Ландуина на поединок по какому-то мелочному поводу, но Ландуин был куда лучшим рыцарем и ранил Тиерульфа в лицо. Тиерульф был опозорен, и он дал наказ своим рыцарям и наследникам отомстить за него за счет любого подвернувшегося повода вторгнуться в земли Ландуина и завоевать их для Лионесса. Таким образом, после Безумия Меровека Лионесс вторгся в Мусильон не для того, чтобы наказать Меровека за его преступления, а для того, чтобы сполна отомстить за Тиерульфа, завоевав лучшую половину Мусильона и приговорив герцогство ко мраку и нищете.

- Серые люди выращивают крестьян так же, как крестьяне выращивают лягушек и улиток. Время от времени они хватают все жителей какой-либо деревни и поедают их. Они совершают подобное только в отношении тех деревень, жители которых не оставляют в болотах подношения в виде недоеденных выпотрошенных внутренностей.

- Черная Свинья из Лесов сразу находится повсюду. Это источник всех живых существ, поэтому она также

источник всех смертей. Молись Черной Свинье о том, чтобы она тебя пощадила!

- Ребенок, родившийся с лишними сосками, пальцами на руках или ногах, определенно будет отмечен каким-то особым талантом. Был один мальчик, родившийся с двумя головами, который стал величайших из когда-либо существовавших Свомперов.

- Проклятие Мусильона может быть снято, если человек въедет в Герцогский дворец на спине Великой Свиноматки Гризмери, которая все еще бороздит болота западной части долины Гризмери. Мы сжигаем чучело свиноматки каждую Свиную ночь в надежде, что Великая Свиноматка увидит это и прискачет нам на помощь.

- Наша деревня окружена телами, которые восстали из своих водяных могил. Если ты когда-либо выйдешь за пределы пограничных камней деревни, они начнут преследовать тебя и съедят твои мозги.

- Большая часть знати Мусильона произошла не от Ландуина, а от одного из его племянников, который избежал смерти во время нашествия зомби, потому что Некромант увидел в мальчике дух столь же злобный и извращенный, как и его собственный.

- Дуэль Ландуина с Тиерульфом произошла из-за супруги Тиерульфа, Розалинды. Ландуин или похитил ее, или грубо надругался над ней. Это было первым признаком тьмы, завладевшей его душой, и попытка Тиерульфа воззвать к разуму его друга была встречена жестокостью Ландуина. В последовавшем поединке Тиерульф был ранен в лицо и, проиграв лучшему фехтовальщику, не смог оспорить его итог. Так была потеряна последняя возможность излечить рану в сердце Ландуина, и Мусильон был приговорен нести свое проклятие.

- Одна дама из Мусильона была однажды осуждена за колдовство, убийство и употребление напитка из крови юных девушек. Ей повезло, потому что настоящие ее преступления были гораздо, гораздо ужаснее.

- Далеко на севере Мусильона есть волшебный лес, где духи деревьев ищут способ вылечить беды Мусильона.

- Однажды Леди озера явилась в Мусильон, но она почувствовала себя там плохо из-за всего ужасного, что гоблины сделали с Бретоннией. Вместе с ней заболела и земля, которая не излечилась даже тогда, когда победы Жилия и его Соратников давали на то основание.

- Крысы размером с человека живут в пещере под Сиротскими холмами. Размером с человека!

- Проклятие существует потому, что Ландуину не были возданы положенные погребальные почести. Он похоронен где-то в большой земле Мусильона, и пока кто-нибудь не найдет его и не перезахоронит в великолепной гробнице, приличествующей Соратнику Жилия, проклятие не потеряет своей силы.

- Шалья не услышит нас до тех пор, пока мы не принесем в жертву ей здорового деревенского жителя, чтобы показать ей, что мы не побрезгуем никакими средствами.



♦ ГЛАВА III: ВОСХОД ЧЕРНОГО РЫЦАРЯ ♦



Проклятье Мусильона, которое лежит на земле, рисует герцогство как мрачное, смертельно опасное и угнетающее место, но это едва ли сравнимо с тем проклятьем, которое лежит на населяющих его людях. В рядах знати Мусильона есть самые жестокие мужчины и женщины Бретоннии, и несколько безжалостных преступников поднялись на вершину криминального дна Мусильона и обзавелись дурной славой среди воров и головорезов. Эти жестокие, жуткие злодеи стали смертельно опасными противниками для любой группы смелых искателей приключений, так что для того, чтобы помешать их планам нужны воинская сила и молниеносные инстинкты.

Вот как обстояли дела в герцогстве в незапамятные времена. Но в последнее время в Утерянном герцогстве возникла новая угроза – угроза, которую не может игнорировать даже король Луэн Леонкур. Хотя пока все это лишь слухи да слухи, правда такова, что появился претендент на титул герцога Мусильона – Маллобауд, Черный рыцарь – и он ищет союзников среди аристократов Мусильона с целью собрать армию и защитить свой статус. Его заявка на титул напрямую противоречит королевскому указу о том, что трон Мусильона должен оставаться пустым, поэтому речь идет об измене против короля. Весьма вероятно, что в итоге войско Маллобауда встретится с преданными королю армиями Бретоннии, и если битва произойдет в самом Мусильоне, никто не сможет сказать, какая из сторон выйдет из нее победителем.

Интриги Маллобауда – одна из самых серьезных угроз, нависших над Бретоннией. Маллобауд не стремится к чему-то столь банальному, как власть или богатство, и он отнюдь не пытается вернуть Мусильону величие времен Ландуина. Он одержим, убежденный в том, что ему одному известна некая ужасная правда о Бретоннии, и он принял на себя задачу разрушить правящий порядок Бретоннии. Власть над Мусильоном – лишь первая ступенька в этом плане. Если он преуспеет в захвате и удержании герцогства Мусильона, то тогда Маллобауд не остановится до тех пор, пока в Бретоннии не произойдет революция и не рухнет Орден Рыцарей.

Маллобауд и его главные сообщники – это одни из самых опасных мужчин и женщин в Бретоннии, и король дарует богатства и славу любому, кто откроет имя Черного Рыцаря и тех, кто соединил с ним свою судьбу. Как только король убедится в том, что действительно происходит в Мусильоне, он, вероятно, начнет Крестовый поход чтобы вернуть герцогство короне. Подобное станет великой трагедией, ведь войска завоевателей столкнется с чумой, а крестьянам предстоит узнать еще большую нищету из-за потребностей обеих сторон.

Еще одной причиной, которая может подстегнуть подобный ход действий, может стать даже одна банда наемников, не ведающих об ужасных последствиях их авантюры.

Маллобауд, Черный Рыцарь

Никто точно не знает истинного имени рыцаря, известного ныне как Маллобауд. Кто-то говорит, что он незаконнорожденный сын самого короля Луэна Леонкура. Другие придерживаются версии, согласно которой Маллобауд – это обычный человек, которому опрометчиво дали рыцарский титул после того, как он спас жизнь Герцогу Лионессе во время охоты, или что он Странствующий рыцарь, который уехал в экспедицию в королевства Принцев Приграничья и стал единственным, кто вернулся из всей группы. Воистину сейчас ему удобнее оставаться неизвестным, и возможно, таковым он и останется.

Каковым бы ни было его происхождение, Маллобауд определенно когда-то был лихим и героическим рыцарем, одним из лучших молодых воинов Бретоннии. Он был и все еще остается как прекрасным воином, так и человеком с честью и железными принципами. Как Странствующий рыцарь он получил шпоры Рыцаря Королевства, но такой была его преданность кодексу рыцаря, что он немедленно отказался от своего копья и уехал как Рыцарь Поиска, желающий снискать благословение Леди и откровение от Грааля, какой цели должна послужить его жизнь.

Маллобауд объехал всю Бретоннию, посвятив себя жизни, полной самоотречения и тяжелого труда, которые положены Рыцарю Поиска. Опять-таки, кажется, ему не мешают слухи о его подвигах в качестве Рыцаря Поиска, разлетающиеся среди аристократов Мусильона. Говорят, он проехал через леса Оркал и очистил все долины от гоблинов, сражался с крылатыми гарпиями в Серых горах и помешал нашествию целого гоблинского племени в проходе Укус Топора. В других историях он искореняет Култ Хаоса среди иностранных торговцев в Л'Ангвиль или охотится на чудовищную Синюю Колдунью из лесов Шалон.

Одна из наиболее постоянных историй связана с тем, как Маллобауд после долгих лет поиска Грааля устал от трудностей и в итоге остановился отдохнуть Часовне Грааля. Сестра Грааля гостеприимно встретила его, но Маллобауд был мрачен и зол. Почему Леди отвернулась от него? Разве он мало сделал во имя ее? Разве он не убивал бретонских чудовищ, не старался помочь невинным и наказать виновных? Тогда почему же он до сих пор не нашел и следа Грааля и не получил никаких знаков от Леди? В ярости он крикнул, что он должен



был посвящать свою жизнь поиску и все же ничего от этого не получил.

Сестра Грааля давала советы многим Рыцарям Поиска и она ответила ему так, отвечала всем остальным. Поиск Грааля, сказала она Маллобауду, это не путешествие с целью заслужить признание Леди или испытание на право испить из Грааля. Настоящий поиск существует для того, чтобы рыцарь мог познать край, край отчаяния и затем, несмотря на это, продолжить свой поиск. Это истинная проверка рыцаря – не сила его оружия, но сила его души, речь не о том, сможет ли он уничтожить лес, полный чудовищ, а сможет ли он понять, что он может никогда не сделать глоток из Грааля и все же найти в себе силы продолжить искать его.

Маллобауд раздумывал. Если это правда, то тогда все, что ему оставалось, это продолжить делать то, что он делал – бросаться на самые страшные угрозы и встречать их со страстью и героизмом, и тогда в конце концов Леди снизойдет к нему, как она обещала.

С рассветом Маллодауж уехал из Часовни Грааля и не отдыхал до тех пор, пока он не приехал в то самое место, где он мог испытать отчаяние – он приехал в Земли самого отчаяния, в Мусильон.

Маллобауд нашел в Мусильоне достаточно несчастий. Почти точно можно сказать, что именно Маллобауд был тем человеком, который выехал против орды зомби, собравшихся возле Сиротских холмов, и тем, который погрузился в пещеры под разрушенным мостом в Пуэн'Резолю, чтобы своим мечом истребить мерзких Крысолудей. Едва ли кто скажет, какие еще приключения ему встретились в Утраченном Герцогстве.

Единственная достоверно известная информация, которую рассказывает сам Маллобауд, говорит о том, что в итоге он приехал отдохнуть на краю Арденского леса. Хотя он искал звероловов и иных монстров,

вместо этого он наткнулся на грязную, солоноватую речку. Пока он смотрел, ее зеленый блеск исчез, взлетели тучи мух, и открылось чистое и прекрасное озеро, окутанное прохладным туманом. Из его вод поднялась рука, держащая сверкающий золотой кубок, и Маллобауд понял, что, в конце концов, он нашел Грааль. Глоток из Грааля мог привести лишь к двум итогам. Если в его сердце было хотя бы пятнышко греха, магия Грааля убьет его на месте. Если, однако, он был чист, каким и должен был быть истинный рыцарь, ему даруют благословение Леди, он отныне не будет чувствовать страха и сможет вернуться в цивилизацию как святой Рыцарь Грааля.

Маллобауд взял Грааль, уверенный, что годы поиска очистили его от любых пятен. Он испил воды из него и не умер. Он понял, что должно быть, прошел проверку и получил благословение Леди. И затем он узнал истину.

Маллобауд не умер, но и не стал Рыцарем Грааля. Вместо этого он получил откровение о Леди озера, Рыцарском кодексе и всем, что является сердцем бретонского рыцарства. Каким-то образом вместо того чтобы стать Рыцарем Грааля Маллобауд заглянул сквозь магию Леди и увидел скрывающуюся за не правду. Или, возможно, безумие охватило его, и он увидел бредовое видение, став уязвимым для тьмы Мусильона. Как бы там ни было, Маллобауд поверил ему, и это само по себе было достаточно ужасно.

Только ближайшие сообщники Маллобауда знают, что он увидел, когда испил из Грааля. Это было достаточно ужасно, чтобы Маллобауд отбросил все рыцарское и проклял имя Леди. Он уехал в одиночестве в Мусильон, все, во что он верил, превратилось в пепел, и он искал лишь смерти в Землях отчаяния. Но он не нашел ее. Вместо этого его печаль стала яростью, а ярость – ненавистью. Ему лгали со дня его рождения, и, что хуже всего, он жил этой ложью. Но он мог кое-что сделать. Если он ниспровергнет корону Бретоннии и отменит

поклонение Леди озера, он сможет исправить то зло, которое было причинено Бретоннии. Но для этого сначала ему нужно было собрать армию и получить герцогский титул, чтобы он мог однажды забрать себе и трон Бретоннии. Это был сумасшедший амбициозный план, который требовал, чтобы Маллобауд стал первым узурпатором трона Бретоннии. Но та одержимость, с которой Маллобауд искал Грааль и странствовал сквозь отчаяние, сейчас встала на его сторону в крестовом походе против Леди озера и корону Бретоннии. План Маллобауда пока еще на ранней стадии. Он рассказал о своем ужасном видении нескольким аристократам Мусильона, и многие присоединились к нему. Некоторые разделяют его гнев в отношении лжи, пропитавшей Бретоннию, другие просто жестокие, страшные люди, которые хотят отомстить Бретоннии за то, что их сделали изгоями. Эти аристократы выдали средства на осуществление первой цели Маллобауда – его заявки на титул герцога Мусильона. Их вооруженные силы нужны как для того, чтобы защититься от возможной угрозы со стороны короля, так и для того, чтобы совершить вооруженную вылазку с целью отвоевания Герцогского дворца. Эта операция неизбежна, и пройдет не так много времени, прежде чем Маллобауд войдет в покои, где нашли свой конец Мэлдред и Мэлфлер.

План Маллобауда основан на создании союза зачастую жестоких и коварных людей только за счет личности Маллобауда. К счастью для него, Маллобауд обладает харизмой и убедительностью, которые сравнятся с качествами истинного Рыцаря Грааля. Хотя «истина» о Бретонни, в которую верит Маллобауд, нелепа и в нее явно трудно поверить, Маллобауд утверждает ее с такой убежденностью, что многие, услышав, полностью ему поверили. Он любезен и щедр по отношению к своим союзникам и даже предоставляет враждебным аристократам единственный шанс присоединиться к нему. Маллобауд все еще шепетильно следует кодексу чести – он никогда не убивает собрата-рыцаря. Вместо этого он дает им шанс выжить в единственном поединке. По правде говоря, это не совсем честный шанс, ведь Маллобауд – один из самых умелых воинов, когда-либо существовавших среди бретоннского рыцарства, но идея убийства дворянина подобно животному все еще неприемлема для Маллобауда.

Маллобауд, однако, по сути своей крайне безжалостен. По отношению к обычным людям и чужакам он не проявляет и доли той относительной снисходительности, которую он позволяет в отношении бретонских аристократов. Он убил бесчисленное множество крестьян, торговцев или чужеземных искателей приключений, а порой поступал с ними даже хуже. Он также настолько уверен в своем деле, что охотно отправит на смерть храбрецов, даже из аристократов, если это поможет достичь его целей. Хотя Маллобауд связан своим собственным пониманием чести, он совершенно забросил Рыцарский кодекс. После того как он открыто отрекся от милости Леди и власти короля, такие нерыцарские вещи как наем торговцев или пороховые военные машины вряд ли его опозорят.

Что еще страшнее, одержимость Маллобауда целью даже затмила для него основные понятия добра и зла. Говорят, что зомби повинуются его зову и что если король явится в Мусильон, то в войске

АРМИЯ МАЛЛОБАУДА

Непосредственной целью Маллобауда является сбор армии, с которой он сможет захватить и удержать трон Мусильона. Его аристократы отдали для этого свои личные войска, и во многих случаях такие войска состоят из десятков рыцарей, но Маллобауду нужно намного больше войск, чтобы отвоевать себе титул и защитить Баронство от неизбежного ответного удара короля. Его аристократы рекрутируют, насильно вербуют и нанимают солдат для Маллобауда, и его новая армия пестрит и безжалостными наемниками, и толпами неконтролируемых крестьян, вооруженных заостренными палками. Маллобауд должен не только собрать достаточно соратников, чтобы обеспечить его необходимым количеством войска, но ему еще необходимо проследить, чтобы у них были военачальники, запасы и условия для проживания. Только сила воли Маллобауда позволяет ему справляться с такой непомерной задачей. Огромные средства (по стандартам Мусильона) вовлечены в данный момент в подготовку временного лагеря для армии в диких местах северо-западной части Мусильона недалеко от Тур Д'Эльзас и в обеспечение армии количеством еды, достаточным чтобы армия дожила до похода на город. Маллобауд сам поведет свое войско, и некоторые из его наиболее сведущих в военном деле соратников среди дворян также возьмут свои копья и поедут впереди армии в черном доспехе. Маллобауд также надеется, что можно будет поднять достаточное количество мертвецов Мусильона, которые увеличат его армию, и что дворяне окажутся достаточно жестокими и убедительными, чтобы заставить армию сражаться, несмотря на ужасных зомби в рядах сражающихся. Когда план Маллобауда наберет ход, он сможет призвать значительное количество солдат любого ранга, а потом и легионы ходячих мертвецов, которые не позволят каким-либо искателям приключений помешать его триумфу.

Маллобауда живые пойдут бок о бок с мертвыми. Некоторые из аристократов, с которыми имеет дело Маллобауд, известны как Некроманты, Ведьмы, и даже кровососущие твари, и все же Маллобауд привлекает их всех, заботясь исключительно о том, смогут ли они помочь ему в преследовании его целей.

Маллобауда редко можно встретить в Мусильоне, и, по-видимому, у него нет централизованного места для подготовки операции. Вместо этого он навещает дворы поддерживающих его аристократов, помогая им нанимать и готовить их войска и, возможно, проверяя их преданность. Он носит полностью черные доспехи, заработав таким образом прозвище Черного Рыцаря, и никогда не поднимает забрала, если только он не находится в компании своих благородных сообщников. Говорят, он красив и производит сильное впечатление, выглядит человеком без возраста, и его лицо так же непроницаемо, как и лицо истинного Рыцаря Грааля, а его глубокий сильный голос может убедить человека в самых ужасных вещах. На гербе Маллобауда изображена желтая змея на черном поле, и это герб гордо сверкает на его щите и конском доспехе, а также

на избранных рыцарях, составляющих его личную армию. Многие верят, что это штандарт вскоре будет развеиваться на стенах Баронства.

АУКАССИН

Аукассин, дворянин – один из самых достаточно влиятельных людей в Мусильоне, и он занимает ключевой пост лейтенанта со стороны Маллобауда. Его семья поколениями проживала в Шато Хейн, и песня о подвигах его семьи едва ли не самая длинная во всей Бретоннии. Предки Аукассина сражались за Мэлдред против короля, а до того за Меровека против Герцога Лионесса. Хотя и отметившись в битвах, семья Аукассина больше известна как покровители искусств и шедевров придворной культуры, и сам Аукассин считается в Мусильоне самым культурным аристократом. Его двор, который он держит в прекрасном Шато Хейн, украшен поэтами и художниками, которые развлекают визитеров из аристократов (включая самого Маллобауда). Аукассин – центр аристократичной культуры Мусильона. Также он давно проклятый злобный кровосос.

Проклятие вампиризма лежит на роду Аукассина со дня его возникновения. Аукассин уже вообще не считает это проклятием. В конце концов, только при долгом сроке жизни можно действительно постичь лучшее, что есть в искусстве и поэзии, и избранные винтажные вина – ничто по сравнению с нектаром, которым является кровь юной невинной жертвы. Хорошая кровь – исключительная редкость в Мусильоне, поэтому ко двору Аукассина свозят молодых и красивых мужчин и женщин, чтобы выкачать из них кровь, и всегда в Шато Хейн найдется один-два пленника, ожидающих обескровливания. Художники замка также находятся в плену – как только они понимают, кем является Аукассин и что он может сделать, они осознают, что им не суждено покинуть живыми Шато Хейн. Штат Аукассина состоит из запуганных живых слуг и трусливых рабов, повинующихся его воле, а также Вампиру служат несколько рыцарей, которые происходят из отдаленных ветвей его семьи, которых он тщательно испытывает для того, чтобы решить, кого из них стоит обратить в Вампира, чтобы они лучше служили ему.

Хотя Аукассин и нежить, он любезный и гостеприимный хозяин, который соблюдает традиции гостеприимства, древние как и сама Бретонния. С аристократом, которому он предложил кров и хлеб, обращаются наилучшим образом, вплоть до того что даже те, кто начинают осознавать сущность Аукассина, часто предпочитают игнорировать кровожадные вкусы хозяина. Даже обычные люди, которые представлены ко двору, редко становятся пищей Аукассина. Вместо этого при дворе Аукассина гость может послушать изящную поэзию Бертрана Аквитанского, посмотреть на уникальные gobelens художницы Беренис или насладиться историческими сказаниями и легендами, которыми Аукассин потчует своих гостей. Любимый рыцарь Аукассина Жеффрелар также может проводить благородных гостей на охоту в относительно безопасных окрестностях возле Шато Хейн, где гостям предлагается застрелить или заколоть дикого хряка, специально завезенного Аукассином и выпущенного в землях Шато.



Роль Аукассина в планах Маллобауда заключается в том, чтобы быть голосом Маллобауда в получении поддержки от других дворян. Только когда потенциальные союзники были представлены при дворе Аукассина и их преданность была оценена, Маллобауд рассказывает им о том, что он видел, когда испил из Граала, и поступая так, он убеждает их помочь свергнуть короля. Значительное богатство Аукассина и способности его придворных счетоводов означают, что он также полезен для организации сбора и обеспечения запасами будущей армии Маллобауда. Аукассин, хотя с виду и не воинственен, краугольный камень в попытке Маллобауда забрать титул герцога Мусильона.

Аукассин высокий, стройный, с несколько жестоким выражением лица, при этом его обаяние и гостеприимство скрывают даже самые незначительные признаки того, что на самом деле он является бездушным чудовищем. Внутри Аукассин буквально хладнокровный убийца, не понимающий чужих страданий, и когда он имеет дело с теми, кого не считает своими гостями, он ведет себя крайне безжалостно как и любой вампир-дегенерат. На гербе Аукассина изображены три черных цветка на белом поле, к которым Мэлдред добавил маленькую черную лилию в знак признания услуги, оказанной его семьей во время Дела о фальшивом Граале.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА:

Обескровливание: когда Аукассин хватает жертву, он может высосать кровь с помощью клыков. Если он наносит хотя бы 1 Рану, пока держит жертву, она теряет 1d10% от Характеристики Силы. Если жертва выживает, 1% потерянной Силы возвращается каждый час.

Природный некромант: Аукассин может контролировать Нежить, как это делают некроманты (См. стр. 161 WFRP).

Маскировка под человека: при необходимости Аукассин может притвориться человеком, втягивая клыки и когти и смягчая черты лица. В этом облике

он более не обладает Запугиванием. Переход из одного облика в другой происходит свободно.

Парализующий взгляд: Аукассин может обездвижить противников всего лишь взглядом. Он может использовать эту способность против одиночной жертвы на расстоянии 6 ярдов (3 клеток); это полуход. Цель может устоять при успешном тесте на Силу воли. В противном случае жертва парализована и считается беспомощной 1 раунд. Аукассин может возобновлять эффект каждый новый раунд с помощью еще одного полухода. Жертва больше не может проходить тест на Силу воли, если Аукассин решает возобновить парализацию.

Проклятье вампиризма: Аукассин не может пересечь бегущую воду, разве что с помощью моста. Он не отражается в зеркале. Он должен выпивать ежедневно несколько пинт крови или он теряет 10% от всех Характеристик в Основном профиле (потери компенсируются, как только он выпьет крови). При прямых солнечных лучах все его Характеристики уменьшены наполовину, и он получает 1 Рану (вне зависимости от Бонуса Выносливости или Очков Доспехов) за минуту нахождения на солнце.

Доспехи: Средние доспехи (Полная броня)

Очки Доспехов: Голова 3, Руки 3, Корпус 3, Ноги 3.

Оружие: Когти, Клыки, Лучшая рапира (Искусный удар), Дага.

Инвентарь: Шато Хейн и все, что в нем находится.

Леди Николетта из Ойзементы

Крестьяне, которые живут у крепости Ойземент, платят дань своему сеньору подобно большинству обычных жителей Мусильона, оставляя десятую часть болотного урожая в воротах крепости и поручая своим старейшинам получать последние указы от их лорда. Отличие крестьян Ойзементы в том, что их сеньор, вообще-то это леди по имени Николетта, был приговорен к смерти почти пятьдесят лет назад.

В изящной, сказочной башне Ойзементы были совершены некоторые из самых знаменитых



преступлений Мусильона. Многие Лягушатницы рассказывают историю о том, как Леди Ойзементы стала успешной хозяйкой своих владений после того, как ее супруг, болезненный и малоизвестный рыцарь, умер от Кровавой дизентерии. Николетта стала первым относительно терпимым сеньором для своих крестьян, требуя сажать на кол только за самые жестокие преступления как, например, кража свиньи или незаконное проникновение на земли сбор болотного урожая. Вскоре, однако, она стала требовать новую дань от своих крестьян – их детей.

Далее версии историй расходятся. Большинство рассказывает о том, что Николетта убивала детей, чтобы купаться в их крови и сохранить свою юную внешность или использовать их в своих отвратительных гаданиях. Многие также вспоминают о юной дочери Герцога Лионесса, которая предприняла злополучное путешествие в Мусильон в поисках давно утраченной ветви герцогской семьи. Юная девушка исчезла, и многие Рыцари Поиска отправились искать ее. Один из них, Изандер, проследил ее путь до Ойзементы и там стал свидетелем жестоких преступлений, творимых Леди из Замка. Имела ли Николетта какое-либо отношение к исчезновению девушки, неизвестно, ведь ее так и не нашли. Однако Изандер понял, что Леди привела его в Ойземент по определенной причине, и этой причиной была необходимость покончить с преступлениями Николетты.

Обвинения, высказанные Изандером в отношении Николетты, не были чем-то особенным, они относились только к убийству и колдовству. Изандер и его небольшой отряд рыцарей провели скорый суд у стен Ойзементы, признав Николетту виновной по всем пунктам обвинения, а также по любым обвинениям, которые еще могут быть выставлены. Приговором стала смерть. Однако приверженность Изандера принципам Рыцарского кодекса означала, что он не мог физически нанести вред леди благородного происхождения, и поэтому он набрал группу крепких крестьян, чтобы замуровать Николетту в ее собственном доме. Двери и окна были заложены кирпичом, и Николетту оставили умирать от голода.

Правда такова, что преступления Николетты были куда хуже банального убийства. Николетта действительно требовала себе десятую часть детей, и переданных ей детей уже никогда не видели, но они не были убиты, по крайней мере, не буквально. Николетта предполагала для них совсем иную участь. Она была одержима неизвестными и запретными знаниями, и коротая унылую жизнь в Мусильоне, она поверхностно увлеклась магическими искусствами. Однако Николетту привлекли темные силы магии, тот раздел магии, который значительно распространился на территории Мусильона и, по-видимому, подпитывал отчаяние этих земель. Со смертью супруга Николетта могла свободно превратить Ойземент в лабораторию темной магии. Детей, которых она отбирала у крестьян, она растила как своих собственных, как помощников в темных искусствах, которые помогали ей в ее ужасных изысканиях и часто отдавали свои души, чтобы наполнить силой изучаемые ей заклинания. В то время как постоянное воздействие темной магии ослабляет большинство магов, острый интеллект Николетты и ее огромная одержимость означали, что она становилась лишь сильнее и решительнее, даже когда вокруг нее разлагались и умирали ее приемные дети.

Изандер ничего не знал о великих замыслах Николетты. Если бы он знал, то наверняка бы убедился в том, что Николетта умерла, вместо того, чтобы позволить времени осуществить свое наказание. Николетта была замурована вместе с несколькими своими слугами, которые до последнего мига оставались преданными своей госпоже и изуродованы до глубины души постоянным воздействием запрещенного колдовства. Она выпила их жизненную силу, чтобы продлить свое существование, и прожила последующие десятилетия, занимаясь своими магическими исследованиями с ее большей интенсивностью. Она отправила своих учеников на поиски книг о магических знаниях и даже стала похищать еще больше крестьянских детей, чтобы вырастить их как своих собственных. На самом деле для Николетты было проще простого покинуть ее тюрьму, когда бы она того не пожелала, но годы шли, и она все реже покидала ее. Она просто проводила время своего бодрствования, экспериментируя над своими похожими на автоматов ассистентами, чтобы открыть знание, которое позволило бы ей стать единым целым с Ветрами Магии.

Николетта все еще живет в Ойзементе, хотя снаружи замурованная башня не показывает никаких признаков жизни. Николетта сейчас очень стара, но постоянное воздействие темной магии подарило ей довольно молодой облик, навязчиво привлекательный, пока вы не окажетесь достаточно близко, чтобы увидеть натянутую кожу ее лица и черный смолистый цвет ее глаз. Она все еще одевается как леди и изо всех сил ведет себя соответственно, но отсутствие контактов с людьми оставило ей лишь холодную вежливость для общения. Она испытывает закоренелую неприязнь в отношении остальных людей и предпочитает компанию своих ассистентов, которые превратились в сухие, морщинистые автоматы, мгновенно реагирующие на любые ее желания, но не говорящие ни слова. Хотя Николетта отправила нескольких ассистентов в Старый Свет на поиски оккультных книг и магических артефактов, она полагает, что все знания так или иначе исходят изнутри, и их можно открыть с помощью самоанализа и экспериментов.

Хотя ее настоящие интересы лежат в сфере науки, Николетта могущественная и даже непредсказуемая чародейка. Маллобауд связался с ней через Аукассина, и она поверила странной и шокирующей «правде», которую он поведал ей, так как она едва ли казалась невозможной в свете эзотерических знаний, которые она искала. Ее роль состоит в обеспечении магической поддержки Маллобауда, и в данный момент Николетта разыскивает знания, которые позволят ей командовать армией мертвецов, которые будут сражаться вместе с рыцарями Маллобауда, когда придет время пойти на город. На гербе Николетты изображены черный замок и черный ключ на белом поле – это герб ее покойного супруга, и она не видит необходимости поменять его.

Инвентарь: Черная алмазная Тиара, Брошь с кровавым опалом, Сорочка Слез, библиотека запрещенных книг, Замок Ойземент и все, что в нем находится.

МАГИЧЕСКИЙ ИНВЕНТАРЬ НИКОЛЕТТЫ

Как Лорд Волшебник Николетта собрала несколько мощных артефактов.

ЧЕРНАЯ АЛМАЗНАЯ ДИАДЕМА

Академическое знание: Некромантия

Сила: Все зомби, контролируемые тем, кто носит Диадему, получают + 1 балл Доспехов по всем позициям.

История: Центральной частью этого уникального головного убора является огромный черный алмаз. В момент ношения он пульсирует зловещим светом. Истинное происхождение Диаметы затеряно в веках. Легенда утверждает, что Николетта в молодости ездила на какое-то время в Тилею. Когда она вернулась в Ойземент, она носила эту удивительную корону. Ходят слухи, что ее выкрали из гробницы в древнем Кемри, и если держать ее при особом освещении, внутри камня можно увидеть изображение скарабея, что подтверждает эту теорию.

БРОШЬ С КРОВАВЫМ ОПАЛОМ

Академическое знание: Магия

Сила: Носитель Броши получает +20% Бонуса к тесту Силы воли при сопротивлении заклинаниям и эффектам.

История: Вскоре после смерти ее супруга Николетта обзавелась ухажером. Чужеземец, люди утверждали, что это был Волшебник из Приграничных королевств. Роман длился всего несколько недель, а затем неожиданно мужчина исчез. Единственным напоминанием об этих отношениях стала Брошь волшебника, которую с тех пор всегда носит Николетта. Брошь с кровавым опалом выглядела как бледно-розовый опал с багровыми прожилками, обрамленный медью. Брошь похожа на огромного паука, брюшком которого служит камень.

СОРОЧКА СЛЕЗ

Академическое знание: История

Сила: Атаки против носителя Сорочки Слез не получают преимуществ от Ярости Ульрика.

История: Сотканная самой Николеттой, Сорочка Слез выглядит как длинное, облегающее черное платье, украшенное лунными камнями, которые мерцают при свете. Говорят, что она соткана из волос похищенных детей и наполнена темной магией.

БОУГАР ДЕ БЬАУКЕР

Герцог Меровек – один из самых часто проклинаемых людей в истории Мусильона. Хотя Герцог Мэлдред был, бесспорно, куда более опасной и разрушительной личностью, многие в Мусильоне все еще восхищаются совершенными им добрыми делами и даже амбициозностью, которую он показал в Деле о фальшивом граале. Многие дворяне считают, что для их рода нет ничего позорного



в том, чтобы иметь в родственниках самого Мэлдреда. Но едва ли хотя бы одна душа в Мусильоне или всей Бретоннии найдет доброе слово для Меровека. История о победном пире Меровека, на котором преступников сажали на кол и жарили живьем в присутствии гостей, известна всему Мусильону. Вызов, брошенный королем Меровеку за его отвратительные пристрастия, и последовавшая за тем жестокая дуэль, на которой Меровек разорвал королю горло, стал темой многих страшных историй, которые рассказывают, сидя у костра.

Все надеялись, что линия Меровека оборвалась после его смерти во время захвата Мусильона Герцогом Лионесса. Этим надеждам не суждено было сбыться. Линия Меровека продолжилась, и, возможно, она была безнадежно испорчена безумием Меровека. Точно известно, что последний в роду Меровека Боугар де Бьяукер, по-видимому, болен тем же безумием, что и покойный Герцог.

Рыцарь из башни в Бьяукере – отвратительный человек, который терроризирует крестьянские деревни в своих владениях на северо-востоке Мусильона. Судя по их рассказам, это чудовищный рыцарь, который выезжает в темноте, чтобы закалывать невинных в их постелях. Людоед, пожирающий детей живьем. Магистр темных искусств, который может, не произнося ни слова, вырвать душу из твоего тела. Их сеньор, и крестьяне обязаны повиноваться его законам, какими бы безумными они не были, под страхом боли, которая хуже смерти.

Правда о Боугаре довольно банальна и не менее страшна чем самая дикая из историй. Он выродец и людоед, который превратил сторожевую башню в Бьяукере в чудовищный склеп. Множество преступников, в основном, браконьеров, насажено на кол вдоль дороги, которая огибает холмы перед самой башней, и головы браконьеров и мятежников украшают ржавые пики над воротами. Внутри все бесконечно ужаснее. Гостевые покои башни ныне завалены телами казненных преступников, свисающих как куски мяса с крюков. В огромном камине в зале для приемов есть черный вертел, на котором готовят эти тела. Сторожевая башня давно перестала быть самым изящным или вызывающим восторг зданием Бретоннии, ныне это ужасное и мрачное место, его внутренняя отделка рассыпается от небрежения и смерти, пропитавшей все вокруг.

Боугар живет в сторожевой башне в одиночестве. Иногда он вызывает крестьянина из деревни, чтобы перевернуть вертел или выполнить какую-то иную работу, этого приказа бояться, но всегда ему повинуются. У Боугара есть несколько солдат, которыми он командует и которых посылает объявлять его законы и казнить нарушителей. Они не рыцари, а психи и убийцы, которые служат своему безумному лорду в обмен на долю власти над запуганными крестьянами. Законы Боугара запутанны, противоречат друг другу и часто жестоки. Известно, что он потребовал от крестьян возвести мраморную статую Меровека рядом с каждой хижинкой, отдавать десятину в виде одной свежееотрезанной конечности с каждой семьи и позволить заклеить себя гербом Боугара. Крестьяне живут в страхе перед Боугаром, но они не осмеливаются сказать ему ни слова против – или, в частности, против

Меровека, ведь Боугар, возможно, единственный человек во всей Бретоннии, который считает Меровека великим и благородным рыцарем.

Боугар презирает Бретоннию, в особенности, короля, ведь именно из-за слабовольных королей страны имя Меровека ныне проклято. Так что Маллобауду было достаточно просто ввести Боугара в свой заговор, просто пообещав ему шанс покрыть себя кровью королевских прихлебателей и свергнуть короля. Роль, которую мысленно Маллобауд отвел Боугару, – служить простым оружием террора. Крестьяне надорвутся, чтобы обеспечить припасами армию Маллобауда под страхом гнева Мясника из Бьяукера, а когда враги Маллобауда узнают об отвратительности Боугара, они предпочтут сбежать, чтобы не рисковать оказаться насаженными на пику на одном из его победных пиров.

Боугар выглядит как огромный краснолицый мужчина, даже слишком огромный для своих тусклых, потемневших доспехов. Он настоящий мерзавец, и только Маллобауду удастся заставить его реагировать без обычной жестокости. Например, Боугар впадает в смертельную ярость, если оскорбить его самого или память Герцога Меровека. Боугар давно забыл какие-либо принципы чести, но он твердо уверен в том, что заслуживает уважения обычных жителей и братьев-рыцарей. Герб Боугара представляет собой вариант личного герба Меровека – белые весы на красно-синем поле. Этот символ означает, что его владелец выиграл суд поединком и был фактически принят Меровеком после того, как он зарезал короля.

Обратите внимание, что карьеры Странствующий Рыцарь и Рыцарь Королевства подробно описаны в книге «Рыцари Грааля: Путеводитель по Бретоннии».м

Очки Доспехов: Голова 5, Руки 5, Корпус 5, Ноги 5.

Оружие: Искусный меч, щит, дага, копьё, «Убийца крестьян» (Мощное оружие: двуручный топор)

Инвентарь: замок в Бьяукере и все, что в нем находится, боевой конь с седлом и сбруей, благородный наряд.

ЮСТАШ РЖАВОЕ ЛЕЗВИЕ

Юсташ Ржавое Лезвие – один из самых умелых фехтовальщиков в Мусильоне, и говорят, он второй после Маллобауда в умении сражаться. Также он, вероятно, был первым рыцарем, который присоединился к Маллобауду.



Сэр Юсташ с юного возраста отметился как первоклассный боец. Сын младшего Рыцаря Мусильона, юный Юсташ был отправлен ко двору Герцога Гизоро, где он смог отточить свой рыцарский потенциал. Как Странствующий рыцарь Юсташ объехал все пустоши и выгоны на востоке от Гизоро, где в прошлом отгремело немало битв и где банды орков из Серых гор все еще охотятся на местных жителей. Помимо иных подвигов, Юсташ заполучил голову вождя орков и прославился в Гизоро как безжалостный рыцарь и истинный мастер меча, чьи умения поражали даже опытных преподавателей боевого искусства в Гизоро.

Гизоро соседствует с границей Империи и традиционно

становился место множества конфликтов между двумя странами. Группа наемников за деньги имперского аристократа из Нордланда преследовала известных преступников в землях близ Мариенбурга и заехали на территорию Гизоро. Испугавшись вторжения, многие рыцари Гизоро выехали им навстречу под предводительством Юсташа. Он нашел наемников, и произошла ужасная битва, в которой победило великолепное мастерство Юсташа, и наемники были убиты или рассеяны. Когда об этом узнали в Империи, была организована ответная операция, и все шло к войне между Империей и Бретоннией. Герцог Гизоро и Избранный Граф Нордланда скорейшим образом обменялись письмами, чтобы вернуть мир, и Герцог предложил выдать Юсташа Империи, чтобы его можно было судить как преступника-одиночку и таким образом разрядить обстановку. С учетом того, что связанный честью Юстас повиновался своему Герцогу и позволил Имперским войскам пленить его, Избранный Граф мог полагать, что все это закончится скорой казнью, и конфликт будет исчерпан.

Однако с точки зрения Юсташа все было не так просто. Как он считал, его швырнули в качестве подношения чужеземным силам, просто чтобы защитить земли, которым он присягал. Его предал тот самый герцог, который учил его, что такое честь и долг. Он больше не был рыцарем, его больше не связывал Рыцарский кодекс, и у него не осталось долгов перед короной. У него был только один долг – перед самим собой.

На полпути из Гизоро в Нордланд Юсташ разбил оковы, вытащил меч и убил сопровождающих его солдат. Он сбежал обратно в Бретоннию, но там он быстро понял, что рыцари, которых он когда-то звал братьями, откажутся помогать ему под страхом обесчестить себя в глазах герцога. Поэтому Юсташ сбежал в самое проклятое, наименее приличное место в Бретоннии – на родину, которую он едва ли знал, в Мусильон.

Юсташ вел мрачное существование наемника, его превосходное боевое мастерство немногим компенсировало нищету герцогства. Когда Маллобауд стал создавать свой план в отношении герцогства, он понял, что ему нужен палач, который бы убивал людей в его пользу. Он услышал об озлобленном, мстительном рыцаре, который не слишком удачно занимается убийцей к порочным аристократам, и разыскал его. Он рассказал Юсташу о своем жутком видении Грааля, и Юсташ охотно принял тот факт, что Бретонния, которой он служил, была полной ложью. Откровение Маллобауда объясняло все, что Юсташу нужно было знать о своей стране, которая привила ему принципы чести и повиновения, а затем неприлично быстро предала его.

Юсташ ныне является личным убийцей Маллобауда, его отправляют убивать врагов, с которыми Маллобауд не хочет расправляться лично. Юсташ также иногда возит послания, вызовы или ультиматумы для Маллобауда, и к нему всегда прислушиваются. Когда-то Юсташ был удивительно красивым мужчиной, но ныне его ястребиный нос и глаза с нависающими веками кажутся жестокими. И сейчас он всегда презрительно усмехается. Умение Юсташа обращаться с мечом остается непревзойденным, но он научился использовать и иные методы, как, например, он может

заколоть жертву в постели или сжечь дотла ее дом. Юсташа иногда называют Юсташ Ржавое Лезвие – это прозвище он взял себе сам после того, как будучи мальчиком, получил нагоняй от учителя фехтования за недостаточный уход за оружием. Он использует это имя, чтобы постоянно напоминать себе о том, что каким бы хорошим фехтовальщиком он ни был, всегда найдется что-то, что он еще может узнать об искусстве смерти.

Юсташ не носит герба, с тех пор как он отрекся от своих рыцарских клятв, но формально его герб выглядит как белая лилия и белый кабан на разделенном на четыре части красно-белом фоне. Это герб отца Юсташа, который все еще живет в своей разваливающейся крепости на западе долины Гризмери и верит, что его сын был казнен после убийства банды имперских солдат. Если Юсташу однажды придется убить своего отца, он едва ли почувствует какие-либо угрызения совести из-за этого поступка.

Оружие: Великое оружие (Топор), Копье, Дага, Моргенштерн, Щит, Лучший меч.

Инвентарь: Боевой конь с седлом и сбруей, 12 ярдов веревки.

ТЕДБАЛЬД СЛОМАННЫЙ

Тедбальд олицетворяет тот тип злодеев, которые тиранят Бретонни, в частности, Мусильон – барона-разбойника. Это люди, чье воровство и вымогательство стали столь постоянными и систематическими, что их размер соответствует дополнительному налогу, взимаемому с людей, которым не повезло жить поблизости от операционного штаба барона-разбойника. Тедбальд мало отличается от большинства других баронов-разбойников – он также возглавляет жестокую шайку головорезов, наемников и преступников, которых он использует для того, что терроризировать всякого, кто осмелится бросить ему вызов. Тедбальд, однако, отличается от других баронов-разбойников степенью своего успеха в том, как заработать на страданиях.

Сам Тедбальд по рождению является простым жителем Мусильона, чьи злодейские махинации довольно быстро вышли за пределы маленькой деревни на берегу Гризмери. Он отправился в город чтобы попытаться счастья, и никто из его земляков не огорчился, увидев его уход, они полагали, что его сожрут монстры, которые, как они знали, населяют окружающие деревню леса. Тедбальд достиг города целым и невредимым и быстро нашел работу в портовых бандах среди круговорота головорезов, работающих на любого, кто им следующим заплатит. Он обнаружил дырку в криминальной пищевой цепи – в то время как было множество вымогателей, живущих за счет обычных жителей, не было никого, кто бы вымогал деньги у самих вымогателей. Тедбальд собрал временную банду из безумцев и изгоев и принялся за работу.

Если в Мусильоне происходит что-то, включающее обмен реальных денег, Тедбальд имеет в этом свою долю. Так как почти любая сделка, в которой используются не раковины черных улиток, а что-то иное, считается в какой-то мере незаконной, это означает, что Тедбальд вымогает деньги почти всегда у бандитов Мусильона. К ним относятся портовые банды, группы наемников и преступники, которые провозят контрабанду через



Санитарный кордон. Тедбалд следит за тем, чтобы пошлыны, которым он назначает преступникам за возможность работы в Мусильоне, всегда находятся в рамках, доступных для оплаты преступником. Его методы основаны скорее на угрозах, чем насилие, но когда требуется, Тедбалд командует бандой из самых неуравновешенных убийц и даже хуже, которых он натравливает на тех, кто отказывается платить.

Штаб Тедбалда находится в потрепанном, но хорошо защищенном лагере возле побережья к северу от города, но большую часть времени он и его более-менее психически здоровые сообщники ездят по герцогству, напоминая паразитам Мусильона об оплате их долгов. Тедбалд уже старик по стандартам Мусильона, говорят, ему стукнуло пятьдесят, но сам факт, что он дожил до этого возраста многое говорит о его твердости. Его потрепанное лицо, испещренное шрамами после болезни, шишковатые руки и длинные, гладкие седые волосы говорят его коллегам по преступному миру обо всем, что он может с ними сделать. Тедбалд когда-то был очень крепким бойцом, но сейчас он слишком стар для таких дел, особенно с учетом искривленной и сохшейся в результате приступа болезни ноги. Его таланты ныне лежат в области систематического запугивания, а не лично осуществляемого насилия, хотя он все еще очень, очень хорош в последнем.

Тедбалд осуществляет связь Маллобауда с дном Мусильона. Тедбалд не знает планов Маллобауда или источник страсти, которая движет Черным Рыцарем, и он не слишком о том заботится. Однако Маллобауд представляет собой единственного человека в Мусильоне, которого Тедбалд ставит выше себя. Маллобауд надеется, что преступники Мусильона предоставят ему достаточно войск и ресурсов в обмен на разрешение продолжить их дело и процветание после того, как он станет герцогом, и Тедбалд – тот человек, который, как он ожидает, распространит эти сведения. Тедбалд видит огромный потенциал в притязаниях Маллобауда на герцогский титул, и хотя риск велик, он раньше тоже играл по-крупному.

БОРЬБА С ПРОКЛЯТЫЕМ

Некоторые из примечательных граждан Мусильона вовсе не свихнувшиеся от власти мелкие тираны или низменные преступники. Несмотря ни на что, человеческий дух иногда находит способ выжить в Землях Отчаяния, и, возможно, с посторонней помощью кто-то из этих мужчин и женщин однажды сможет отодвинуть проклятье.

ДЖЕФРИ БЕЗУПРЕЧНЫЙ

Множество Рыцарей Поиска приезжает в Мусильон в поисках подвигов, которые в конце концов сделают их достойными Грааля. Преуспел ли кто-то из них и вернулся ли из проклятого герцогства, могут сказать только загадочные Рыцари Грааля. Но определенно немало путешествий закончилось смертью в результате болезни или злодейства, а некоторые все еще продолжают свой путь. Джеффри Безупречный – рыцарь, который давным-давно принялся за поиски Грааля и которому вскоре предстоит окончить свой путь в Мусильоне с благословением Леди или из-за неумолимой суровости его возраста.

Джеффри был сыном Рыцаря Королевства в прекрасном герцогстве Коуронны и заслужил свои шпоры, находясь в услужении у Герцога Коуронны. Возможно, он был не самым сильным бойцом и не лучшим наездником, но его решительность и храбрость завоевали ему восхищение рыцарей Коуронны. Тогда мало кто удивился, когда вместо того, чтобы заняться делами крепости своего отца, Джеффри уехал на поиски Грааля.

С тех пор прошло почти сорок лет. Джеффри видел немало земель Бретонни, каждый раз руководимый мимолетными, расплывчатыми видениями Леди, которая указывала ему на новую зеленую долину или пышный лес. Но последнее видение, которое он получил более десяти лет назад, указало, что он должен поехать туда, где только вера в Леди сможет удержать его от отчаяния. Тем местом был Мусильон. Джеффри все еще там.

Джеффри знает, что скоро придет то время, когда он не сможет поднять свой меч или вскочить на лошадь, когда он больше не сможет продолжать поиски и сражаться во имя Леди. Когда это случится, он поедет в Арденский лес и будет надеяться, что его конец будет быстрым. Он знает, что он либо найдет Грааль, либо умрет в Мусильоне. Подвиги Джеффри в Мусильоне только слегка очистили поверхность земель отчаяния, и этого было достаточно, чтобы он понял, что с Мусильоном творится что-то ужасно неправильное, и дело не только во вспышках оспы или злодеяниях нескольких аристократов. Он надеется, что скоро ему удастся понять достаточно о проклятье, чтобы перед смертью передать это знание кому-то более молодому, более способному рыцарю. Он также знает, что у Мусильона есть привычка забирать храбрых Рыцарей Поиска и превращать их в жестоких, эгоистичных и диких людей, и что этой судьбы он боится более, чем какой-либо другой. Если Мусильон убьет его, так тому и быть, но Джеффри поклялся, что Земля Отчаяния не заберет его душу.

Джеффри недавно узнал о новой угрозе, появившейся

в Мусильоне. Крестьяне рассказывают отвратительные истории о рыцаре в черных доспехах, который никогда не поднимает забрало и который претендует на титул законного герцога Мусильона. Не возрожденный ли это Ландуин, или потерянный сын короля, или безумец, восставший из могилы? Кем бы он ни был, он явно опасен и реален. Джеффри видел черные флаги с желтой змеей, развевающиеся на отдаленных крепостях, и был свидетелем, как банды наемников и преступников объединялись по какой-то таинственной причине. Джеффри знает, что в Мусильоне крайне мало тех, кто обладает достаточной волей, чтобы остановить этого Черного рыцаря, и хотя он не верит, что он действительно может остановить Маллобауда, Джеффри посвятил себя поиску, вызову на поединок и убийству этого злодея. Глубоко в душе Джеффри считает, что он потерпел неудачу в своем Поиске Грааля, и все, что сейчас он может сделать, это умереть во имя Леди. Черный Рыцарь как правильно считает Джеффри, будет рад подарить ему быструю и жестокую смерть.

Джеффри когда-то был ясноглазым, любознательным юнцом, более рассудительным и умным, чем большинство вспыльчивых рыцарей. Годы и невзгоды Земель отчаяния превратили его в его старого фаталиста с глубоко запавшими глазами. Приятным сюрпризом для Джеффри стала бы встреча в Мусильоне с кем-либо кроме суеверных, невежественных крестьян или грубых размахивающих дубиной мерзавцев, и он откроет свои страхи в отношении Черного Рыцаря любому, кто заговорит с ним дружески и уважительно. Джеффри ездит верхом на лучшей лошади, которую он смог достать в Мусильоне – крепком, но недружелюбном монстре, который недоволен своим конский доспех и своего всадника – и все еще сохраняет свои доспехи и свои цвета. Его герб выглядит как черный единорог на сине-белом поле, и он носит его с гордостью, ведь они достались ему от отца.

Оружие: Великое оружие (Двуручный меч), Оружие для руки (Меч).

Инвентарь: Икона Леди Озера, Легкий боевой конь с седлом и сбруей.

РУДИГЕР ФЕЙРЗИНГЕР, ВОЛЬНОЕ КОПЬЕ

Немногие чужеземцы предпочитают Мусильон в качестве постоянного места жительства. Большинство чужеземцев, проживающих в Мусильоне, являются членами портовых банд, которые прибыли вместе с кораблями и по какой-то причине так и не уехали. Некоторые другие, однако, живут в герцогстве. Большинство приехало за каким-либо рода деньгами, и почти все активно ищут способ перебраться обратно через Санитарный кордон. Рудигер Фейрзингер один из них.



Будучи солдатом Империи, Фейрзингер был квалифицированным кавалеристом в армии Графа Талабекланда. После многих лет, проведенных в охоте за орками и патрулировании дорог, Фейрзингер вышел в отставку и стал наемником. Он начал командовать маленькой группой всадников, которые



заслужили репутацию крепких и надежных наемников, сражающихся на территории Империи. Когда на севере Империи началось вторжение Архаона, наемники Фейрзингера сражались во многих стычках с мародерами из числа северян близ Мидденхайма. Именно в тот период во время короткого, но яростного сражения за деревню Нордеринген судьба Фейрзингера совершила крутой поворот.

Фейрзингер никогда никому не рассказывал, что он увидел во время сражения за Нордеринген. Известно, что почитатели темных богов, как зверолоуды, так и человеческие сектанты, напали на город, и погибли много имперских солдат и обычных горожан. Также ходят зловещие слухи, что Нордеринген был одним из городов, сданных силам Архаона проживающими там сектантами. В беспорядке Шторма Хаоса многие города подобно Нордерингену были потеряны, и многочисленными были случаи трусости, предательства и подкупа, и немало было мужчин, которые как и Фейрзингер видели по-настоящему страшные вещи, когда нашествие продвигалось к Мидденхайму. Что бы он ни увидел, Фейрзингер сбежал из Нордерингена как раз перед тем, как город пал, и поскакал на юг с несколькими выжившими наемниками. Он не вернулся обратно.

Соратники Фейрзингера умерли или ушли из банды наемников, когда Фейрзингер направился на юго-восток прочь из Империи, сбегаая от воспоминаний, которые хранила Империя. Он пересек Серые горы на пути в Бретоннию в поисках работы. К несчастью, он вскоре обнаружил, что Рыцарский кодекс запрещал нанимать наемников, что означало, что для такого человека в Бретоннии едва нашлась бы работа. Голодный и подавленный, он услышал о земле, где рыцари были не столь щепетильны, и хороший солдат мог найти себе работу. Фейрзингер немедленно поехал в эти земли, которые жители Бретоннии называли Мусильоном.

Фейрзингер все еще в Мусильоне. Он руководит бандой наемников, собранной из самых опасных бандитов

герцогства, и даже добыл почти приличных лошадей, чтобы предлагать свои услуги в качестве наемных рыцарей аристократам Мусильона. Но Феирзингер страстно ненавидит Мусильон, ведь он уже достаточно насмотрелся на его болотистый, мрачный ландшафт и невежественных людей, чтобы понять, что на этой земле лежит проклятие. Он сражается чтобы выжить, часто принимая еду и жилье в обмен на сражение, и он сделал пару вещей для аристократов Мусильона, которыми не может гордиться даже жесткий старый ветеран. И только мысль о побеге из Мусильона заставляет Феирзингера продолжать сражаться.

Феирзингер пытался пробраться через Санитарный кордон вскоре после своего прибытия в Мусильон, когда он понял, что это за место. Его едва не убили солдаты из ближайшей сторожевой башни, и он понимает сейчас, что ему придется купить себе путь на свободу. Он знает, что есть некие преступники, которые могут провести его наружу за определенную цену, но наемники Феирзингера дрались против достаточного количества преступных шаек, чтобы он мог быть уверен, что цена будет очень высока.

Хотя Феирзингер хочет заработать денег и выбраться из Мусильона, он беспокоится не только об этом. Свидетелем чего бы он ни стал в Нордерингене, оно сделало его непримиримым и вечным ненавистником последователей Хаоса. Феирзингер на самом деле не понимает, что такое Хаос, но он узнает метку мрака, когда видит ее, и он увидел ее в Нордерингене. Если ему когда-нибудь выдастся возможность отомстить последователям Хаоса, он с радостью ей воспользуется, рискуя собственной жизнью и жизнью людей, которые пойдут с ним против Темных богов. Феирзингер чувствует дыхание мрака в Мусильоне, и он считает, что он может чувствовать тьму, поднимающуюся над герцогством. Он слышит ее в рассказах о Черном Рыцаре, претендующем на пустой герцогский трон, видит ее в перепончатых ногах и подозрительных взглядах крестьян. Если у него будет выбор между местью Хаосу и побегу из Мусильона, Феирзингер выберет месть.

Феирзингер не единственный капитан наемников в Мусильоне, но он один из самых опытных представителей этого сословия. Он, по сути, именно тот человек, которого Маллобауд желал бы видеть в своей армии, и хотя ни один аристократ не пытался нанять Феирзингера с этой целью, это только вопрос времени. Феирзингер может принять предложение в надежде узнать больше о Черном Рыцаре и о том, не вступил ли он в союз с Силами Разрушения, или же он может решительно отказаться и сбежать от одного из лейтенантов Маллобауд, а за его голову будет назначена награда. В любом случае он может стать неожиданным союзником кого-то, кто пытается сорвать гнусные планы Маллобауда. Также он может стать наемником группы искателей приключений, ведь он всегда ищет новых членов отряда, и любой, у кого есть собственное оружие (и особенно лошадь) обычно сойдет за приемлемого наемника, если он не слишком щепетильно относится к тому, в каких битвах бьется. И, конечно, группа искателей приключений – именно тот вид проблем, для решения которого аристократ может нанять наемников, что означает, что герои должны либо драться с наемниками Феирзингера, или убедить его в том, что они все-таки на его стороне.

АСЕЛИН, ДЕВА МУСИЛЬОНА

Множество Рыцарей Поиска искали свою судьбу в Мусильоне, но со времен падения Часовни Френегранды богопротивное герцогство не видело Сестер Грааля. Так как они живут в уединенных Часовнях Грааля и обычно предпочитают одиночество, Сестер Грааля частенько съедали блуждающие чудовища, а с учетом того, что в Мусильоне едва ли найдется парочка достаточно благородных рыцарей, чтобы отправиться на их спасение, долгое время в герцогстве не было Сестер Грааля. Аврора, глава духовенства в часовне Баронства, может называть себя Сестрой Грааля, но она явно не настоящая. Многие крестьяне даже не в курсе о существовании Сестре Грааля, а те, кто в курсе, уверены, что таких в Мусильоне нет. Они были правы, пока в Мусильон не явилась Аселин.



Аселин была хрупкой, бледной девушкой, болезненной и подверженной лихорадкам. Ее родители, рыцарь и его леди в герцогстве Лионесс боялись, что она не доживет до брачного возраста. Но она выжила благодаря смеси упрямства и преданности Леди. Ее постоянные молитвы Леди были вознаграждены постепенным исчезновением симптомов, и вскоре она смогла встать с постели и даже выйти на солнце на пару дней. Постепенно Аселин чувствовала, как растет ее вера по мере того, как тело наливалось здоровьем, и для нее это был знак благословения Леди. Но будучи благочестивой и застенчивой девушкой, она задумалась, как бы ей отблагодарить Леди. В конце концов, она должна была умереть маленькой девочкой, но свет Леди помог ей выжить. Это означало, что Аселин задолжала Леди свою жизнь, и это был долг, который, как она знала, ей нужно вернуть. Но как?

Хотя и благодарные за спасение их юной дочери, родители Аселин обрадовались известию о том, что она намеревается покинуть семейный замок и поселиться у Сестер Грааля. В конце концов, это позволило им не выплачивать огромное приданое по достижению Аселин брачного возраста. Они попрощались с Аселин, когда она уехала в ближайшую Часовню Грааля, убедившись, что она взяла с собой множество травяных лекарств для приступов ее болезни. Именно в Часовне Грааля в Лионессе Аселин подметала неф и стирала священные одеяния проживающих в Часовне Сестер Грааля, получая в ответ несколько минут наедине с Леди у ее алтаря по окончании каждого дня. Постепенно по мере того, как Аселин узнавала новое о Леди и истории Бретоннии, ей становилась понятнее ее роль в жизни. Она узнала, что значительная часть Лионесса, включая замок, где она родилась, первоначально был частью соседнего герцогства Мусильон, и что Мусильон – это мрачное и зловещее место, где нет места свету Леди. Это чрезвычайно расстроило Аселин. А как же дети Мусильона, у которых нет возможности увидеть свет Леди, как посчастливилось ей?

Старшие Сестры Грааля отговаривали юную Аселин от подобных мыслей, но ее было не так просто поколебать. Несмотря на советы Сестер Грааля, Аселин (которая все еще была подростком) подпоясалась и отправилась на юг в Мусильон, намереваясь нести свет Леди людям, которые больше всего в нем нуждались.

Аселин и представить не могла, что может существовать настолько мрачное место как Мусильон. Она была шокирована до глубины души невежеством его крестьян и злокозненностью лордов, его ядовитыми болотами и ужасом города. В том время как большинство людей впали бы в отчаяние, Аселин обрела новую сталь в своем сердце. Перед ней была земля, над которой висело проклятье, и это проклятье необходимо было снять. Если даже остальная Бретонни отрекалась от Мусильона, если даже один человек пытается донести свет Леди до проклятого герцогства, значит, у его людей еще есть шанс. И этим человеком стала Аселин. Она появилась в этом мире чтобы спасти Мусильон.

Аселин выдержала бандитов, монстров, зомби, мстительных аристократов и оспу. Ее карьера привела ее от Сиротских холмов к городу, не считая промежуточных мест. Она бродит по Мусильону, выискивая злых и извращенных людей, признаки нечестивости и мутации. У нее есть дар разжигать в крестьянах религиозный экстаз, и они повсюду следуют за ней и защищают ее ценой своей жизни. Несколько раз она находила свидетельства того, что деревня отдает своих детей зверолодам или контактирует со злыми духами, и она отправляла толпу крестьян сжечь ее дотла. Когда Аселин не находит в пепле подтверждения злодеяний, она считает, что злобные грешники смогли спрятать следы с помощью колдовства. Когда она находит очевидные улики того, что жертвы действительно совершали какие-либо кощунственные действия, это закаляет ее решение принести свет Леди в самые темные уголки Мусильона.

Невероятно, но Аселин практически не пострадала в своих приключениях. Она приписывает это чудесам, которыми ее одарила Леди в признание ее попыток очистить Мусильон. Жестокий наблюдатель указал бы на то количество крестьян, которые бросались на мечи мутантов, чтобы спасти ей жизнь, или отдавали последние гости еды в деревне, когда сами они умирали от голода. Аселин не замечает подобных разговоров. Она уверена, что многие завидуют той милости, которую оказывает ей Леди и в своей смиренности она полагает, что этих наглецов в свое время покарает очищающий огонь Леди.

Аселин редко остается надолго на месте, отчасти потому что всегда найдется другое место, требующее очищения, но также и из-за того, что крестьяне, которые помогают ей в ее деле, обычно быстро умирают, и ей нужно найти других. Аселин еще не исполнилось тридцати, и хотя она носит поношенные доспехи и наряд Сестер Грааля, любому при виде ее становится ясно, что перед ним худая и бледная юная девушка, которая должна была бы ткать гобелены или млеть от лихих Странствующих рыцарей вместо продолжения своего крестового похода против тьмы. Несмотря на свою физическую слабость, Аселин никогда не избегает гуши битвы, громит ли она деревню поклоняющихся Хаосу крестьян или поджигает крепость порочного аристократа. Она сражается всем, что попадется ей под руку, но ее любимое оружие – это посох, высеченный из древесины дерева на краю Арденского леса. Она компенсирует свою слабость за счет энтузиазма и веры, уверенная в том, что милость Леди и преданность ее крестьянских последователей уберет ее от неверующих и злодеев. Многие слуги тьмы пострадали от безумных и диких ударов Аселин и пали жертвой ее потемневшего от крови посоха.

Аселин знает: чтобы спасти Мусильон, его сперва надо очистить от зла, и это зло она ищет и уничтожает. Она слышала о Черном рыцаре, который появился где-то в герцогстве, и она уверена, что он злодей, заслуживающий быть заколотым, сожженным или то и другое сразу. Она также слышала о существовании некой тайной Часовни Грааля где-то в Мусильоне, и хотя она часто ее искала, в поисках она так и не преуспела. Сила веры Аселин означает, что она может быть союзником или врагом для группы искателей приключений, и это зависит от того, соответствуют ли они стандартам Аселин в отношении благочестия и смиренности. Толпа обезумевших крестьян, ведомая Аселин, является мощным оружием и угрозой, и особенно циничный герой может направить ее против кого-то или чего-то, что он хочет уничтожить и просто отпустить ее. Аселин реагирует на попытку использовать ее таким способом со злостью, которая убедит злодея, что лучше бы он никогда не встречал размахивающую посохом деву Мусильона.

ЧУДОВИЩА ЗЕМЕЛЬ ОТЧАЯНИЯ

В Мусильоне достаточно сбившихся с пути, безумных или просто злобных людей, чтобы он в видимом будущем оставался Землей отчаяния. Однако, к сожалению, человеческий фактор – не единственный враг, встречающийся на пути путника. Множество монстров, от жестоких хищников до хитрых и загадочных созданий, претендуют на звание самых главных пожирателей неосторожных путников. Многие крестьяне настаивают, что каждое болото, топь или роща деревьев кишит кучей монстров-людоедов, и зачастую они недалеко от истины.

СЕРЫЕ ЛЮДИ

Серые люди, проживающие в болоте создания, которые, по-видимому, обладают значительным интеллектом, но неспособны говорить, занимают особое место в фольклоре Мусильона. С одной стороны, их считают ответственными за исчезновение некоторых крестьян, которые напрасно покинули безопасность родной деревни. С другой стороны, они заработали репутацию защитников диких и заброшенных мест Мусильона, сдерживая еще больше ужасных существ от заселения болот герцогства. Некоторые деревни оставляют подношения Серым людям и считают определенные болота священными для данных существ, и по всему Мусильону существуют запреты вредить Серым людям в том редком случае, если крестьянин на них наткнется.

Однако, несмотря на их привилегированное место в фольклоре, Серые люди – очень опасные и совершенно непредсказуемые существа. На каждую историю о том, как Серый человек провожает заблудившегося крестьянина в деревню или защищает годовой болотный урожай, найдется другая, повествующая о том, как они разорвали странствующих жителей или наказали тех, кто нарушил территорию их священного болота. Никто не может быть уверен в том, чего хотят Серые люди, но они определенно чего-то хотят, ведь их взаимодействие с крестьянами Мусильона выходит за рамки обычного соседства в одной и той же местности. Есть даже истории о том, как Серые люди провожали Рыцарей Поиска к тайным заводам, где появляется Леди, но никто на самом деле не верит в эти небылицы.



Серый человек выглядит как неуклюжее, неповоротливое существо, в половине случаев размером с человека и относительно гуманоидной формы. Его тело на вид сделано из сжатой тины и болотных водорослей, а его почти лишено каких-либо черт, кроме маленьких мерцающих глаз, которые сами по себе уже предполагают наличие у существа какого-либо разума. Его глинистые лапы прячут когти из дробленых костей, а верхняя часть его тела может открыться, демонстрируя черную пасть с иглами зубов. Однако куда опаснее их привычка уродовать оказавшихся поблизости людей, наполняя их вены стоячей болотной водой и заражая их сердца болотной гнилью. Тем не менее, Серые люди отнюдь не всегда сражаются с нарушителями их болота, не менее часто они пассивно наблюдают за путниками, заводят их в куда большую опасность или даже помогают им. Мотивы Серых людей неизвестны, их методы весьма загадочны. Те, кто лучше их знает, понимают, что они не знают о них вообще ничего.

ТРИНАДЦАТЫЙ КОГОТЬ

Скавены давно поселились в Мусильоне, и для любителей чумы из сообщества Скавенов герцогство представляет собой научный материал на тему того, насколько болезнь может уничтожить врагов Рогатой крысы. Вспышка Красной оспы в 1322 году убила почти всех жителей герцогства, и многие из крысолудей с удовольствием посмотрели бы, как подобное происходит в более населенных регионах Старого Света.

Однако сам Мусильон не слишком плодородная почва для операций Скавенов по той простой причине, что он и так насквозь пропитан болезнью, и не так много можно сделать, чтобы она стала еще смертельнее. Кроме того, большая часть крестьян выработала иммунитет к болезни. Это значит, что Скавены постоянно присутствуют в Мусильоне в небольшом количестве, и большая часть их операций проводится Тринадцатым когтем.

Тринадцатый коготь — это вид исследовательской станции Скавенов. Ее члены жаждут изучать механизмы работы заболевания, схемы его распространения и методы заражения. В конце концов, больше знаний о предмете означает больше смертей во имя Рогатой Крысы. Скавены в Мусильоне поэтому не слишком активно пытаются организовывать катастрофы или выбираться на поверхность, скорее, они сидят внизу и наблюдают за течением заразы и бедствий, которые развиваются в герцогстве.

Штаб станции Тринадцатый коготь расположен в исследовательской лаборатории, созданной в сети пещер под Сиротскими холмами. Коготь существовал в этих местах в различном виде с момента первой вспышки Красной Оспы в 836 году и, возможно, ранее, и хотя сама лаборатория довольно большая и сложная, все ее входы отлично спрятаны среди кустарников и папоротника Сиротских холмов. Лаборатория представляет собой адский, душный, вонючий колодец со странными мистическими приборами, бурлящими чанами с чумой, покрытыми слоем грязи клетками, заляпанными кровью операционными и примитивными казармами, где живут Скавены Когтя. Лаборатория представляет собой довольно страшное место, но ее мерзость едва ли сравнится с экспериментами, которые проходят там время от времени. Многие больные крестьяне, готовые умереть от Красной оспы, были подвергнуты Тринадцатым когтем неопишущим ужасам, пока Скавены наблюдали, что болезнь делает с их телами. Коготь состоит примерно из сотни Скавенов, большинство из которых усиленно трудятся в лаборатории и работают с человеческой тематикой. Остальные представляют собой исполнителей, которые глубокой ночью крадутся сквозь дикие земли Мусильона в поисках зараженных болезнью деревень, чтобы собрать статистику по количеству и симптомам умирающих или чтобы выкрасть несколько экземпляров для опытов.

Лидер Тринадцатого когтя — неуклюжий старый Чумной Монах, Скиттер-дарк. Даже будучи созданием Хаоса, Скиттер-дарк обладает скрупулезным и статистическим умом. Он считает, что скавены получают знания не посредством бессмысленного разрушения и убийств, а благодаря спокойному и беспристрастному изучению статистики. Методы Скиттер-дарка абсолютно далеки от безумной веры, которая обычно сопровождает работу Чумных Монахов на благо Рогатой Крысы, но Скиттер-дарк находится далеко от Скавенблайта, и он не обращает никакого внимания на мнение своих старших коллег среди крысолудей. Скиттер-дарк — умная крыса, и хотя он не слишком умелый боец, его всегда защищает команда Когтя Штормвермин («Штормовая тварь»), и он редко покидает лаборатория под Сиротскими холмами. Он получил так много информации о распространении болезни, что с помощью собранных им документов человеческие ученые могли бы значительно продвинуться в понимании медицины, если бы они смогли перевести их с Квикиша. Скиттер-дарк, конечно, намеревается вернуться в Скавенблайт и представить свои знания Совету Тринадцати, чтобы они с помощью своих болезней смогли убить еще больше презренных людишек.

Крестьяне, которые живут близ Сиротских холмов, даже не подозревают, что скавены копошатся прямо

под их ногами. Скиттер-дарк крайне дотошен в отношении запрета его агентам действовать вблизи лаборатории, и поэтому к нынешнему моменту мало кто среди крестьян говорит о крысах, которые ходят как люди. Сохранению тайны Скиттер-дарка способствует и то, что ни один из тех, кого скавены притащили в лабораторию, еще из нее не ушел.

ОГРА И ПЛЕМЯ ГАРРОУМАУ

В Муисильоне мало мест, не населенных зверолодами, и копытные чудища нашли для себя множество укромных местечек. Многие племена, большие и маленькие, проживают в Арденском лесу и иногда появляются из зарослей леса, нападая на неосторожных путников и напуганных крестьян. Примерно так же зверолоды ведут себя и в остальной части Старого Света. Но на территории Муисильона, в его соседствующих с болотами лесах с гнилыми деревьями и переплетением корней племя Гарроумау ведет себя несколько иначе.

Огра – особенно злое и тучное чудовище. Он также обладает куда более развитым интеллектом, чем многие приписывают этим чудовищным, кровожадным хищникам. Люди считают зверолодов злобными кощунственными вырожденками, которых нужно убивать при первом же появлении, и это прекрасно подходит для Огры, ведь у него есть свое мнение о людях: люди – это пища. Но Огре недостаточно просто охотиться на человеческую дичь. Огра не животное, он лидер хитрого и честолюбивого народа зверолодов, и он поднимет своих собратьев на одну ступень ближе к цивилизации, научив их выращивать свою пищу.

Согласно идее Огры, жители Муисильона должны сами отдавать своих детей зверолодам племени Гарроумау, что позволит им не рыться в отбросах и не охотиться, как это делают животные. Огра начал данный процесс, сыграв на суевериях крестьян. Поколениями деревенские жители оставляли подношения в виде еды на окраине лесов и болот, чтобы умиротворить различные сверхъестественные силы, которые могли в них обитать. Огра взял эту традицию и с помощью простого сонного заклинания, созданного племенем Шаманов, заставил конкретных деревенских старейшин оставить своих детей в виде подношения вблизи лесов, где проживают кланы зверолодов из племени Гарроумау. Этих детей откармливают в загонах, вырытых под корнями особенно крупных священных деревьев, пока не придет время употребить их в пищу.

Идея Огры не останавливается на нескольких легких перекусах для него и его братьев. Он предвидит будущее, в котором крестьяне Муисильона будут поклоняться зверолодам как вышестоящим созданиям и будут как снабжать их пропитанием, так и относиться к ним с уважением, которое хочет получить Огра для своего народа. Некоторые деревни по сути уже управляются копытными созданиями из лесов, и на каждую деревню, которую стирают с лица земли ее соседи, найдутся еще две-три, которые согласны поступать в соответствии с жестокими требованиями зверолодов. Огра забирает их детей не только для употребления в пищу, но и для того, чтобы вырастить их как своих собственных, создавая низший класс человеческих рабов, которые не только прислуживают Огре, но также возвращаются обратно в мир и убеждают своих человеческих братьев поклоняться зверолодам.



По стандартам зверолодов Огра интеллектуальный исполин и мастер политики. Однако большинство остальных вождей среди зверолодов посчитало бы его испорченным и слабохарактерным, ведь он стремится к власти и силе за счет хитрости, а не военных действий и охоты. Это правда, что Огра достиг влиятельности в своем племени, манипулируя менее умными зверолодами для поддержки Огры и убийства его противников. Огре на руку изоляция Муисильона, и все его племя, насчитывающее тысячи зверолодов в дюжине кланов, следует его идее с незначительными исключениями. Огра воображает себя тенью королем Муисильона, даже богом, командующим армией преданных рабов, пока он и его братья толстеют на мясе детей. Возможно, однажды он придумает план и распространит свою идею в остальной Бретоннии и даже в Старом Свете, но до тех пор ему достаточно выстроить свой образ злобного бога в умах крестьян Муисильона.

Огра – один из наименее известных и самых опасных злодеев Муисильона. В тени самых глубоких и темных лесов герцогства клан Гарроумау строит тайное государство, чтобы выращивать людей в качестве пищи и рабов, и, возможно, однажды они добьются успеха. Возможно, что вместо этого быстрое лезвие или сильное копье найдут путь к извращенному сердцу Огры и покончат с кошмаром до того, как он начнет осуществляться. Но если это случится не слишком скоро, Огра получит в свое управление преданных человеческих агентов, которые отправятся в деревни герцогства и будут обещать освобождение от проклятия в обмен на принесение в дар новорожденных младенцев. В Муисильоне все настолько перепуталось, что с помощью удачи и хитрости Огра может действительно преуспеть в создании тайной нации зверолодов с Огрой в качестве короля.

ВЕЛИКАЯ СВИНОМАТКА ГРИЗМЕРИ

Большая часть легенд о Великой Свиноматке сходятся на том, что она родилась однажды ночью в деревне на берегах реки Гризмери (немало споров возникло по поводу конкретной деревни, в которой она родилась). Они также сходятся на том, что это была самая большая свинья, которая когда-либо появлялась на свет в Мусильоне, и она была больше чем просто свиньей.

Она обладала сверхъестественными силами, которые от истории к истории сильно различались – от умения летать до гипноза, и она стала ключевым персонажем в вечной борьбе добра и зла. Хотя мало кто из мужчин Мусильона сильно беспокоится о добре и зле, многие Лягушатницы настаивают, что легендарные свиньи герцогства сражаются за их благо, благодаря чему эпическая борьба продолжается даже тогда, когда умы людей заняты чем-то другим.

Многие крестьяне возвращались с широко распахнутыми глазами после долгого вечернего блуждания по болотам в поисках урожая, бормоча о силуэте огромной свиньи, мелькнувшего на горизонте, или громоподобного храпа свиньи-великана, которая могла бы быть только самой Великой Свиноматкой. И правду говорят, что во мраке ночи Великая Свиноматка может явиться в мир людей. Точно неизвестно, относится Великая Свиноматка к силам добра или зла, и постороннему лучше не просить точного ответа на данный вопрос, потому что мало

какая другая вещь может привести группу крестьян в сильное возбуждение, как спорные теории, касающиеся Великой Свиноматки. Еще загадочнее вопрос ее взаимоотношений с другими легендарными свиньями, например, печально известной Черной Свиньи из Лесов. Некоторые настаивают, что Свиноматка – заклятый враг Черной Свиньи, в то время как другие утверждают, что они друзья или даже каким-то образом два лика одного и того же существа. Мусильон славится сложным круговоротом связанных со свиньями историй, и Великая Свиноматка находится в центре их всех, на счастье или несчастье блуждая по Мусильону.

Встреча с Великой Свиноматкой (или, что возможно, с одним из ее земных воплощений) означает, что встретившие ее вовлечены в какое-то дело, которые определенно изменит Мусильон. Великая Свиноматка может сразиться с ними (и она очень яростное животное) или просто появиться как символ воли Мусильона. В любом случае ее появление нельзя проигнорировать, ведь там где ступает Великая свиноматка, подвиги, достойные легенды, не заставят себя ждать.



Баронство Проклятых

A dark, atmospheric illustration in a monochromatic style. In the foreground, a knight with long, flowing white hair and a stern expression is mounted on a mechanical, armored horse. The knight holds a long sword aloft in his right hand and a shield in his left. The mechanical horse has a large, circular eye-like sensor on its head. The background is a desolate, war-torn landscape with smoke rising from the ground, skeletal remains of structures, and other figures in the distance, some appearing to be in armor. The overall mood is grim and epic.

Или, принеси мне голову Гвидо ле Бо

♦ ГЛАВА IV: В МУСИЛЬОН ♦



Баронство проклятых – это приключение по миру Вархаммера, в котором группа героев по приказу Адальгарда, Герцога Лионесса, отправляются в Мусильон на поиски печально известного преступника-психопата Гвидо ле Бо. К сожалению для всех заинтересованных лиц, Гвидо не так-то легко поймать. Герои должны напасть на след Гвидо у невежественных, боящихся свиней крестьян, последовать за ним до дома одного из самых гнусных злодеев Мусильона и в итоге прийти в мрачный, обезображенный нищетой сам город Мусильон. У них есть достаточно возможностей быть ограбленными, избитыми, убитыми и искалеченными, также заразиться болезнью или стать чьей-то пищей, пока они будут искать улики, которые оставил позади себя Гвидо.

Кульминацией приключения станет момент, когда герои последуют за Гвидо ко двору самого Рыцаря-Людоеда. Им придется выбрать: согласиться на предложение Рыцаря-Людоеда, чтобы заполучить голову Гвидо, предать Рыцаря-Людоеда и надеяться, что их уловку не распознают или уйти из города без ле Бо. Если они выберут последнее, им придется встретить силы Санитарного кордона, чтобы сбежать из Мусильона и добраться до относительной безопасности более благоприятных провинций Бретоннии. В любом случае герцогство само по себе не менее опасная сила, чем любое из его злодеев, потребуются огромное умение, смелость, сила и удача, чтобы невредимыми выбраться из Мусильона.

Приключение создано для относительно опытной группы героев, своего рода отчаянных бандитов или добродушных бродяг, которые могут откликнуться на призыв герцога избавить землю от частицы зла.

ФОНОВАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Лионесс – приятное и плодородное герцогство к северу от Мусильона, которым правит Герцог Адальгард. Герцог – достаточно справедливый правитель, рыцари герцогства сражаются на поединках, дамы молятся, а крестьяне трудятся в поте лица – в общем, все делают то, что и должны делать. Однако в любом сообществе найдутся недовольные и преступники. В последние годы Лионесс особенно страдал от одного из них – Гвидо ле Бо, бандита, подстрекателя, вора и убийцы. Некоторые сомнительные элементы среди крестьян приняли Ле Бо за символ крестьянской революции, а некоторые даже предположили, что пример ле Бо показывает, что обычный человек может быть таким же сильным и справедливым как благородный рыцарь. Это просто неприемлемо, и Герцог Адальгард в какой-то момент предложил награду за голову ле Бо.

Последней каплей стал случай, когда был украден бриллиантовый венец леди Августины. Ле Бо, не будучи скромным или благоразумным человеком, похвастался кражей в некоторых дурно славящихся тавернах в городах Лионесса и даже показал венец некоторым из постоянных клиентов. Леди Августина, одна из фрейлин супруги Адальгарда Исмены, была сильно смущена, когда увидела, как Ле Бо прокрадывается в ее покои и рыщет среди ее вещей. Герцог Адальгард поднял цену за голову ле Бо, добавив к ней земли в Лионессе, и пошел на довольно нерыцарский поступок, призвав героев найти ле Бо.

Приключение начинается, когда группа героев прибывает в крепость Герцога Адальгарда. Более вероятно, что они просто ответили на призыв искателей приключений, которые слышали во многих городах Бретоннии, или, возможно, они пронюхали о такой возможности благодаря своему светскому другу, находясь при этом за пределами Бретоннии. Другой вариант: указанных героев стали разыскивать как преступников в Бретоннии, или они уже были обвинены в каком-то преступлении. В этом случае придворные Адальгарды могли тонко намекнуть, что герцог предлагает прощение за все преступления, совершенные в Бретоннии, в обмен на Гидо ле Бо. Предполагая, что Адальгард не считает преступления героев более ужасными, чем преступления ле Бо (что при раздутой дурной славе ле Бо весьма маловероятно), даже самые бездушные убийцы могут начать жизнь с чистого листа, если они проведут успешную охоту на ле Бо. Какой бы ни была награда, героям придется ее заслужить, ведь ле Бо последний раз видели переходящим Санитарный кордон на пути в Мусильон.

ЗАМОК ЛИОНЕССА

Замок Лионесса можно обнаружить на острове неподалеку от скалистого побережья Лионесса. Он встроен в сами скалы, омываемые приливом. Крепкие стены замка венчают огромные развевающиеся флаги, на которых изображен герб Герцога Адальгарда – красная львиная голова на белом поле, на небольшом расстоянии от внешней стены стоит большая статуя Тиерульфа, окропляемая солеными брызгами. Эта статуя, высеченная из цельного куска скалы, изображает Тиерульфа с поднятым мечом в одной руке и его сломанным копьём в другой.

Замок красив, но не слишком пышен, ведь Герцог Адальгард не придает большого значения украшению замка. Цитадель замка представляет собой одну большую башню с внушительными укреплениями на крыше, и именно здесь Адальгард держит свой двор. Зал



для приемов у Адальгарда обычно посещает некоторое количество придворных, таких как советники, сопровождающие рыцари и один или два поэта или художника. Адальгард плохо терпит музыкантов или певцов, но он любит слушать хорошую, долгую песню с огромным количеством битв. Обычно он сидит в большом деревянном кресле с высокой спинкой, перед которым стоит блюдо с мясом, и обсуждает с советником какой-то вопрос. Адальгард выглядит как крупный, краснолицый мужчина, который в юности сражался во многих суровых битвах и который все еще редко позволяет себе ходить без доспеха. Он грубоватый, непреклонный и самодовольный, и он привык действовать по-своему.

ПРИГЛАШЕНИЕ К СЛАВЕ

Герцог Адальгард пребывает в особенно плохом настроении, когда к нему приходят герои. У него много обязанностей перед герцогством, и все же ему приходится отвлекаться на этого парня Ле Бо, который осмелился бросить ему вызов. Адальгард напрямую высказывает свое предложение – земля (или прощение прежних преступлений) в обмен на Ле Бо, живого или мертвого. Если Ле Бо мертв, Адальгард желает видеть определенное доказательство этого факта, а именно его голову. Адальгард выслушивает вопросы героев и пользуется каждой возможностью проклясть имя Ле Бо или поговорить о его преступлениях.

По словам Адальгарда, Ле Бо начал свою карьеру обычным вором и бандитом. Он искал укрытия от праведных аристократов Лионесса, скрываясь в крестьянских деревушках и завоевывая их расположение своими заявлениями о том, что он борец за права крестьян. Крестьяне (которых Адальгард считает простоватым и легко поддающимся под влияние народом) зачастую верили ему, и спустя какое-то время Ле Бо стал кем-то вроде народного героя среди обычных жителей сродни Герримаулту из Бретоннского фольклора. Это, конечно, полная чушь

– действуя как подстрекатель, Ле Бо дал крестьянам опасные идеи, которые могут в будущем только навредить им. Преступления Ле Бо, тем временем, стали еще более гнусными. Он убил придворного, везущего налоги к одному из лионесских Рыцарей Королевства, и он серьезно ранил Рыцаря Поиска, который пытался его поймать. Ле Бо был принят как символ восстания группой фермером и пастухов, которые отказались платить налоги своему местному лорду и восстание которых было жестоко подавлено личными Странствующими Рыцарями Адальгарда. Стало ясно, что Ле Бо не только преступник, но и опасный мятежник, который бросил вызов власти аристократов и таким образом стал врагом всей Бретоннии.

Адальгард особенно возмущен последним преступлением Ле Бо, кражей венца из личных покоев леди Августины, которые находятся в самом замке Лионесса. Дерзость этого преступления заставляет лицо Адальгарда краснеть каждый раз, когда он думает о нем, и он обычно бьет своим кулаком об стол и кричит что-то вроде «Клянусь зубами Малгримаса! Как это могло произойти?». Адальгард обычно выпивает хороший глоток вина, чтобы успокоиться, перед тем, как объяснить, что леди Августина – это фрейлина супруги Адальгарда Исмены, и что таким образом кража – это оскорбление чести Исмены. В общем, Адальгард описывает Ле Бо как психопата и убийцу, а также мятежника, восстающего против естественного и должного порядка в Бретонском обществе. Герцог куда более заинтересован в том, чтобы убедить героев в том, какой опасный подстрекатель этот Ле Бо, чем в описании его личных преступлений. Ему трудно понять героев, которые не верят, что Ле Бо настолько ужасен, насколько его описывает Адальгард. Разве есть преступление хуже чем нанесение вреда правильному и справедливому равновесию между аристократами и обычными людьми? Преступления Ле Бо оскорбляют саму Леди Озера, и за это его необходимо судить.

О ЛЕ БО

Герои, возможно, захотят узнать больше подробностей о том, как они должны охотиться на Ле Бо. Последний раз подстрекателя видели пересекающим Санитарный кордон на пути в Мусильон, где он убил часового одной из сторожевых башен. Указанная башня находилась под командованием Рыцаря сэра Ауферика, и она стоит в одной из долин, часто используемых для попадания в Мусильон (и иногда обратно). Часовой прожил при его ране два дня, в течение которых он припомнил, что нападавший ухмыльнулся «Скажи своей Леди, что тебя послал Ле Бо» перед тем, как вонзить свой кинжал в бок часового. Следовательно, Ле Бо находится где-то в Мусильоне, и героям придется следовать за ним.

Герои также могут попросить описание Ле Бо. Он, согласно словам всех, кто его видел, выглядит как мужчина среднего роста с темными волосами, явным лицом преступника и грубоватым языком деревенщины. Его также считают мастером маскировки. Если герои объяснят, что, следовательно, будет трудно узнать живого или мертвого Ле Бо, если они и привезут его обратно, Адальгард ответит, что леди Августина была свидетелем кражи ее венца и определенно узнает лицо злодея, если снова его увидит. Адальгард не думает о том, что у героев возникнут проблемы с узнаванием Ле Бо, когда они найдут его – они узнают его по отвратительным делам, которые он совершает в Мусильоне!

БОЛЬШЕ ИНФОРМАЦИИ

Герои могут пожелать поговорить с леди Августиной, раз уж она одна из немногих, кто действительно видел Гвидо Ле Бо. Если они хотят, Адальгард отправляет посыльного, чтобы позвать леди Августину, и через несколько минут она приходит в сопровождении группы прислужниц и леди Исмены, следующей позади нее. Августина – очень юная, худая, бледная женщина, почти девочка, которая все еще травмирована своим близким знакомством с подобным злодеем. Она отвечает на вопросы тихо, часто в поисках одобрения поглядывая на Адальгарда или леди Исмену перед тем, как ответить. Она проснулась ночью и увидела тень в своей комнате, которая скользила через ее гардероб. Окно было распахнуто настежь. Фигура повернулась и взглянула на нее, когда она проснулась, и она была озарена лунным светом. Леди Августина была глубоко шокирована этим лицом со страшными хитрыми, косоватыми темными глазами злодея и щетиной. Мужчина засмеялся и выскочил через окно. Покои леди Августины находятся высоко в крепости, так что вору пришлось совершить сложный и опасный спуск, чтобы сбежать. К тому времени как леди Августина вызвала стражу замка, вора уже и след простыл. Августина уверена, что это был Гвидо Ле Бо, ведь в Лионессе нет больше настолько злобного и дерзкого негодяя, чтобы совершить подобное преступление. Герои могут также попросить описание украденной вещи. Леди Августина может сказать им, что это был серебряный венец с розой в центре и золотыми лепестками. Леди Августина все еще сильно расстроена воспоминаниями о событии, и если давить на нее или спрашивать более агрессивно, она может расплакаться или даже упасть в обморок.

Леди Исмена стоит и безразлично наблюдает за допросом, пользуясь возможностью рассмотреть героев. Исмена – красивая женщина, гораздо старше

Августины, и одевается достаточно просто, чтобы быть скромной, но достаточно хорошо, чтобы казаться намеренно аристократичной. Если у нее появится причина заговорить с героями, она будет вежливой, но весьма любопытной, отвечая вопросом на вопрос, одновременно пытаясь выяснить как можно больше о героях. Леди Исмена – умная и довольно честлюбивая женщина, которая полагает, что ее долг в том, чтобы осторожно давать советы своему супругу для того, чтобы он поступал так, как это выгоднее для Лионесса. Адальгарду будет мало дела до героев, как только они преуспеют или потерпят неудачу в возврате Ле Бо, но леди Исмена может оказаться полезным и надежным наставником, если герои вернутся в Лионесс.

В конце концов, герои, возможно, захотят узнать что-то о Мусильоне. Тут Адальгард пренебрежительно машет рукой и говорит им, что это бедная земля, где мало заметных рыцарей, что-то вроде тихой заводи, где, по их мнению, могут скрываться такие негодяи как Ле Бо. Адальгард ничего не говорит в своем описании о болезнях, зомби, ужасающих крестьянах и давящем чувстве отчаяния. Он знает, что как только герои окажутся внутри Мусильона, им придется потрудиться, чтобы выбраться обратно, но опять-таки он предпочитает этого не упоминать. Если он столкнется с героями, у которых уже есть какие-то знания о том, что представляет собой Мусильон, он преуменьшает мрачность герцогства и утверждает, что великий король Луэн Леонкур прилагает огромные усилия в отношении цивилизации герцогства.

ВПЕРЕД!

Как только закончатся первоначальные вопросы, Адальгард охотно отправит героев в дорогу в направлении Мусильона. В частности, нет времени обсудить точное расположение или подробное описание земли, которую получат герои при возвращении Ле Бо обратно в замок Лионесса. Адальгард одалживает героям транспорт до границы с Мусильоном при условии, что все лошади будут отданы у сторожевой башни Ауферика, так как Адальгард знает, что лошади, въехавшие в Мусильон, как правило, не возвращаются, даже если возвращаются их всадники. Он не хочет одалживать героям деньги или снаряжение, которые, как считает Адальгард, должны быть благодарны за редкую честь получить задание от бретоннского герцога. Однако он желает послать одного из своих людей с героями, чтобы обеспечить безопасное и быстрое путешествие к башне Ауферика. Это воин, Груберт – мрачный тип, который больше ворчит, чем говорит, но он ведет героев самым быстрым путем к сторожевой башне. Груберт ни при каких условиях не ступит на землю Мусильона. Он не настолько глуп.

Прежде чем герои уйдут, Адальгард дает им запечатанное письмо и говорит, чтобы они показали его в одной из башен, когда смогут найти Ле Бо, чтобы обеспечить отсутствие проблем при возвращении в Лионесс. Данный факт может насторожить героев в отношении целей создания Санитарного кордона и сложности возвращения из Мусильона, если до этого они были не в курсе. Письмо запечатано гербом Адальгарда и является приказом от Адальгарда любому рыцарю, который встретит держателей этого письма, согласно которому в случае, если у держателей в плену находится Гвидо Ле Бо (живой или мертвый),

то им должен быть разрешен свободный пропуск через Санитарный кордон. При отсутствии Гвидо Ле Бо их можно считать обычными жителями, которые пытаются без разрешения пробраться из Мусильона. Адальгард предполагает, что герои не прочитают этого письма, но подозрительные герои могут запросто это сделать, как только окажутся вне поля зрения Адальгарда. Они могут с легкостью снова запечатать письмо, если они были достаточно аккуратны, чтобы не повредить печать.

НАГРАДА

Адальгард считает, что он может задешево нанять Персонажей Игроков, отдав им ничего не стоящую землю за их усилия. И хотя он пропускает все описания земли, которую они должны получить, если на него надавить, он покажет им гобелен с изображением земли, на котором присутствует идиллическая долина с плодородным зерном и улыбающимися крестьянами. Конечно, эта картинка совсем не то, что получают Герои; по правде говоря, эта земля бесплодна и населена нежитью, гоблинами или чем-то подобным. Если Герои откажутся от этого «подарка», Адальгард будет страшно разочарован и предложит им каждому по боевому коню из его конюшень (Хотя на выбор его главного конюшего и всегда низкого качества). Если и это не пройдет, он сможет предложить им титул, как, например, Защитники Лионесса. Но если Герои упрямо требуют золота, Адальгард ворчливо предлагает им 50 золотых авансом и еще 100 по завершении миссии.

много историй об этом месте. Например, он может сказать героям никогда не пить некипяченую воду и принимать иные меры предосторожности, чтобы не стать жертвой бушующих в Мусильоне болезней. Героям, которым он доверяет (в основном, дворянам) он объясняет, что Санитарный кордон предназначен для удержания простых жителей внутри Мусильона и не дать им распространять Красную Оспу в соседних землях. Он также знает несколько основных фактов о Мусильоне, как, например, местоположение города и Гризмери, бедность и изолированность крестьян и основные детали Дела о Фальшивом Граале. Он слышал несколько слухов о том, что король Луэн хочет собрать армию Странствующих рыцарей и отвоевать Мусильон, но он не слышал о Маллобауде. Ауферик все еще верит в Рыцарский кодекс и Деву Озера, но он все больше устает и становится более циничным, долгое время занимаясь неблагодарным делом в Кордоне.

Ауферик может также подтвердить, что один из его воинов был убит шесть ночей назад мужчиной, который назвал себя Гвидо Ле Бо. Ауферик не может подтвердить, что убийца действительно был Ле Бо, но это лучшая зацепка, которая у них есть. Если бы Ауферик не поклялся защищать сторожевую башню, он бы сам погнался за злодеем. Лучший совет, который Ауферик может дать героям, - это направиться в Мусильон в деревни Краечер и Пуантейре в одном дне пути пешком от сторожевой башни. Если Ле Бо действительно направился в Мусильон, он, возможно, проехал через одну или другую деревню.

Если кто-то из героев едет на лошадях, одолженных им герцогом Адальгардом, люди Ауферика могут забрать их. У самого Ауферика нет лошадей, которые он мог бы одолжить, и он не может выделить человека в проводники для героев. Как только они покинут башню, они будут сами по себе.

СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ АУФЕРИКА

Сторожевая башня Санитарного кордона под командованием рыцаря Ауферика – это последний бастион Бретоннии перед тем, как герои въедут в Мусильон. Она стоит на границе между Лионессом и Мусильоном примерно в двух днях конного пути от замка Лионесса. Она примостилась на пологом холме, откуда с каждой стороны можно увидеть сторожевые башни. Сторожевая башня Ауферика представляет собой относительно новое здание, построенное из дерева, с площадкой для лучников на крыше и бойницами для лучников в стенах. Она вмещает небольшой гарнизон, состоящий из крестьянских лучников и нескольких воинов, сам Ауферик при этом единственный рыцарь.

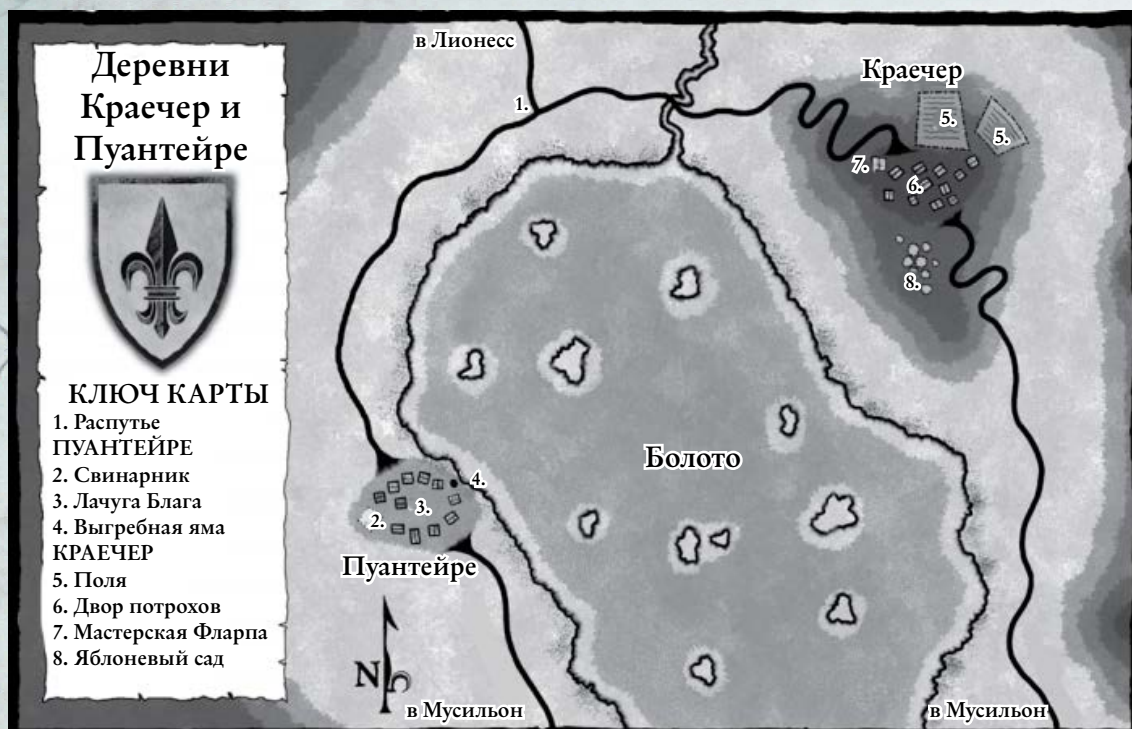
Ауферик готов приютить героев на ночь, и его интендант (подозрительно худой крестьянский лучник, который также выполняет функции гарнизонного повара) может продать им несколько экземпляров базового оружия и припасов. Герои могут спать на тонких соломенных тюфяках на нижнем этаже сторожевой башни и утром угоститься завтраком из хлеба и вязкого куриного рагу. Ауферик также охотно поговорит с героями, если они останутся на ночь, особенно если среди них есть дворяне или бретонцы по рождению.

Ауферик – неплохой источник общих сведений о Мусильоне. Хотя Ауферик сам не был в герцогстве, он пробыл в Санитарном кордоне три года и знает

КРАЕЧЕР И ПУАНТЕЙРЕ

Как только герои попадают в Мусильон, все меняется. Там, где вокруг них сверкала зеленая и приятная глазу земля Бретоннии, там они теперь окружены угрюмостью и мраком Мусильона. Изменения происходят очень быстро, когда они пересекают граница Лионесса и Мусильона. Зелень травы темнеет и сморщивается. Небо затянуто тучами и выглядит мрачно, ветер становится холоднее, и время от времени с неба капает морось. Помимо прочего, есть этот запах. Мусильон пахнет иначе для остальной Бретоннии. Превалирующий аромат отдает плесенью как сырой подвал, ему сопутствует легкая кислинка как у испорченной еды или немывтых ног. Запах царствует повсюду, даже вдалеке от зловонных болот к югу, и он пропитывает одежду и вещи любого, кто надолго задерживается в Мусильоне. Первые впечатления героев о Мусильоне должны предполагать бедность, неправильность, горе и нависший над ним рок. И все это еще до того, как они достигли Краечер и Пуантейре.

Дорога до Краечер и Пуантейре от границы с Лионессом занимает несколько часов пути. Между сторожевой башней Ауферика и двумя деревнями нет ничего примечательного. Если путешествие затягивается, безжалостный ГМ может устроить засаду из бродячих зомби или бандитов, приветствуя героев



в Мусильоне. Первое, что увидят герои, добравшись до деревень, это легкая туманная дымка в отдалении, сквозь которую постепенно выступают очертания потрепанных хижин. Краечер расположен на пологом холме близ чрезвычайно зловредного болота, в то время как Пуантейре находится на другой стороне болота. Дорога к деревням раздваивается, и в отсутствие знака, указывающего, какая из деревень как называется, герои, возможно, должны будут сделать выбор без каких-либо сведений, какую деревню им посетить первой.

Какую бы деревню не выбрали герои, их непосредственной задачей, скорее всего, станет вопрос, проезжал ли здесь Ле Бо, и если да, узнать, куда он направился далее. Один из жителей, Лягушатница, которую зовут старая Гер из Краечер, действительно обладает этой информацией, потому что она давала Ле Бо указания, как проехать к крепости Аукассина, расположенной далеко на юге. Однако, уединенность деревень такова, что она не захочет выдать эту информацию посторонним, и героям придется или справиться с этой общей враждебностью деревенских, или устроить веселый ад, если они хотят заполучить этот важный ключ.

ПУАНТЕЙРЕ

Деревня Пуантейре расположена на самом краю болота. Воздух и земля ужасно влажные, и легкий туман постоянно висит над болотом, что означает, что деревню Краечер не видно из Пуантейре. Это один из факторов, который привел к враждебности между двумя деревнями. Сама Пуантейре состоит из нескольких хижин, собравшихся вокруг клочка грязной земли, которая действует в качестве деревенской площади. Жителей Пуантейре обычно можно найти на этой площади, где они готовят, чистят, потрошат лягушек и улиток, поют странные атональные песни или просто пьют в грязь. Достопримечательности деревни включают яму на краю болота, куда вываливают внутренности, хижину Почтенного Блага (которая

больше, чем окружающие хижины, и в ней есть окно), и свиарник (который все еще стоит, потому что его постоянно охраняют два крестьянина, вооруженные острыми палками).

Люди Пуантейре суеверны, мрачны и живут крайне изолированно. Из всех них только Почтенная Благ была аж в Краечер, и им трудно вообразить, что мир простирается хотя бы сторожевой башни Ауферики. Трудно войти в контакт с жителями Пуантейре, но сделать это необходимо, если герои хотят найти какую-либо информацию о Ле Бо. Чтобы просто начать беседу с жителем, необходимо пройти Тест на Товарищество. Если он провален, указанный житель будет переполнен страхом перед чужаком и сможет только продолжить занятие, которым он занимался.

ПОЧТЕННЫЙ БЛАГ

Благ выглядит неопишимо древним. На самом деле ему только за тридцать, но Мусильон быстро старит своих обитателей, и Благ примерно так стар, как только может позволить себе крестьянин. Это горбатый, беззубый, шаркающий ногами старик, который постоянно ухмыляется. Один его глаз намного больше второго и вращается сам по себе, постоянно перескакивая с человека на человека и иногда создается ощущение, что он вращается вокруг соевой оси в глазнице. По сравнению с другими деревенскими Блага можно назвать ушлым переговорщиком, и именно был инициатором великого экономического бума, который привел к покупке жителями Пуантейре Императрицы, деревенской свиньи. Как старейшина деревни он успешно управляет деревней, и к этой роли он относится очень серьезно.

Благ подозрительно относится к чужакам, но он по крайней мере охотно поговорит с ними. Разговор



с Благом не требует Теста на Товарищество. Это не значит, что он будет вежливым или располагающим, но он признает присутствие чужаков. Остальные жители деревни относятся к Благоу с величайшим уважением и полагаются на него во всем, и если герои не проявят по отношению к нему того же уважения, они едва ли получат от него много информации. Благоу нужна информация о земле за пределами деревни, но вскоре становится ясно, что он не имеет ввиду земли за пределами Мусильона или даже где-то в герцогстве. Он подразумевает Краечер. Благо бесконечно ненавидит жителей Краечер, и он абсолютно уверен в том, что они намерены украсть у его людей свинью Императрицу. Крестьяне Краечер, настаивает он, безумно ревнуют Императрицу, и Блаш мобилизовал весь Пуантейре, чтобы защитить ее. Это означает, что они поставили двух стражей – Боу и Манса – и вооружили их палками.

Мнение Блага о людях из Краечер отмечено более чем мнимой ревностью к свинье, ведь жители Краечер не проявляют должного уважения к фольклору Мусильона. В конце концов, напуганные болотом жители Пуантейре оставляют подношения в виде внутренностей в выгребной яме, где простой, но исполненный осознания долга Спук ворошит их палкой, чтобы умиротворить духи болот. Более того, Краечер приветствует чужаков, явный знак, что деревня не уважает истинные ценности Мусильона (если Ле Бо отмечает последнее, герои могут предположить, что Ле Бо мог все-таки проехать через Краечер).

СПУК

Спук – это тощий паренек с вечно разинутой челюстью, единственный долг которого состоит в том, что ворошить палкой в яме с потрохами на границе болота. Это важная задача, ведь благодаря этому духи болота остаются счастливыми. Никто в Пуантейре не помнит, что это за духи, что они делают или каким образом им могут быть приятны внутренности, но традиция – внушительная сила в Мусильоне, и Спук вылезает из своей хижины каждое утро, встает у выгребной ямы и ворошит ее один раз в час. У Спуга шесть пальцев на каждой руке и лишний сосок.



Спук не настолько глуп, как кажется на вид. Он предпочитает не водить компанию с другими крестьянами и рад, что они считают его дурачком и не приходят слишком часто поговорить с ним. Спук хранит темный и ужасный секрет, и он не желает мучить себя искушением рассказать о нем какому-нибудь из крестьян. Секрет Спуга в том, что Императрица иногда говорит с ним. Когда он один, он слышит мощный, рычащий голос свиньи в своей голове. Он говорит Спугу делать разные вещи, страшные вещи, и хотя пока он мог устоять, Спук страшится того дня, когда его воля сломается и он вытащит нож для потрошения улиток и начнет кровавое веселье. Спук уверен, что императрица на самом деле легендарная Черная Свинья из Лесов, злобная свиноподобная сила, которая бродит ночью по Мусильону и заставляет невинных крестьян совершать ужасные поступки. Императрица является Черной Свиньей или, возможно, воплощением этого сверхъестественного чудовища, и у нее есть жуткие



планы на обе деревни, которые некоторым образом включают Спуга. Хотя он не может рассказать свой секрет другим крестьянам, Спук благоговееет перед чужаками, и если герой сможет поговорить с ним, он может вызвать из него его секрет с помощью Сложного Теста на Товарищество (-10%) или Теста на Обаяние.

БОУ И МАНС

Боу и Манс – крепкие крестьяне, назначенные охранять свинарник Императрицы. Они рассматривают это занятие как очень престижное назначение, и обычно их можно увидеть рядом со свинарником бдящими на страже с заостренными палками наготове. Ни Боу, ни Манс не выделяются сообразительностью, но Манс верит, что он главный и постоянно обвиняет Боу, если что-то идет не так. В частности, он постоянно говорит Боу, что тот «тупой, как Мелкий Головастик». Боу, в свою очередь, редко говорит и легко отвлекается. Боу можно узнать по низкопосаженным глазам, а Боу, более высокий и тучный, имеет небольшой, но заметный горб.

Боу и Манс не очень умны и не слишком серьезные противники, если кто-то попытается проникнуть в свинарник и украсть или убить свинью. Однако, если у них будет возможность, они позовут на помощь – в частности, помощь от Мелкого Головастика. Мелкий Головастик сразу вылезает из своей хижины и оказывается, что это чудовищно огромный крестьянин в набедренной повязке из лохмотьев. У Мелкого Головастика выпирающие бицепсы, огромные руки, гигантские плечи и непривычно маленькая голова. Он действительно тупее Боу и не желает никому зла, даже тем, кто нападает на Императрицу; он просто хочет поиграть с новоприбывшими. К несчастью для них, понятие Мелкого Головастика об игре включает или откручивание головы, с которой он играет в футбол, или утопление их в навозе Императрицы. Мелкий Головастик представляет собой самой эффективное оружие Пуантейре против любого, кто попытается украсть или навредить Императрице, и он куда эффективнее, чем Боу и Манс вместе взятые.

ИМПЕРАТРИЦА

Императрица – это свинья. Она очень большая и довольная, ведь ее кормят куда лучше, чем любого крестьянина, и она, возможно, переживет большинство из них. Ее растят не на убой, а как символ превосходства Пуантейре (особенно над Краечер) и как центр внимания сообщества. Императрица съедает добрую долю крестьянского урожая овощей и лягушачьего мяса, так что она центр всей деревенской экономики. Она раздражительная, нетерпеливая и, вероятно, жестокая, и будучи сильной тварью, она в состоянии серьезно повредить любому, кто попытается украсть ее. Благ собирается найти где-нибудь самца свиньи и в итоге вывести побольше поросят от Императрицы, создав, таким образом, целое наследие свиней, которые украсят Пуантейре в следующих поколениях. Мнение Императрицы по этому поводу неизвестно.

МИННА

Минна – это восьмилетняя девочка, которая на первый взгляд лишена недостатков, типичных для крестьянина Мусильона; у нее длинные светлые волосы, блестящие голубые глаза и сияющая улыбка. Герои, однако, могут заметить ее паучьи пальцы на ногах. Минна обычно бродит вдоль края болота, танцуя и фальшиво напевая. В отличие от большинства деревенских жителей, она довольно охотно поболтает с кем угодно, включая чужаков. Минна, будучи очень юной, знает немного об окружающем мире, кроме того, что прямо за болотом есть деревня плохих людей. Другие жители считают Минну очень милой, но увлеченной детскими фантазиями юности. Никто точно не уверен, кто ее родители или кто следит за ней, но она всегда поет и прыгает по краю болота.

Минна очень любит своего друга, которого зовут Дулер. Дулер – это обычный детский выдуманный друг, с которым, как говорит Минна, она играет, когда идет бродить по болотам. Дулер отличается от подобных друзей тем, что он реален и очень опасен. Если Минне понравились герои, она может предложить им познакомиться с Дулером в болоте. Героев, которые согласятся на предложение, отведут в туманные и вонючие топи, пока Пуантейре не скроется из виду, и тут Минна укажет на незаметную кучку болотных водорослей и попросит героев сказать «Привет». Вскоре после этого водоросли начнут двигаться и встанут во весь рост, и окажется, что это один из легендарных Серых людей Мусильона.

Нельзя угадать мотивы Серых людей. По своим личным непонятным причинам Дулер любит Минну и не навредит ей. По отношению к героям он подобного не испытывает. В зависимости от его настроения Дулер может проигнорировать их, дать им важный ключ, если они застряли. Или он может попробовать их утопить, съесть или расчленив. Таковы помыслы Серых людей. Если герои смогут убить Дулера, сердце Минны будет разбито, и она убежит, плача, дальше в болота, где и заблудится. Герои с моральными принципами должны понять, что их долг – найти ее и привести невредимой обратно в Пуантейре.

Минна не боец при 6 ранях.

КРАЕЧЕР

Вторая деревня, Краечер, расположена на пологом холме над болотом. Если бы не вечный туман над болотом, из Пуантейре было бы легко увидеть деревню Краечер. Деревня Краечер куда беднее Пуантейре, потому что она находится не так близко к плодородному болоту, и об этом ее жителям постоянно напоминает возможность жителей Пуантейре держать свинью. Людям Краечер до смерти надоело занимать второе место в конкуренции между двумя деревнями, и многие думают, что Императрица, свинья из Пуантейре, – это способ сбить спесь с их противников.

Хижины Краечер стоят рядышком на вершине холма, скучковавшись как будто для лучшей защиты. Несколько мрачных полей, на которых растут ободранные кусты какого-то урожая, занимают нижние склоны, где крестьяне старательно возделывают бесплодную землю, чтобы компенсировать относительный недостаток улиток. В центре Краечер находится Двор Потрохов, где ближе к вечеру обычно собираются Лягушатницы деревни и потрошат дневной урожай. Мастерская Фларка, тем временем, выглядит относительно крепким деревянным зданием как раз за пределами основного скопления хижин, и жидкая рожица деревьев с южной стороны холма украшена урожаем едва ли съедобных сморщенных яблок. Если не считать этого, в Краечер нет заметных достопримечательностей. Вся деревня воняет бедностью и молчаливым отчаянием, ведь жители Краечер в одном шаге от голодной смерти. Жители одеты в лохмотья и кажутся отоцавшими и бледными даже по стандартам Мусильона.

Жители Краечер не столь враждебны к чужакам как жители Пуантейре. Старейшины деревни, Лягушатницы Гер и Флоуп, продают травы и другую всячину, которую время от времени берут у бродячих торговцев, и очень редко путники проходили через Краечер и даже останавливались здесь. Тем не менее, жители Краечер, в частности, Гер и Флоуп, не горят желанием выдавать или открывать слишком много чужакам, которые не прилагают все усилия, чтобы завоевать доверие жителей Краечер.

Гер и Флоуп – признанная власть в Краечер, и они решают, насколько хорошо должны принимать героев в деревне. Когда Персонажи Игроков входят в деревню, любые жители, с которыми они заговорят (в отличие от Пуантейре здесь для этого Тест не понадобится), вскоре отсылают их к двум пожилым Лягушатницам. Однако их авторитет в Краечер в данный момент пошатнулся. Дородный и вспыльчивый крестьянин Марф сыт по горло относительным богатством Пуантейре и подстрекает крестьян Краечер взяться за дерзкую миссию по похищению Императрицы. Пока Марфу еще предстоит попробовать похитить ее или даже разработать план, что они будут делать с Императрицей, если преуспеют в похищении, его призыв нашел отклик в сердцах многих крестьян. Гер и Флоуп настроены против, нет, не из любви к Пуантейре или Императрице, а потому что они слышали об элитной вооруженной охране Императрицы, и они понимают, что Краечер может не пережить потерю любого из своих крестьян.

ГЕР И ФЛОУП

Почтенных Лягушатниц Гер и Флоуп всегда можно найти во Дворе Потрохов деревни Краечер, где они тихо потрошат свой урожай с ловкостью, удивительной в их явно преклонном возрасте (говорят, что обеим женщинам уже за тридцать, но другие крестьяне утверждают, что никто не может прожить так долго). Крестьяне Краечер советуются с ними почти по всем вопросам, начиная со времени сбора яблок и заканчивая вопросом, как далеко в болото распространяется право на свомпинг, и в частности, как следует принимать чужаков. Если герои пообщаются с Гер и Флоуп, они решат, как привечать их в Краечер. Вежливым и с уважением отнесшимся к старейшинам предложат простое (но не заразное) жилье и несколько ложек еды на ночь. У Гер и Флоуп есть небольшая заначка в виде копченых лягушачьих лапок, которые они могут предложить в обмен на что-то полезное, например, свежую еду и травы. Если задать им вопрос, они не захотят отвечать, они просто скажут, что люди в Краечер предпочитают помалкивать. Они неразговорчивы, когда речь идет о других чужаках, которые могли пройти через деревню, что означает, что они избегают вопросов о том, проехал ли Ле Бо через их деревню.

Гер и Флоуп выглядят как две необычайно морщинистые старухи, их пальца за долгие годы свомпинга стали длинными и ловкими будто паучьи лапки. У Гер необычно длинный средний палец на правой руке, который она использует, чтобы вытаскивать упрямых улиток из их раковин, а одно из ушей Флоуп имеет необычайно большой размер и на свое усмотрение поворачивается к лицу говорящего с ней человека. Ни одна из этих черт не позволит расслабиться встретившему их путнику.

МАРФ

Большой и бородатый Марф владеет отвратительным садом на склоне холма, который он возделывает со своей женой Тубой. Сморщенные кислые яблоки из его сада превратили Марфа в самого богатого человека в Краечер, его хижина больше, чем какая-либо другая, и он даже носит обувь. Он считает себя представителем крестьян и является одним из тех немногих, кто открыто оспаривает заявления Гер и Флоуп. Марф самодоволен и легко впадает в ярость, но он также и щедр (насколько это возможно для крестьянина Мусильона) в отношении тех, кому доверяет, и он человек действия, который считает, что он всегда должен идти и решать проблемы вместо того, чтобы просто говорить о них. Марф, помимо того, что он выше чем большинство крестьян, обладает странным черепом конической формы и очень волосат.



Марф решительно считает, что крестьяне Краечер должны пойти в Пуантейре и выкрасть свинью Императрицу, чтобы проучить этих самодовольных богатеньких детишек. Марфа не пугают слухи о постоянной вооруженной охране, и он хочет сам возглавить рейд. Если группа героев хочет получить признание в Краечер, Марф подойдет к ним со своим планом о краже свиньи. Хижина Марфа – самое приличное место, в котором могут остановиться герои, ведь она не только менее ветхая и грязная, чем



остальные, но и потому что жизнерадостная жена Марфа Туба готова предложить его гостям редкое лакомство в виде яблок. Марф необычайно гордится своими яблоками, и нет более верного пути вылететь из его дома, чем отметить, насколько они маленькие, кислые и невкусные.

ЭЕП

Эеп – это крепкая девица, занимающаяся свомпингом, чьи навыки в выслеживании и ловле лягушек и улиток поспорят с навыками любого мужчины в Краечер. Некоторые другие крестьяне, как, например, Марф, считают, что свомпинг – это мужское занятие, и Эеп следовало бы учиться искусству потрошения лягушек у ног Гер и Флоуп вместо того, чтобы бродить по болоту. Однако Эеп поймала немало лягушек, и без нее Краечер впал бы в еще более жалкое состояние. Эек выглядит как приземистая и крепко сложенная молодая женщина с всклокоченными черными волосами и выдвинутой верхней челюстью.

Эеп неоднозначно относится к чужакам. Никто за пределами деревни никогда не помогла ей, и она не чувствует необходимости помогать им. Есть некая тайна, которую она знает, которая может заставить ее искать помощи чужаков. Однажды, несколько месяцев назад, у Эеп был период невезения в свомпинге, и она рискнула зайти дальше, чем когда-либо, в болото. Случайно она попала на территорию, которую считают своей жители Пуантейре, почти на границу самой Пуантейре. Там она услышала человека (на самом деле это был ворошащий внутренности Спук), который говорил сам с собой о страшных и темных вещах. Кто бы это ни был, этот человек был убежден, что Черная Свинья из Лесов жива и находится в Пуантейре, и что легендарная тварь припасла печальную судьбу для жителей обеих деревень. На свете мало вещей, которых боится Эеп, но Черная Свинья из Лесов определенно находится среди них, и Эеп пришла к очевидному выводу, что Императрица является воплощением Черной свиньи. Эеп настроена против плана Марфа украсть Императрицу, не потому что она сильно



любит Пуантейре, а потому что она боится того, что произойдет, если Черная свинья разозлится. Если герои взяли за миссию по похищению Императрицы, Эп может упросить их помешать краже или, возможно, даже попросить уничтожить Черную свинью до того, как она отомстит Краечер.

ФЛАРП

Фларп Сапожник владеет мастерской сразу за скоплением хижин, где он превращает лохмотья в обувь. Фларп – кто-то вроде изгоя в Краечер из-за его подозрительно хороших связей с окружающим миром – включая Пуантейре, что вообще непростительно. Фларп продает свою обувь странствующим торговцам травами, другим соседним деревням (он даже путешествовал в такие экзотические места как следующая долина за отдаленным лесом), и чужакам, которые иногда бывают в Краечер. Однажды он продал особенно хорошую пару обуви из крысиной и лягушачьей кожи Почтенному Благу из Пуантейре, и это факт мало кто из жителей Краечер может забыть. Другие деревенские говорят о Фларпе как о настоящем предателе, и Гер и Флоуп презрительно именуют его «Сапожник». Фларпа можно опознать как жителя Мусильона по носу, которым он весьма примечательно может крутить во все стороны.

Фларп – уравновешенный, довольно умный мужчина, которому достаточно шить свою обувь, изобретательно используя местные ресурсы. Древесная кора, лягушачья кожа, раковины улиток, крысиная кожа, листья, интересные ветки и все что угодно можно найти в обуви от Фларпа. По мнению Фларпа, наличие обуви – одна из немногих вещей, которые отличают крестьян Муильона от зверей, населяющих герцогство. Изготовление обуви – не просто работа, а личный вклад Фларпа в удержание герцогства от полного ухода в варварство и отчаяние. К сожалению, в Краечер никому не нужна обувь (за исключением богатого Марфа, который купил свои башмаки до того, как Фларп осмелился продать пару в Пуантейре), так что на занятие Фларпа остальные жители смотрят с некоторым изумлением. Фларп философски относится к своему статусу изгоя в Краечер и рад поболтать с чужаками, ведь ему редко удается поговорить с кем-то еще. На самом деле, если ситуация в Краечер еще больше узудится, он может даже попросить группу героев взять его с собой в дорогу. В конце концов, даже смертельная опасность – это лучше, чем заживо сгнить в Краечер, и, кроме того, героям всегда нужна обувь.

Гвидо Ле Бо и судьба Императрицы

Только лягушатница Гер из Краечер знает, что Ле Бо прошел через Краечер несколько дней назад. Она в одиночестве чистила дневной урожай во Дворе потрохов, садилось солнце (Флоуп в этот момент вывалила содержимое своего ведерка), когда к ней приблизился высокий мужчина с раненой рукой. Он спросил, знает ли старуха дорогу к замку благородного Аукассина. У незнакомца был кусок черствого хлеба и бурдюк с чистой водой из Лионесса, и этого было достаточно, чтобы купить ночлег на полу хижины Гер и полягушки в дорогу. Гер никогда не слышала об Аукассине, но незнакомец сказал, что перед крепостью был каменный мост через реку, так что Гер направила его на юг в сторону Гризмери (так как

это была единственная река, о которой она знала). Перед рассветом он ушел. Гер может описать его как хитроватого и красивого парня (если присутствует Флоуп, она может выказать презрение к такому девчачьему описанию Гер), у него не хватает двух пальцев на левой руке, и он по-дорожному одет.

Как убедить Гер рассказать эти сведения – уже задача игроков. Если люди Краечер смогут украсть или убить Императрицу, тогда деревня будет очень благодарна героям, их угостят мясом лягушек и улиток, и лягушатницы проявят солидарность с остальными жителями и предложат героям любую помощь (включая ответы на вопросы о Ле Бо). Если, наоборот, герои защитят Императрицу от крестьян Краечер, Гер тайно подойдет к ним и поблагодарит на то, что предотвратили уничтожение Краечер, не позволив неприязни между деревнями перерасти в настоящую вражду. Если все закончится кровавой бойней, Гер предложить информацию либо в ответ на угрозы, либо просто чтобы герои ушли из Краечер и Пуантейре и никогда больше не возвращались.

События, которые происходят, когда герои взаимодействуют с одно или обоими деревнями, относятся на усмотрение ГМ. Конечно, одно только присутствие героев может обострить неприязнь, что заставит Марфа выйти вперед со своим планом по похищению Императрицы. В Краечер он может устроить собрание жителей, где будет подстрекать к похищению свиньи, а Гер и Флоуп будут с ним спорить, что даст героям возможность выступить в поддержку любой из сторон (а для Эп это шанс отозвать их в сторону и рассказать о своей теории в отношении Черной Свиньи из Лесов). Если герои встанут на защиту Пуантейре, присутствие чужаков в Пуантейре убедит жителей Краечер, что в Пуантейре планируют что-то очень сомнительное, возможно даже, что у героев есть своя свинья, от которой Императрица может произвести потомство. В ином случае план похищения, возможно, начнет осуществляться, если только герои не сорвут эти планы. В конце концов, герои могут решить убить Императрицу, действуя на основании информации от Эп или Спуга, согласно которой это воплощение Черной свиньи из Лесов (или, вероятно, они попытаются украсть ее для самих себя, ведь она представляет собой единственный стоящий лут в обоих деревнях, если только им действительно не нужна обувь). Независимо от количества насилия, причиной которого станет участие героев, пожилые лягушатницы Гер и Флоуп не будут принимать в нем участия, так что только прямое убийство приведет к смерти Гер.

К дому Аукассина

Как бы не повернулись события в Пуантейре и Краечер, у героев есть одна-единственная подсказка. Ле Бо, возможно, двинулся на юг к крепости, которой владеет аристократ по имени Аукасин, возвышающейся над каменным мостом через Гризмери. Сейчас им нужно попасть туда.

Путешествие к Гризмери с учетом плохой дороги занимает три-четыре дня пешком. Опять-таки у героев полно времени попасть в засаду бандитов, отравиться грязной водой и напугать крестьян, деревни которых

будут лежать на их пути. Путешествие на юг все дальше заводит героев в болота, где кишат кусачие насекомые и где вонючие топи образуют вялые реки, стекающие к Гризмери. Долин Гризмери – мрачное, влажное и зловещее место, и здесь многократно усиливаются те дурные предчувствия и отчаяние, которые почувствовали герои, попав в Мусильон. Более того, вонь становится еще ужаснее. Весь Мусильон воняет как скисшее молоко или тухлое мясо, и Гризмери впитала самое худшее из этого запаха.

Дорога на юго-восток виляет между пологими холмами и уродливыми кучками деревьев. То здесь, то там мелькают деревни, разбросанные в случайном порядке. Есть немало деревень, где герои могут поискать укрытие или еду, но большинство из них не лучше, а даже хуже Пуантейре и Крачер. Земляной пол в хижине и лягушачья лапка – это все, что смогут получить герои в рамках местного гостеприимства. Крестьяне не будут знать, как добраться до крепости Аукассина, разве что скажут, что Гризмери где-то на юге.

Когда герои добираются до Гризмери, если они шли на юг через герцогство от Крачер и Пуантейре, они видят широкую, но относительно медленную реку, по обоим краям расплывающуюся в болота. Гризмери становится более глубокой и похожей на реку ниже по течению к западу. Лучший вариант для героев – это идти вниз по течению, пока они не увидят каменный мост. Так как это единственный крупный каменный мост через Гризмери вдаль от города, это направление почти наверняка приведет их к крепости Аукассина, Шато Хейн. Если они пойдут вверх по течению, они вскоре подойдут к западному краю Гризмери, где она превращается в неисчислимое множество болот и исчезает в топях западной долины. Эти земли населены самыми ужасными из крестьян, некоторые из них бродят по болотам подобно животным, а больше здесь ничего нет.

Найти Шато Хейн не так трудно, ведь есть только один крупный каменный мост через Гризмери, и над ним возвышается крепость, но тем не менее, героям может понадобиться совет, куда смотреть. К счастью, странствующий торговец травами по имени Споу частенько бродит к югу от Крачер и Пуантейре и может указать героям правильное направление. Он знает, что крепость контролирует каменный мост через Гризмери более-менее к югу от деревень, хотя дорога туда займет несколько дней. Он не уверен, Шато Хейн ли это, но в Мусильоне не так много подобных мест. Споу также рад поделиться парой историй с героями, и у него даже есть пара бурдюков с чистой водой и две маленькие буханки черствого хлеба, которые он может продать за несколько маленьких черных улиток или их эквивалент. Споу – веселый парень и любит рассказывать истории из мусильонского фольклора, включая те, что касаются Великой Свиноматки и Черной свиньи, хотя в ходе повествования он частенько начинает их додумывать. Споу может дать элементарный совет о том, как выжить в Мусильоне, и он также может стать дополнительным героем, если группа ранее успела потерять одного из членов.

Каким бы путем они не добирались до Шато Хейн, герои попадают внутрь, чтобы получить совершенно новый опыт. Лорд Шато Хейн представляет собой воспитанного, гостеприимного аристократа, охотно



привечающего путников герцогства. Он также вампир, и герои, которые это обнаружат, должны будут решить, хотят ли они вступить в конфликт с врагом-нежитью или им лучше позволить ему творить какое угодно зло темными ночами. Ибо Шато Хейн – крепость Аукассина, рыцаря, вампира и помощника самого Маллобауда, и его гостям нужно быть осторожнее, иначе его радушие может смениться жаждой крови настоящего хищника.

Шато Хейн

Шато Хейн представляет собой красивую крепость с одной-единственной башней, восьмиугольную в сечении, которая является окончанием маленького, но крепкого каменного моста через Гризмери. Ее можно увидеть с некоторого расстояния, и многие соседние деревни платят дань ее Лорду. Эти деревни относительно приличны по стандартам Мусильона, так как здесь неплохой свомпинг, а Аукассин не относится к числу самых деспотичных аристократов Мусильона. Однако Сложный тест на Восприятие (-10%) может позволить персонажу заметить несколько колов на дальнем конце реки, на один из которых все еще насажено сморщенное тело. Это труп браконьера, которого насадили на кол в качестве наказания, традиционного на всей территории Мусильона. Местные крестьяне не видят в этом ничего необычного. В конце концов, если не будут соблюдать права на свомпинг, вся экономика развалится, и Мусильон станет отвратительно бедным и изолированным герцогством, а это ведь ужасно.

Шато Хейн – старая, но поддерживаемая в добротном состоянии крепость с залом для приемов и несколькими личными комнатами вокруг центральной спиральной лестницы. Сам Аукассин живет на верхнем этаже башни, в то время как его люди в основном живут в подвальных помещениях. У Аукассина поблизости есть конюшня для его собственных лошадей и лошадей небольшого отряда рыцарей, которые служат ему. Внутри Шато со вкусом отделано и больше подходит для приема гостей, чем для обороны. Большая часть

мебели, даже в гостевых покоях, является антикварной, и повсюду изображен герб Аукассина (три черных цветка и черная лилия на белом поле). Самым примечательным элементом являются несколько уникальных гобеленов, которые развешаны по замку. Они изображают моменты мусильонской истории, как, например, героическая победа Ландуина над ордой нежити (однако заметно отсутствие на гобеленах Дела о фальшивом Граале). В очаге горит огонь, и каждый вечер после захода солнца накрывается богатый ужин.

В период приключения рыцари Аукассина (включая рыцаря Жеффрелара, к которому он более всего благосклонен) находятся в отъезде по другим делам (без сомнения, имеющим отношение к планам Маллобауда по захвату города), и в Шато Хейн находятся только Аукассин и его слуги.

Дом АУКАССИНА

АУКАССИН

Аукассин, лорд Мусильона и кровососущий вампир, более полно описан в Главе три: Восход Черного рыцаря. Изначально он благодушно настроен по отношению к героям и желает предложить им традиционные двое суток своего гостеприимства, предназначенных для усталых путников. Аукассин не намерен ужинать гостями, ведь ему в Шато как раз доставили специально отобранного крестьянина, и он не хочет испортить себе аппетит. На самом деле, если герои не начнут подозревать, что Аукассин – вампир, нет никаких причин, почему бы им не насладиться в течение двух дней гостеприимством аристократа и не продолжить дальше свой путь. Аукассин особенно любит рассказывать истории из истории Мусильона за основной ежедневной трапезой, которая проходит в большом зале для приемов в основании башни сразу после наступления темноты, а днем он обычно «охотится» или «осматривает деревни». На самом деле, конечно, он спит в своей огромной кровати с четырьмя столбиками в покоях на самом верху башни и просыпается только ночью.

Аукассин был столь же гостеприимен по отношению к Гвидо Ле Бо, который уверил его, что он торговец, направляющийся в город в поисках судна с ценным грузом, которое было вынуждено причалить там из-за штормов. Чтобы Ле Бо мог быстрее добраться до города, Аукассин даже выдал ему лошадь, полухромую старую клячу, которую все равно собирались прибить. Аукассин весьма сильно верит в превосходство бретонской знати, и он ужаснется, если узнает, что Ле Бо – мятежный подстрекатель крестьян. К сожалению, у Аукассина есть важное дело, которое мешает ему самому отправиться в город, и он не может выделить рыцарей для охоты за мошенником. Однако он охотно снабдит героев припасами и расскажет им все, что знает о Ле Бо. Он описывает Ле Бо как обаятельного и далеко не некрасивого мужчину, чьи глаза и рот, как он теперь вспоминает, ничего не говорили о его криминальном ремесле. Аукассин в последний раз видел его скачущим на хромой лошади в направлении города.

Все это предполагает, что герои не узнают о вампиризме Аукассина и не попытаются всадить в него кол, сжечь его или побеспокоить его иным образом. Аукассин без малейших сомнений убьет

героев, которые, по его мнению, собираются навредить ему. Кровавое столкновение в Шато Хейн станет мрачной и отчаянной схваткой, ведь Аукассин – смертельно опасный противник и, если обстоятельства сложатся в его пользу, он сможет позвать на помощь других домочадцев. Если Аукассин будет убит, тогда Жеффрелар и другие рыцари Аукассина наверняка захотят отомстить убийцам их господина, но это уже другая история.

ДИОМЕД, ГЛАВНЫЙ ПО ДОМАШНЕМУ ХОЗЯЙСТВУ

Диомед – мажордом Аукассина, глава домашней прислуги, который подчиняется напрямую Аукассину, управляет другими слугами и «дежурный порученец» для разного рода заданий. Диомед знает о том, что Аукассин – вампир, и рабски предан аристократу до такой степени, что Аукассин использует его для сбора жертв в близлежащих селениях. Когда Аукассину требуется еда, он приказывает Диомеду выбрать приличных молодых крестьян, доставить их в Шато Хейн, убить их и подготовить для пиршества Аукассина. Диомед по сути убийца, на счету которого десятки жертв, но в его понимании он обязан служить своему лорду, и его действия на самом деле это действия Аукассина. Диомед обожает Аукассина и с риском для жизни помешает причинить ему вред.



Диомед – заметно прихрамывающий пожилой человек с жидкими седыми волосами, и он много, много лет служил Аукассину. У него мягкий голос, и он немного заикается. Крестьяне доверяют ему, потому что он представляет более альтруистичную сторону Аукассина, ведь он тот, кто возвращает излишки урожая больным и в Ночь свиньи раздает наиболее известным крестьянским семьям репу, привезенную из-за границы. Они не знают, что он также тот, кто увозит их братьев и сестер под предлогом выполнения каких-то дел для Аукассина перед тем, как отравить их и спрятать под половыми досками своей комнаты в ожидании, когда Аукассин проголодается. Деревенские жители со свойственным Мусильону фатализмом приписывают эти исчезновения Серым людям, Черной свинье или неразумным прогулкам за пределы земель Аукассина.

БЕРТРАН АКВИТАНСКИЙ

Бертран является придворным поэтом Аукассина, автором изящных стихов, которые разительно отличаются от песен о битвах и сражениях, которыми развлекаются более кровожадные аристократы Бретонии. Аукассин несколько лет назад услышал стихи Бертрана и послал за ним, а последний в тот момент искал покровителя среди неблагодарных рыцарских дворов. Бертран посчитал, что шанс продемонстрировать свое мастерство поэзии перед восхищенным аристократом был достаточным вознаграждением за необходимость пожить в Мусильоне. Возможно, он был прав, возможно, нет, но Бертран больше не имеет достаточной власти над своей



судьбой, чтобы узнать разницу. Аукассин работает над тем, чтобы превратить Бертрана в такого же верного раба, как Диомед, а затем одарить поэта проклятием вампиризма, чтобы Аукассин мог вечно наслаждаться изысканными стихами Бертрана.

Аукассин убедил Бертрана, и он сам был готов убедить себя в том, что нашел в Аукассине идеального покровителя. Он подозревает, что в Аукассине есть что-то зловещее и, возможно, даже сверхъестественное, но он не признается в этом даже самому себе, и только тот, кто завоевал его доверие, после длительных уговоров сможет убедить его, что Аукассин – зло. Даже если он узнает о бесчисленных убийствах, за которые ответственен Аукассин, Бертрана можно убедить остаться на стороне его господина. Бертран выглядит как худощавый и бледный человек с каштановыми волосами до плеч, он склонен проводить долгие часы в творческих размышлениях, и известны случаи, когда он целыми днями умирал над написанием одной-единственной строчки. Его поэзия достаточно хороша для самых взыскательных и образованных слушателей, и Аукассин часто вызывает Бертрана прочитать стихи для его гостей.

БЕРЕНИС

Одна из лучших создательниц gobelенов во всей Бретоннии, Беренис была ученицей знаменитой леди Лилиен из Куронны. Однако, будучи простолудинкой по рождению – дочерью умелой, но бедной вышивальщицы – талантливая Беренис никогда бы не удостоилась чести посетить лучшие дворы Бретоннии, какими бы прекрасными не были ее gobелены, ведь такова была капризная природа придворной культуры Бретоннии. После ее ученичества у Лилиен Беренис оставалось только взяться за неблагодарную работу, которой занималась ее старая мать. Она всегда втайне мечтала, что благородный рыцарь или аристократ спасут ее от бедности, и когда красивый молодой рыцарь из далекого герцогства въехал в Куронну в поисках талантливого художника, она подумала, что этот момент настал. К несчастью для нее, тем рыцарем был Жефрелар, лордом которого был Аукассин. Беренис пообещала однажды вернуться с состоянием (по меркам простолудинов), чтобы обеспечить матери безбедную старость, и уехала с Жефреларом в далекий Мусильон. С тех пор Беренис едва ли стала богаче.



Беренис – умная и волевая женщина. Аукассин признает это и знает, что он не заставит ее относиться к нему с почтением, как Бертран и Диомед. Аукассин просто держит ее в плену. Ее покои, хотя красивые и удобные, почти всегда заперты. Даже когда Беренис выпускают, она помнит о прямой угрозе Аукассина: если она попытается сбежать, ее догонят и убьют. Хотя к Беренис относятся довольно терпимо, ее постоянно преследует чувство отчаяния от мысли, что она никогда не покинет Шато Хейн и не вернется к своей матери в Куронну. Беренис постоянно работает над gobеленами, потому что этого от нее требует Аукассин и потому что это единственный способ отвлечься от мыслей. Ее gobелены прекрасны, и когда она не занята шедеврами по приказу Аукассина, она работает над собственными

gobelенами, изображающими ее жизнь пленницы или сказочно прекрасную Куронну, в которую она мечтает вернуться.

Беренис около двадцати, но она выглядит намного старше. У нее вытянутое лицо и волосы с сединой, одевается она в грязновато-серые и коричневые одежды. Она едва сдерживается, чтобы не утонуть в своем горе, и ее рассудок спасает только надежда о побеге. Она молча молится Леди о смерти Аукассина, чтобы ее выпустили из ее тюрьмы, ведь она не знает, что ни старость, ни болезнь никогда не убьют лорда-вампира. Она всерьез подозревает, что Диомед участвует в каких-то зловещих делах Аукассина, так как она видела из окна своей комнаты, как мажордом ведет в Шато молодых крестьян, которых больше никогда никто не видел. Она сильно ненавидит Диомеда, но ей очень нравился Бертран до того, как подпал под магию Аукассина. Остальные слуги верят, что Беренис держат под замком, потому что она психически неустойчивая падшая женщина, которую Аукассин держит только из жалости. Им не разрешено говорить с ней. Беренис проводит дни, мечтая поговорить с кем-то и изливая свое горе в искусство. Если в Шато Хейн появятся чужаки и если они покажутся ей хорошими и честными людьми, она сможет найти способ обратиться к ним за помощью и предложить им выяснить, чем занимается Диомед.

СЛУГИ

Аукассин держит небольшой штат слуг для ухода за Шато Хейн и обслуживания его нужд. Диомед – глава слуг и передает им требования Аукассина, ведь сам Аукассин редко говорит напрямую со слугами. Грер, повар, представляет собой настолько грубого и простоватого крестьянина, что он едва может говорить, но несмотря на свои недостатки он прекрасный повар с природной склонностью к кулинарии. Тоул – конюх Аукассина, который присматривает за лошадьми Аукассина и его рыцарей. Тоул выглядит как юный и свежий крестьянин, который редко говорит с Аукассином и никогда не заходит внутрь замка, а вместо этого спит на соломенном тюфяке в конюшнях и все свое время посвящает лошадям. У него есть некоторые важные сведения – у подаренной Ле Бо хромой черной лошади была белая отметина на крупе в виде двойного круга. Тоулу не жаль было прощаться с ней, ведь она была злобным созданием. Домоправительницей Шато является пугающая женщина с грубоватым лицом, которую называют мадам Изольда, и у нее в подчинении есть одна-две девушки, работающих горничными. Ни одна девушка не задерживается у нее надолго, и все горничные ее постоянно боятся. В окрестных деревнях не прекращаются слухи о том, что мадам Изольда – ведьма; хотя это не так, в этот слух легко поверить каждому, кто ее увидит. Слуги обычно присутствуют в Шато днем, когда поблизости нет Аукассина. Они не знают ни одного из секретов Аукассина и никогда не входят в его покои (Диомед сам прислуживает Аукассину), а также никого из них Диомед не пускает в свою комнату.

ДВА ДНЯ В ШАТО ХЕЙН

Аукассин предлагает своим гостям традиционные два дня своего гостеприимства. Он появляется перед ними только в ночные часы (Диомед встречает героев, если они прибывают в дневное время). В первый вечер Аукассин устраивает впечатляющий пир и развлекает

своих гостей легендой из истории Мусильона. Также он приглашает Бертрана, чтобы дополнить вечер поэзией. Затем Аукассин провожает гостей в их комнаты и желает им спокойной ночи. В Шато Хейн есть три комнаты для обычных гостей, в каждой из которых стоят две кровати.

ПЕРВАЯ НОЧЬ

В первую ночь Диомед приводит в Шато юную крестьянку Лиссет под предлогом собеседования у мадам Изольды для работы горничной. Вместо этого он ведет ее в свою комнату, душит и прячет тело под половыми досками, дожидаясь, пока Аукассину понадобится ее кровь. Подозрительные герои, которые посмотрели бы из окна своей комнаты, могли бы увидеть как Диомед ведет девушку к боковому входу, если они успешно выдержат Сложный Тест (-10%) на Восприимчивость, так как эта ночь безлунная. Лиссет молода и невинна, и она заслуживает лучшей судьбы, чем быть убитой и утолить жажду злобной нежити. В маловероятном случае ее спасения в первую ночь герои смогут увидеть, что это милая, добрая юная девушка, которая заботится о своем пожилom отце в одной из деревень близ Шато.

ВТОРОЙ ДЕНЬ

Во второй день герои не видят Аукассина до заката (он спит в своих покоях на самом верху Шато). Беренис, мастер гобеленов, пытается связаться с героями, но так как она заперта, и у нее мало друзей в Шато, ей будет крайне трудно это сделать. Одна из горничных мадам Изольды (герои никогда не узнают, какая именно, и мадам Изольда обычно обращается к ним «Первая служанка» и «Вторая служанка») согласилась помочь Беренис и оставляет героям записки и другие ключи, которые приведут их в комнату Беренис. Ни одна из служанок не умеет ни читать, ни писать, так что они не могут оставить записку кому угодно. Дружелюбная служанка пытается сообщить героям о затруднительном положении Беренис, не говоря об этом напрямую, потому что она так боится мадам Изольды и Диомеда, что в разговоре с кем-то, с кем нельзя говорить, слишком много риска.

Один из способов, которыми может воспользоваться служанка, - это положить ключ от комнаты Беренис поверх двери в гостевую комнату. Тогда, когда герой в следующий раз откроет дверь, ключ упадет вниз. Еще один способ включает использование одного из гобеленов, изготовленных Беренис для того, чтобы выразить ее печаль. Этот гобелен изображает вид на Шато Хейн, на котором выделяет окно комнаты Беренис на четвертом этаже башни. Сама Беренис горестно выглядывает из окна. На гобелене в преувеличенном виде представлены тоскливая мусильонская погода и мрачность окрестных деревень. Этот гобелен может висеть напротив двери в комнату героев или, если они выезжают куда-либо из Шато днем, он может свисать с дерева как флаг, так что они окажутся рядом с ним на обратном пути в Шато. Наконец, если герои хотя бы победят в течение дня, служанка может уронить в еду простой рисунок Шато с огромным крестом на окне комнаты Беренис.

На второй день у героев есть возможность встретить иных членов прислуги, поговорить с Бертраном (который сочиняет свои стихи перед очагом или бродит в окрестностях Шато) и осмотреться. На

полуподвальном этаже Шато есть кухня (где обычно присутствует повар Грер) и комнаты слуг. Первый этаж вмещает единственную пустую комнату, которая используется для крупных и важных собраний (именно здесь Маллобауд иногда держит совет со своими сообщниками, хотя, конечно, у героев нет оснований для подобных подозрений). На втором этаже расположены гостевые покои, на третьем – покои Диомеда и Бертрана, на четвертом находится в плену Беренис, а пятый занят огромной спальней Аукассина. Потенциальные воры обнаружили бы, что из крепости Аукассина им нечего красть, ведь его настоящие ценности и деньги хранятся где-то в другом месте под защитой Маллобауда, а антикварная мебель слишком тяжелая и громоздкая, чтобы большинство героев смогли ее унести. Возможно, самые ценные предметы здесь – это гобелены Беренис, которые очень красивы, но они стоят всего 25-40 монет, ведь к сожалению, Беренис не является признанным художником. Украсть что-то в Шато Хейн – это хороший способ стать объектом преследования Жефрелара и других рыцарей Аукассина.

ВТОРАЯ НОЧЬ

Вечером второго дня Аукассин снова устраивает отличный ужин и рассказывает несколько приятных историй о рыцарях и местном фольклоре. И снова он желает героям спокойной ночи. Этой ночью Аукассин идет в комнату Диомеда и угощается приготовленной для него жертвой. Следующим утром Диомеда отправляют к героям, чтобы выразить сожаление Аукассина по поводу того, что он не сможет лично проводить героев, так как ему пришлось уехать по срочному делу (на самом деле он снова предается дневному сну). Затем Тоулу, конюху, приказано проводить героев до границы владений Аукассина и указать им направление к городу.

Если герои не заметили или проигнорировали ключи, ведущие к Беренис, они могут спокойно уехать из крепости, не имея в мыслях ничего дурного в отношении Аукассина. Однако если они нашли Беренис, она рассказывает им о том, что ее держат здесь пленником, и она мечтает, чтобы кто-то увез ее из Шато Хейн. Ее комната маленькая и тесная, большая часть заставлена предметами, используемыми в ее ремесле: огромными тюками ткани, бесконечными катушками ниток и иглами всех размеров. Большую часть времени она может наблюдать окрестности только через маленькое окно, из которого виден мрачный пейзаж ленивой Гризмери и рощицы на ее берегах. Беренис не знает, кем является Аукассин и какие злодеяния совершают он и Диомед, и ее это мало волнует. Однако она знает, что пока здесь есть Диомед, он найдет Беренис, если она попытается сбежать. Беренис хочет, чтобы герои сначала позаботились о Диомеде (их дело решить, как они это сделают, так как Беренис все равно, умрет Диомед или нет) и затем увезли ее из Шато, желательно в город, где она, по ее мнению, сможет начать новую жизнь.

Комната Диомеда заперта на качественный замок, открытие которого требует Тяжелого (-20%) Теста на Взлом или Теста на Силу, а ключ есть только у Диомеда – во время квеста он отсутствует в комнате, но если герои будут слишком долго отпирать дверь, он может помешать им в середине процесса взлома. Если герои войдут в комнату, они окажутся в маленькой, очень

аккуратной и полупустой комнате с одной кроватью, столом, шкафом и стулом. Они также замечают сильный, достаточно неприятный запах специй. Этот запах исходит от повязок, которые Диомед использует для того, чтобы сохранить жертву свежей к моменту трапезы Аукассина. Персонажи, который осмотрятся в комнате, заметят с помощью Обычного Теста на Восприятие, что половые доски под ногами плохо пригнаны друг к другу. Если поднять доски возле кровати, они обнаружат тело Лиссет, закутанное в пропитанную специями ткань для консервации тела. Ее недавно задушили. Диомед так предан Аукассину, что если с ним открыто заговорить о теле, он набросится на героев за то, что они осмелились оскорбить гостеприимство его господина. Любой явный шум или насилие разбудят Аукассина, и он будет противостоять героям. В Шато Хейн почти не попадают прямые лучи солнца, так что он достаточно свободно может двигаться, сражаться и убивать, пока герои остаются внутри.

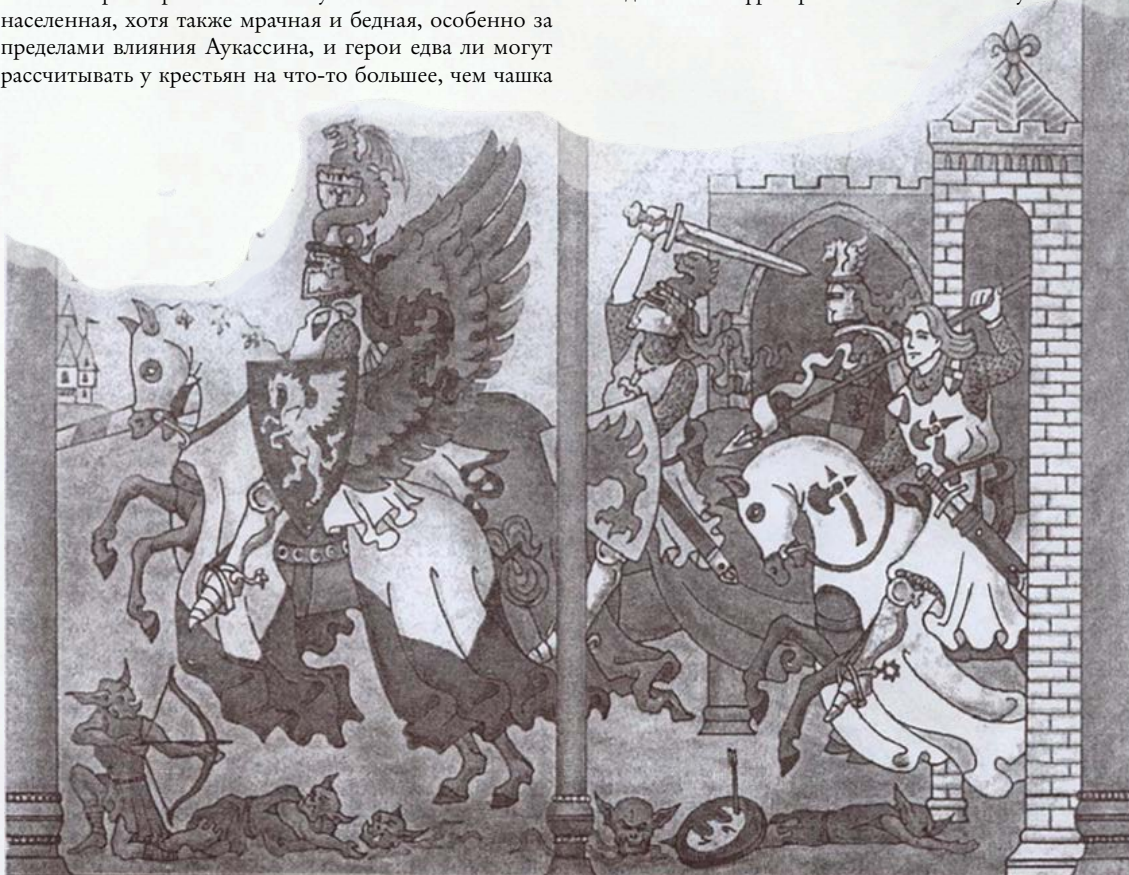
ПРОЩАНИЕ С ШАТО ХЕЙН

Результаты двухдневного пребывания будут определены в соответствии с действиями героев. Возможно, они никогда не узнают, что Аукассин – вампир, или, возможно, они поймут, но решат не связываться с ним. В конце концов, Аукассин – лучший из хозяев, которых они встретят на территории Мусильона. Возможно, им удалось освободить Беренис или уговорить Бертрана оставить своего господина, а также оба персонажа могут умереть в жестоком столкновении с Аукассином. В любом случае они должны были получить информацию о том, что Гвидо Ле Бо на самом деле был в Шато Хейн и направился в город Мусильон на лошади, подаренной ему Аукассином. Путь до города достаточно прост, так что героям нужно просто ехать по течению Гризмери. Эта часть Мусильона относительно населенная, хотя также мрачная и бедная, особенно за пределами влияния Аукассина, и герои едва ли могут рассчитывать у крестьян на что-то большее, чем чашка



травяного рагу и ночлег на грязном полу хижины.

Разборки с Аукассином имеют свои последствия. Если герои освободили Беренис, убили кого-то из слуг Аукассина (например, Диомеда), украли что-то или навредили или убили самого Аукассина, их просто так не оставят в покое. Жефрелар, любимый рыцарь Аукассина, возвращается в Шато Хейн только после отъезда героев и, обнаружив их бесчестные действия в отношении своего господина, начинает преследование. Поединок с Жефреларом описан в квесте чуть позже.



♦ ГЛАВА V: ГОРОД МУСИЛЬОН ♦



На первый взгляд город Мусильон вызывает тягостное впечатление. Показавшийся на горизонте город выглядит мрачным и величественным, его кривые, уродливые, ветхие стены кажутся негостеприимными и зловещими. Пологие Могильные курганы за стенами города являются источником отвратительной вони, которую опытные герои наверняка распознают как вонь разложения. У южных ворот столпились подобно гнойным фурункулам кучки хижин, и даже спустя три века еще свежи следы осады на стенах, как будто город все еще трясет от Дела о фальшивом Граале.

К городу ведет мощная дорога, которая начинается примерно в миле от Южных ворот. Вдоль дороги выстроились старые виселицы, некоторые из них удерживают клетки, в которых все еще лежат трухлявые, выклеванные воронами кости давно забытых преступников. Южные ворота не единственный вход в город, но к Северным воротам прилегают Могильные курганы, и поэтому они кишат зомби, гулями и скелетами.

Информацию о городе Мусильон, включая различные его округа и совершаемые в них темные дела, можно найти во второй главе. В первые минуты пребывания в городе герои, возможно, столкнутся с попрошайками, потенциальными головорезами и ушлыми воришками, пока они идут к величественной арке Южных ворот. Велика вероятность того, что их ограбят или они подвергнутся нападению. Южные ворота – это то место, где герои, вероятно, смогут немного отдохнуть и перекусить перед тем как осмелиться идти в город, но подобные удовольствия будет нелегко отыскать, ведь это одно из немногих перенаселенных мест в Мусильоне. В частности, они должны быть готовы заплатить несколько медных монет или их эквивалент в черных улитках просто за стакан относительно незаразной воды из колодца в Квартале Часовни. Возможно, уже здесь герои захотят начать поиски подсказок, которые вывели бы их на Ле Бо. Поверили ли они Аукассину или нет, город – это единственное предположительное место, где бы они смогли начать поиски мерзкого Ле Бо. Герои могли собрать следующие подсказки:

- Ле Бо – печально известный крестьянский подстрекатель, который использует недовольных крестьян для своей защиты и содействия.

- Ле Бо въехал в Мусильон на хромой старой кляче, у которой есть отметина в виде двойного круга на крупе.

- Ле Бо украл серебряный венец с золотой розой и предположительно взял его с собой в город, так как город – одно из немногих мест в Мусильоне, где можно продать краденые ценности.

- У Ле Бо не хватает двух пальцев на левой руке.

В Мусильоне есть множество дел, которыми можно заняться наряду с поисками подсказок для охоты на Ле Бо. Множество потенциальных опасностей описаны во второй главе, включая неразумный визит в Квартал Моста, фальшивое паломничество в Часовню Грааля и постоянно присутствующий фактор риска в лице преступников, убийц и сумасшедших. Героям придется в городе нелегко. Если они останутся где-то надолго, их жилье ограбят или они могут подхватить какую-нибудь мерзкую болезнь (в городе можно найти все болезни Старого света, а также отдельные вспышки самой Красной оспы). Они нигде не найдут чистого и гостеприимного местечка, где смогут почувствовать себя в безопасности. Люди здесь не так изолированы, как в деревнях Мусильона, но они подозрительно относятся друг к другу и определенно не захотят говорить с героями, если их не постараются как следует убедить. Кроме того, городские виды, звуки и особенно запахи говорят о том, что это негостеприимное, жестокое и проклятое место. Проклятье, которое нависло над герцогством, здесь ощущается особенно сильно, и именно здесь разыгрывались многие неопишуемые трагедии. Дело о фальшивом Граале было лишь симптомом общей болезни, мучающей город по сей день. Таблица 5-1 охватывает те вещи, которые герои могут увидеть в городе и его окрестностях.

Алая революция

Ле Бо по стандартам бретоннского дворянства считается особенно отвратительным преступником из-за его связей с бунтующими крестьянами. Подстрекатели крестьян найдутся во всей Бретоннии, обычно в небольшом количестве, но иногда они собираются в достаточно крупные и влиятельные группы, чтобы вызвать восстание. Их не выносят в Бретоннии, их выслеживают и регулярно вешают публично, так что неудивительно, что некоторым из них пришлось бежать в Мусильон. Конечно, потом они поймут, что аристократы герцогства куда более жестоки, а крестьяне менее подвержены их идеям, чем где-либо еще в Бретоннии, но уже слишком поздно.

Группа подобных подстрекателей существует и в городе. Возглавляемые харизматичным активистом по имени Отар, они собираются в страшном, кишащем мухами морге около Могильных курганов. Этот морг представляет собой низкое деревянное здание с тремя крыльями, которые формируют внутренний двор, и первоначально во время осады 1322 года он использовался для сбора личных вещей жертв чумы перед тем, как их бросали в братские могилы на Могильных курганах. Однако вскоре здание



ТАБЛИЦА 51: СОБЫТИЯ В ГОРОДЕ МУСИЛЬОН

Бросок	Событие
01-05	Мужчину в лохмотьях вытаскивают из ветхого здания, привязывают к подходящему столбу и бьют кнутом полдюжину мужчин, женщин и детей. Прошлой ночью поблизости были замечены «ползучие твари», и мужчину обвинили в том, что он привлек их своими злыми мыслями. Его оставляют истекать кровью в бессознательном состоянии, и никто не остановится, чтобы помочь ему или отвязать его.
06-10	Женщина с диким взглядом бродит по улицам, кричит о лягушачьих людях, которые живут под улицами, и предсказывает конец света. Никто не обращает на нее внимания, но втайне многие думают, что она права.
11-15	Семья выходит из полуразрушенной хижины сбоку от дороги, таща огромный мешок. Они бросают мешок на улице и уходят обратно в хижину. Если открыть мешок, внутри окажется тело отца семейства, который ночью умер от кровавой дизентерии.
16-20	Разносчик с подносом, на котором лежат крысиные кости, идет вниз по улице, громко напевая «крысиные кости, крысиные кости, нашел их в костях моей кошки». Многие останавливаются купить крохотные черепа по медной монетке каждый. Люди ставят их на миниатюрных домашних алтарях в надежде, что живые крысы в страхе сбегут из их дома.
21-25	Группа грубых с виду мужчин, очевидно, наемников или наемных убийц, убивает время за метанием ножей на углу улицы. В качестве мишени они используют дохлую кошку, привязанную к палке. Пара беззубых стариков берет ставки на выигрыш улитками.
26-30	Уличный проповедник, одноглазый мужчина с клоком седых волос, начал свою проповедь о богине Шалайе. Сведущие в религии герои могут сильно удивиться, когда услышат, что по версии проповедника Шалайя — мстительная богиня, которая насылает ужасные болезни на тех, кто не жертвует ей своих детей. Большинство игнорирует проповедника, но несколько молодых крестьянок сидят у его ног, внимательно слушая проповедь.
31-35	Несколько молодых парней ведут осла и повозку вниз по дороге. Повозка переполнена вонючими мешками, в которых, возможно, лежат тела недавних покойников. К ним подходит старуха, шепчется с одним из парней и исподтишка протягивает ему мешочек. Парень позволяет ей взять с повозки один мешок, очень маленький, и унести его с собой.
36-40	Группа детей пробегает мимо, играя в сложную игру, которая включает преследование очень маленькой собачки, пока она не кусает одного из них. Тот, кого укусили, должен схватить собаку и укусить ее. Затем игра начинается заново. Если задать им вопрос, дети ответят, что игра называется «Понюхай перчатку» и пригласят героев присоединиться к ним. Детская игра «Понюхай перчатку» распространена по всей Бретоннии, но она мало похожа на мусильонский вариант.
41-45	Женщина выливает ведро с отходами из окна верхнего этажа.
46-50	Маленькая девочка подбегает к героям, кричит «Да падет на вас рок Ландуина», делает сложный жест рукой и снова убегает, исчезая в проулке. Это обычное проклятие в городе, но никто точно не знает, что оно означает.

ТАБЛИЦА 51: СОБЫТИЯ В ГОРОДЕ МУСИЛЬОН

Бросок	Событие
51-55	Группа девочек играет в углу. Одна из них, видимо, самая старшая, притворяется зомби и изображает охоту на младших девочек. Девочки, которых она ловит, также притворяются зомби и начинают преследовать в свою очередь остальных играющих.
56-60	Вереница явно больных на вид людей тащится вниз по улице, их головы опущены вниз. Каждый старается обойти их по широкой дуге. Мужчина в грубом и странном костюме лягушки возглавляет процессию.
61-65	Между двумя простолюдинами разгорается жаркий спор. Один толкает другого на землю и начинает бить его. Оказывается, они спорили о том, у чьей жены более изящный горб. Указанные жены наблюдают с другой стороны дороги, и на неопытный взгляд ни у одной из них нет особенно заметного горба.
66-70	Дама с щедрыми пропорциями гонится за тощим, проворным мужчиной вниз по улице. Она кричит «Стой, вор!» Если герои схватят «вора» (больше никто этого не сделает), окажется, что эта женщина обвиняет мужчину в том, что он украл червей из ее мозгов. Мужчина, скромный пекарь, никогда не встречал этой женщины и не имеет ни малейшего представления, почему она стала его преследовать.
71-75	Морщинистый, беззубый старик подходит к одному из героев, вкладывает ему в руку сделанную от руки деревянную лягушку и шепчет, что это защита против «Тех, кто ползет в ночи». Старик молча ухмыляется в ответ на все вопросы. Если герои будут настаивать на разговоре, какой-то прохожий заметит, что старик известен как Тупой Альфонс и стал маразматиком так давно, что этого никто и не помнит.
76-80	Неожиданно по улице спускается туча мух. Они влетают героям в глаза и рты, что довольно неприятно, но местные жители, кажется, готовы к такого рода неприятностям, потому что все они быстро прикрывают шарфами носы и рты. Мухи улетают через пару минут. Если спросить проходящего мимо местного жителя об этой событии, то выяснится, что тучи мух достаточно часто извергаются из глубин Гризмери.
81-85	Собирается группа нарядных дам, готовых пойти на ночь в Квартал Моста. При близком рассмотрении видно, что их одежда искусно сшита из множества крысиных шкурок.
86-90	По улицам ходит угрюмый мужчина с рекламным щитом. На щите грубовато изображены несколько рисунков. На них есть мужчина с мечом, затем разрушающийся замок, затем много мертвых людей, которые лежат целыми грудями. Хотя он не говорит, прохожие время от времени суют ему в руку монету или кусок хлеба.
91-95	С громким и низким гулом близлежащее здание дрожит и рушится. Когда оседает пыль, остается только огромный, впалый кратер. Несколько прохожих останавливаются, чтобы заглянуть в кратер, затем продолжают свою дорогу, явно не удивленные произошедшим. Фундаменты Мусильона построены на болотистой почве, и большая часть города постепенно тонет, так что подобные обрушения нередки.
96-00	Маленькая серая твякающая собачонка начинает преследовать героев, путаясь под ногами, облаивая в самые неподходящие моменты и вообще сильно раздражая. Они не могут от нее избавиться, разве что убив или бросив в Гризмери. Однако она сбежит при первых признаках сражения и больше не объявится.

превратилось в место, где можно было выкрасть что-то ценное с трупов, и в любом случае количество мертвецов, привозимых из города после осады, было так велико, что попытка их систематического осмотра в конце концов провалилась. Морг был заброшен, пока туда не перебрались подстрекатели Отара, Алая революция. Хотя здание достаточно крепкое, чтобы остаться целым со времен осады, все же морг – это темное, вонючее и отвратительное место.

О существовании Алой революции можно узнать, применив в городе Тест на Сплетни. Успешный результат позволит обнаружить, что близ Могильных курганов предположительно обитает кучка громогласных политических типов. Никто в городе особо не думает об Алой революции, особенно и потому, что они решили поселиться в одном из самых опасных мест во всем городе. Те, кто слышал о них, не верят, что успеет пройти много времени, прежде чем с ними покончит чума, зомби или мстительные рыцари.

Опасно приближаться к штабу Алой революции. Могильные курганы кишат зомби, скелетами и

расхитителями могил, а сами члены Алой революции – фанатики, которые с энтузиазмом защищаются от агентов их противников-аристократов. Герои без проводника почти наверняка рано или поздно встретятся с одними или другими врагами. Сам морг в Могильных курганах достаточно легко найти, но при приближении героев встретит банда вооруженных алых революционеров. Эти мужчины и женщины явно недоедают, они плохо подготовлены, а некоторые из них серьезно больны, но они фанатичны и безжалостны, и их довольно много. Это крестьяне, убежденные риторикой Отара, в основном, завербованные в городе и поблизости от него. Если в этот момент убить одного из них, героев погонят прочь от морга и превратят в смертельных врагов революции, разве что им удастся привести какие-то очень убедительные аргументы. В любом случае очевидные представители знати не допускаются к моргу, и им будут угрожать убийством. Эти угрозы отнюдь не пустые слова.

Морг стал приютом примерно для пятидесяти революционеров. У них мало еды и чистой воды (они не осмеливаются брать воду из колодца в Квартале

Часовни, ведь его охраняют агенты противника), и их удерживает вместе только обаяние Отара. Отар, рыжеволосый, жилистый, постоянно кипящий энергией мужчина, постоянно читает своим последователям проповеди о пороках аристократии и бретоннской феодальной системы, в которой несколько порочных рыцарей и аристократов живут за счет тяжелого труда простолюдинов. Великий план Отара состоит в том, чтобы собрать существенные силы Алых революционеров, чтобы атаковать одну из сторожевых башен Санитарного кордона и устроить массовый побег в лежащее на юге герцогство Бордо. Оказавшись там, он планирует провести армию победителей от деревни к деревне, освобождая крестьян и набирая больше последователей, пока он не объединит под знаменем революции всю Бретоннию. Его цель явно бредовая и обречена на провал, но вскоре у него будет достаточно революционеров, чтобы начать свой долгий марш к свободе. Отар попытается завербовать героев. Он может быть убедительным, но Алая революция находится в состоянии, в котором явно заметны безумие и нелепость его амбиций.

К несчастью для героев, Отар ничего не знает о Гвидо Ле Бо, и никто с подходящей внешностью не заходил в морг. Однако Отар считает, что люди, подобные Ле Бо, - настоящие герои для простых людей, и будет уговаривать героев привести Ле Бо в морг. Если персонаж будет столь глуп, чтобы сказать, что они охотятся на Ле Бо от имени герцога Лионесса, Отар объявит героев врагами народа и яростно выгонит их из морга, предупредив, что их убьют, если они посмеют вернуться.

Отар мало чем может помочь героям напрямую. Однако хитрые герои могут понять, что Отаром и его последователями можно управлять. Если их убедить, что конкретная мишень является врагом крестьянского класса, Алую революцию можно использовать для уничтожения этой мишени. Аналогично герои, которые заявят, что верят в дело Отара, могут получить несколько тощих, но фанатичных революционеров в качестве дополнительной вооруженной силы. Наконец, принадлежащие к элите или просто подлые герои могут сообщить аристократу (например, Аукассину) о существовании Алой революции, после чего будут отправлены мрачные рыцари, которые убьют Отара и уничтожат его банду сочувствующих. В городе немного аристократов, готовых заняться проблемой Отара, но некоторые дворяне в оставшейся части герцогства (включая Аукассина) с радостью воспользуются возможностью подавить в зародыше эту революционную угрозу.

СЕРЕБРЯНЫЙ ВЕНЕЦ

Герои, возможно, помнят, что Ле Бо украл серебряный венец с золотой розой у леди Августины перед тем, как сбежал из Лионесса. Подобная вещь определенно будет замечена в городе, и ее находка станет важным шагом в определении местонахождения Ле Бо. Чтобы узнать, где покупают и продают ценности, необходим Тест на Сплетни. Успешный результат скажет героям, что ценности, ввезенные в доки или найденные в Потерянном городе, часто идут в продажу в старом Дворце Правосудия в Квартале Часовни. Выходящее на площадь у Часовни Грааля, это когда-то величественное здание первоначально служило местом, где обычные



жители, нанятые Герцогом, осуществляли правосудие над горожанами. Много крестьян было приговорено к рабству или ампутации части тела в Дворце Правосудия, но как и в случае с остальным городом, его официальное назначение было забыто после смерти последнего герцога, Мэлдред. Сейчас оно известно как место, где можно продать что угодно.

Дворец Правосудия представляет собой внушительное каменное здание, когда-то облицованное белой штукатуркой, благодаря которой камень был похож на мрамор. Несколько колонн поддерживают фронтон с изображениями благородных рыцарей, правящих крестьянами герцогства, и лестничный пролет ведет к большим двойным дверям. Штукатурка отваливалась кусками, и оставшаяся ее часть испещрена следами осады, так что Дворец Правосудия выглядит старым, потрепанным и довольно печальным. Бесчисленные головорезы, которых можно нанять в доках, слоняются на ступенях, готовые проверить любого входящего, и героям придется пройти через них, чтобы попасть в зал. Они не станут приставать к тем, кто выглядит так, как будто может позволить себе что-то купить или продать (обычно это те, кто носит хорошую одежду или доспехи). Тем, кто выглядит беднее или не человечески, придется обмануть их или уговорить их пропустить, что потребует Теста на Товарищество. Герои, которые провалят тест или попытаются запугать их, чтобы пробраться во Дворец, окажутся окруженными наемниками (обычно один на героя, если только герои не были слишком несносными) и будут выброшены вон. Часто можно увидеть, как такого неудачника выкидывают со ступень Зала его охранники. Успешная потасовка с головорезами обычно зарабатывает героям достаточно уважения, чтобы их пропустили без дальнейших проблем.

Дворец Правосудия в свои золотые дни представлял собой муравейник крошечных кабинетов и залов для судебных заседаний. Сейчас каждая комната используется в качестве миниатюрного аукциона, и продавцы принимают ставки на любые объекты торгов.

Во Дворец проникает мало дневного света, поэтому большая часть дел ведется при свечах. Покупатели и продавцы бродят по комнатам, большинство из них старается скрыть свою внешность и ремесло, и в воздухе пахнет подозрительностью не меньше, чем вездесущей вонью самого города. Почти все товары на продажу были привезены или на корабле (зачастую это пиратская добыча), или найдены в Затерянном городе, т.е., все они тем или иным образом были украдены. Выбор товаров впечатляет. Грубые каменные идолы из экзотических земель, религиозные кубки, оружие, произведения искусства, поддержанные вещи, чучела животных, книги в пятнах от воды, галка причудливой формы с предположительной магической силой – все это и даже больше можно найти в продаже во Дворце Правосудия. Здесь редко продают практичные предметы, как, например, экипировку для любителей приключений, только кубки, диковинки и предметы роскоши, которые едва ли пригодятся любого рода путешественникам. Предприимчивые герои могут продать имеющиеся у них бесполезные ценные предметы, если они найдут пустой уголок, где можно устроить торги, хотя, скорее всего, они получат за них меньше, чем могли бы в более цивилизованных регионах Старого Света. Оплата производится в монетах или в чем-то ином, в ходу и прямой бартер.

Здесь есть и венец леди Августины – им торгует морщинистый, сутулый, узкоглазый мужчина по имени Ребигнер. Ребигнер – скупщик краденого, который покупает добычу у воров и продает ее с надбавкой во Дворце Правосудия. Он здесь привычное лицо и один из тех, кто помогает платить вышибалам, которые стерегут Дворец от оборванцев. Ребигнер – злой и бессердечный человек, который будет рад насладиться одно из мусильонских проклятий на любого, с кем не ведет никаких дел. По мусильонским стандартам Ребигнер довольно богат, но он точно не похож на того, кто доволен выпавшей ему удачей. Герои, которые понаблюдадут за его деятельностью во Дворце Правосудия, услышат, как он своим тонким, пискливым голосом предлагает купить венец. Это самая ценная вещь в его руках за достаточно долгое время, и вокруг него уже крутятся несколько потенциальных покупателей. Хотя Ребигнер расписывает красоту венца, последний слишком изыскан для кричащих вкусов здешних покупателей, так что он собирается продать его за сумму, куда меньшую, чем его реальная стоимость. Он возьмет за венец 20 золотых монет или их эквивалент, а также равноценный предмет (например, после некоторых уговоров он примет один из гобеленов Беренис из Шато Хейн).

Что куда более важно для героев, Ребигнер знает, откуда взялся венец. Если спросить о его происхождении, Ребигнер предлагает свой ответ в обмен на 5 золотых монет. Героям, которые не хотят платить эту заоблачную сумму, достаточно припугнуть Ребигнера, который прирожденный трус, и он ответит им, как только увидит, что дела принимают дурной оборот. Он купил его у молодой и успешной воровки по имени Элоиз, которая специализируется на поисках вещей в Затерянном городе. Элоиз часто приносит Ребигнеру на продажу мелкие ценные предметы, но Ребигнер не

знает, где ее искать, разве что она, возможно, рыщет по Затерянному городу в поисках новых трофеев.

Кони́на

Ответ на вопрос «Что случилось с лошадей Ле Бо?» можно найти в доках. Разумеется, кляча, на которой ехал Ле Бо, была украдена и заколота, после чего окончила свой путь на прилавке утрюмого продавца мяса по имени Бут. Бут представляет собой очень уродливого крестьянина, чьи руки, огромные как лапы медведя, постоянно заляпаны кровью и кишками, впрочем, как и одежда. Бритая голова Бута и его дубленое лицо предполагают, что ранее он был жестоким преступником, который осел и занялся относительно спокойной жизнью продавца мяса. Смена деятельности мало повлияла на характер Бута, так что он грубый, агрессивный тип, который скорее скажет потенциальным клиентам проваливать, чем пригласит их ознакомиться с его товаром.

На прилавке Бута выставлены несколько кусков мяса различных животных, представляющих собой самые разные стадии свежести. Среди возможных доноров можно узнать крыс, собак, рыбу, еще крыс и еще пару собак. Два больших, грубо вырезанных куска мяса, свисающие с края прилавка, принадлежат недавно разделанной лошади. Более того, оставшаяся туша лошади, также довольно грубо разделанная, висит с одной стороны прилавка, и герои, которые осмотрят ее, легко заметят белую отметину в форме двойного круга.

Бут утрюм и не любит чужаков, особенно таких, которые задают ему вопросы о происхождении его мяса. Понадобится Сложный тест (-10%) на Товарищество, (Тяжелый (-20%) для героев явно благородного происхождения или некоренных жителей Мусильона), чтобы убедить Бута раскрыть историю лошади. Банда уличных мальчишек украла ее у мужчины, который остановился спросить дорогу к «Зеленой девице» – кораблю, который стоит на вечном причале в доках. Он



может указать героям направление к «Зеленой девице», которая когда-то была прекрасным парусником, а сейчас медленно гниет на якоре у северного причала. С помощью Сложного (-10%) теста на Сплетни в доках удастся узнать, что «Зеленая девица» - это штаб-квартира банды Серебряная кровь (Sang' Argent), которая контролирует бизнес в доках.

Элоиз и Затерянный город

Герои, которые захотят отыскать Элоиз, ничего не знают о ее местонахождении помимо того, что она где-то в Затерянном городе. Простой (+20%) тест на Сплетни позволит узнать, что Затерянный город - эта та часть города, которая была разрушена во время осады и так и не восстановлена, и что он кишит болезнями, сумасшедшими и еще куда более страшными угрозами. Немногие в городе напрямую упомянут зомби, но все они отлично знают, что главную опасность в Затерянном городе представляют собой именно мертвецы. Герои, которые прошли тест на Сплетни, могут попробовать еще Сложный тест (-10%) на Сплетни, чтобы узнать о тайнике с сокровищами, найденном с юго-восточной части Затерянного города неподалеку от Копья Света, и что воры наводнили этот район в надежде стать одними из первых, кто найдет сокровище и избежит смерти.



Хотя слух о сокровищах окажется ложью, воры (включая Элоиз) действительно совершают смелые вылазки в Затерянный город, занимающий юго-восточную часть города. Этот район расположен в тени Копья Света, и говорят, что мертвые здесь часто продолжают свое существование в виде мстительных духов, способных сожрать мозг человека, как зомби поедают его тело. Затерянный город - холодное, до дрожи зловещее место, к тому же здесь всегда темно и сыро. Здания пугают провалами окон, гниющей древесиной и камнями, осыпающимися на улицы. Несколько булыжников, засевших в земле, на самом деле представляют собой снаряды осадных машин короля, которые лежат там же, где они упали много лет назад.

Самой заметной достопримечательностью района является разрушенный храм в честь богини Шалайи. Это был маленький храм, очень похожий на главный храм Шалайи в Куронне, и никто не пытался восстановить его, ведь все жрецы Шалайи в Мусильоне погибли во время последней вспышки Красной оспы, и мало кто в герцогстве вообще знает о том, что когда-то в городе существовал такой храм. Сейчас храм состоит из прямоугольника потрескавшегося мрамора, окруженного двумя сохранившимися внешними стенами. Когда-то на улице у храма стояла статуя Шалайи, но сейчас от нее остался только пьедестал и пара обутых в сандалии ног, обломанных в районе лодыжек. Внутри храма в полу торчит огромный гранитный обломок, явно свидетельствующий о том, что в храм попал снаряд одной из осадных машин, а мраморная черепица потрескалась как стекло.

Разрушенный храм - единственное достойное упоминания место среди разрушенных домов, и именно здесь Элоиз пытается отыскать сокровище,

ставшее предметом слухов. Однако вместо него она найдет героев, если они пойдут искать ее в Затерянный город и направятся к руинам. Героев могут атаковать бродячие зомби или призраки, или даже следопыты Живодеров, если герои пойдут к Копью Света, а не в храм, и Элоиз может стать той, кто поможет им выбраться из беды. Элоиз - невысокая, жесткая женщина с черными волосами и темными глазами, острым и умным лицом. Коренная жительница города, Элоиз - талантливая воровка и одна из немногих, кто может постоянно навещать в Затерянный город и обходиться минимумом неприятностей. Хотя у нее острый ум и привычка быстро указывать людям на их недостатки, у нее также добрая душа, и она поможет героям, которые явно новички в Затерянном городе. Она считает, что жизнь в городе была бы куда терпимее, если бы люди помогали друг другу при случае, и делает все возможное, чтобы помочь героям. Что хорошего можно сказать о городе, где один из самых альтруистичных жителей - это вор, зарабатывающий на жизнь, обкрадывая мертвых?

Элоиз действительно украла венец и продала его Ребигнеру. Она отняла его примерно неделю назад у человека, который бежал из каких-то древних катакомб к северу от доков. Он был явно напуган, его одежда была порвана и испачкана кровью. Элоиз видела, как он споткнулся на бегу и уронил свою сумку. Он подобрал ее и продолжил бежать, но Элоиз заметила венец, сверкнувший в свете звезд там, где он вывалился из сумки. Элоиз не лезла в катакомбы, так как она знает, что они давным-давно были обчищены, но ей известно, что до осады там находилось место отдыха влиятельных аристократов города. Она предполагает, что они были заброшены, и не знает, что там мог делать беглец. Что касается личности мужчины, Элоиз не помнит его лица, но судя по описанию Ле Бо, это вполне мог бы быть он.

Элоиз - полезный союзник в городе. На нее обычно можно положиться в жизненно важных вопросах, и она знает, как выжить в самых опасных районах города. Она также хороший проводник по Затерянному городу (хотя ей куда лучше удастся избегать ходячих мертвецов в одиночестве) и поддерживает тех, кого уважает, если дело принимает дурной оборот. Она мало общается с живыми, а из-за ее привычки говорить то, что думает, на первый взгляд она кажется язвительной и грубой, но герои, которые завоевали ее уважение, найдут в ней верного и полезного друга. Элоиз также может стать новым персонажем игрока, если герои потеряли в городе кого-то из своих членов.

КРОВАВАЯ РАБОТА

Гвидо Ле Бо щеголяет увечьем, которое стоило ему двух пальцев на левой руке. У героев может возникнуть гипотеза, что Ле Бо мог обратиться за медицинской помощью. Мало кого удивит, что в городе почти нет компетентных специалистов, занимающихся медициной, но даже не самый опытный целитель сможет заработать на жизнь лечением результатов драк, краж и плохого ликера в Квартале Моста. Герой, который задаст такой вопрос в Квартале Моста, с помощью Теста на Сплетни сможет обнаружить, что один такой человек по имени Де Вайн, которого чаще называют Профессор, работает в подвале под пользующимся дурной славой кабаком «Перерезанная глотка».

Де Вайн по кличке Профессор не является настоящим профессором, но по мусильонским стандартам он вполне мог бы им быть. Когда-то он жил в Империи и, будучи студентом, решил провести несколько месяцев на частном судне в качестве корабельного доктора. Он должен был понимать, что капитан, достаточно жуликоватый для того, чтобы нанять явно неквалифицированного врача, не представляет собой ничего хорошего, но он понял это слишком поздно, когда корабль был уже на пути к месту тайной встречи в Мариенбурге. После того, как они в полночь взяли на борт некий груз, корабль повернул в сторону Мусильона, где незаконный товар был выгружен в городских доках. Де Вайн, не имевший понятия, где он находится, воспользовался возможностью сбежать с корабля и исчезнуть в городе в надежде заработать на дорогу обратно в Империю. К несчастью, как только корабль уплыл из города, Де Вайн застрял в Мусильоне с набором начальных медицинских навыков. Единственной удачей для него является обилие людей, которым нужны эти навыки, так что Де Вайн может позволить себе относительно неплохую жизнь. Это мало влияет на его нелюбовь к городу и сильное желание выбраться отсюда. К настоящему моменту он знает, что уехать из Мусильона очень трудно, и надеется, что однажды он встретит преступника с хорошими связями, у которого он сможет купить пропуск через Санитарный кордон. Такой момент еще не наступил, и Де Вайн знает, что он может ждать еще очень и очень долго.

Операционная Де Вайна расположена в подвале под «Перерезанной глоткой». Кабак, построенный сразу за северным концом Перекрестка Ландуина, выглядит как маленькая, более дешевая и отвратительная альтернатива «Падшим небесам». Его первый этаж занимает бар, в котором его хозяйка, толстая и сквернословящая женщина по имени Гризель, предлагает к вашим услугам все, за исключением выпивки в кредит. Напитки состоят из очень крепких ликеров, в большинстве случаев домашнего изготовления, и как гордо заявляет Гризель, кто их выпьет, обязательно опьянеет, ослепнет или умрет. Стандартная цена – одна черная улитка размером с ноготь большого пальца или ее эквивалент за напиток, но эта цена меняется в зависимости от того, насколько Гризель нравится вид обслуживаемого ей клиента.

Верхний этаж разделен на несколько комнат, которые используются как угодно по желанию заказчика. Они предназначены для любого рода дел – от свиданий с проститутками до сделок по найму, и Гризель рада их предложить любому, кто закажет один-два напитка. У Гризель обычно есть музыкант, танцовщица или юморист, но артистам редко достается много внимания в конкурентной борьбе с драками и крепкой выпивкой. Клиенты «Перерезанной глотки» в основном состоят из моряков, проводящих ночь в городе, и народа из портовых шаяк.

Операционная Де Вайна выглядит как маленькая комната без окон, в которую можно спуститься по небольшой лестнице из бара. Гризель позволяет ему пользоваться комнатой в обмен на услуги врача в кабаке, и после хорошей потасовки ему часто приходится бесплатно зашивать раны от бутылок и вставлять сломанные челюсти. Большое кресло в центре комнаты снабжено веревками для привязывания щиколоток и

запястий, чтобы удерживать извивающихся пациентов, а на столе разложены инструменты Де Вайна, некоторые из них были переделаны из более распространенных предметов, как, например, пилы и шипцы, и все это довольно старое. Де Вайн делает все возможное, чтобы держать свою операционную в чистоте, но никакая уборка не сможет стереть с пола зловещие красно-коричневые пятна.

Де Вайн представляет собой высокого, стройного и небритого мужчину с озабоченным видом и быстро седеющими волосами, который одет в длинный, преимущественно чистый белый халат. У него мягкий голос, но если заставить его высказать свое мнение, он может быть довольно циничным. Он презирает Мусильон, город и своих пациентов. Он знает, что большая часть зашиваемых им ран является результатом действий самого пациента, и у него едва ли найдется для них сочувствие, чтобы уменьшить их боль. Он мечтает о беседе с кем-то более образованным и будет рад помочь героям, которые ведут себя совсем не так, как портовые головорезы, с которыми ему приходится иметь дело. Де Вайн может предложить им дешевую медицинскую помощь, и хотя его лечение нельзя сравнить с услугами настоящего целителя или даже хирурга, это лучшее, на что можно надеяться в этом городе.

Что куда важнее, Де Вайн действительно позавчера лечил человека, у которого не хватало двух пальцев на левой руке, и ему нужно было промыть и перевязать раны. Де Вайн считает, что рана была нанесена больше недели назад, и в ней были признаки инфекции, но после лечения она не должна угрожать жизни пациента. Де Вайн запомнил пациента как небритого, бедно одетого мужчину, который выглядел так, как будто от кого-то бежал – не самое редкое зрелище в городе. Однако пациент выглядел умным, и, занимаясь лечением, Де Вайн успел поговорить с ним о погоде, ужасном состоянии города и отвратительной нищете его жителей. Де Вайну он понравился, и он будет сильно удивлен, когда узнает, что это мог быть жестокий преступник. Он согласен, что внешность пациента соответствует описанию Ле Бо, но все же многие в городе имеют подходящую внешность. После того, как рана была должным образом перевязана, пациент сказал Де Вайну получить оплату за лечение у портовой банды Серебряная кровь. Это достаточно частое дело, и Де Вайну члены Серебряной крови часто платили деньги после лечения их сообщников. Он знает, что Серебряная кровь содержит штаб на корабле, который стоит на якоре у северного причала, но он сам он никогда там не был и не думает, что сможет представить героев членам банды. Он помнит, что их предводитель Ланфранко – это седой тилеанский пират, но сам он лично видел этого человека всего пару раз. Де Вайн посчитал, что его пациент был членом банды Серебряная кровь – если нет, то он определенно на них работает или они ему чем-то обязаны. Де Вайн еще не требовал своей оплаты, но планирует на днях этим заняться.

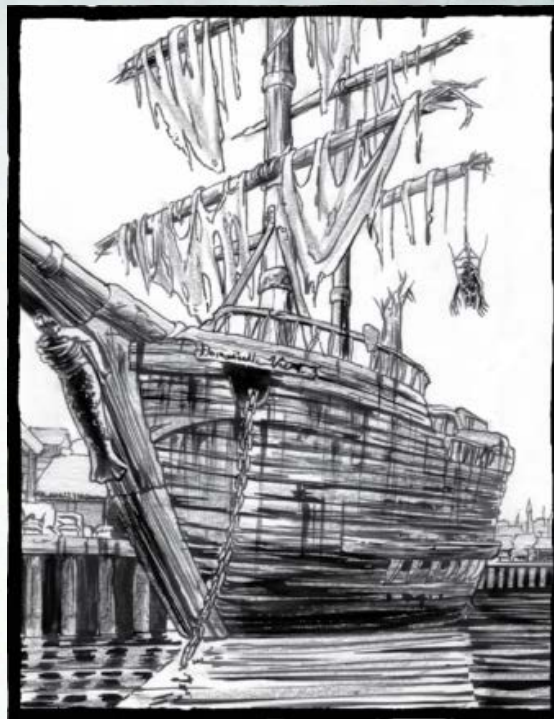
«ЗЕЛЕНАЯ ДЕВИЦА»

Подсказки, которые собрали герои, возможно, отправят их в доки в банде, которая именует себя Серебряная кровь. Банда, чьим предводителем является старый тилеанский пират по имени Ланфранко, со штабом на корабле «Зеленая девица» представляет собой, вероятно, наименее ненормальную и самую стабильную из портовых группировок. Они убивают обычно не больше трех-четырех человек в неделю, и иногда воздерживаются от убийства тех, кто переходит им дорогу. Другие банды, такие, как безмерно жестокие Живодееры, базирующиеся в Копье Света у южного причала, считают Серебряную кровь слишком мягкими для суровых реалий города, но банды так и не смогли создать союз, чтобы уничтожить Серебряную кровь.

Ле Бо на самом деле пришел к Серебряной крови за помощью. Его отношения с бандой весьма просты – задав в городе пару вопросов, он узнал, что банда может предложить вариант, как выбраться из Мусильона на одном из кораблей, который по ночам покидают город. Ле Бо не интересуется, куда он направится, когда окажется за пределами Бретоннии, потому что он отлично знает, что как минимум один аристократ (включая Адальгарда, герцога Лионесса) назначил награду за его голову. Поэтому он попросил Серебряную кровь продать ему билет на корабль из Мусильона. Ланфранко принял его предложение и договорился о его встрече с одним из заместителей – зловным цепным псом по имени Горму – на кладбище к северу на границе Затерянного города. Именно там Ле Бо должен был передать принадлежащие ему ценности (среди них венец, украденный у леди Августины). К несчастью, с тех пор Ланфранко ничего не слышал ни о Ле Бо, ни о Горму и намерен послать несколько человек на кладбище, чтобы выяснить, что произошло, как только разберется с новой поставкой контрабанды.

Найти «Зеленую девицу» достаточно легко. Этот когда-то красивый парусник стоит на якоре у северного причала. Его паруса давно канули в лету, дерево гниет и разваливается, с фигуры русалки на носу корабля откалываются куски краски. С одной из мачт свисает петля, в которой качается частично разложившееся тело, похожее на человеческое, но с вытянутым клыкастым ртом и длинными когтями. Если спросить о нем одного из членов банды, то он ответит, что это одна из ползучих ночных тварей, которую они застали на борту корабля. Капитан Ланфранко убил ее. Единственный трап соединяет корабль с причалом, и его всегда стерегут парочка членов Серебряной крови. Участников банды можно узнать по серым поясам, которыми они обвязывают талию, а наиболее значительные члены носят на себе столько серебра, сколько могут позволить, и закалывают одежду серебряной брошью. Большая часть бандитов ушли по делам шайки, но «Зеленая девица» обычно находится под охраной нескольких крепких и опытных головорезов, а поблизости найдется еще больше.

Герои, которые попытаются попасть на борт «Зеленой девицы», должны будут ответить на несколько настойчивых вопросов членов Серебряной крови о причине своего прихода. Если они скажут, что пришли встретиться с Ланфранко, банда позволит одному герою (обычно тому, кто выглядит самым богатым, а также является человеком) взойти на борт и поговорить



с их предводителем. Остальные будут окружены бандитами, так как из близлежащего района подойдет еще больше членов шайки, чтобы взглянуть на гостей. Выбранного героя подвергнут тщательному обыску, оружие и подозрительные предметы будут изъяты, и только потом ему разрешат пройти по трапу на борт корабля.

Каюта Ланфранко выглядит как маленькая, тесная комната в кормовой части корабля, которую едва освещает единственная свеча. Его каюта забита предметами, которые он собрал за свою карьеру пирата и вымогателя – от ржавых кремневых ружей до блестящих драгоценных безделушек, потрепанных судовых журналов, карт и навигационного оборудования и даже старого черепа. Сам Ланфранко – тилеец, который когда-то выглядел неплохо, но сейчас в силу возраста выглядит изможденным. Его загорелая кожа и обветренное лицо свидетельствуют о его жизни на океанских волнах. У него есть тонкие усики и борода клинышком по тилеанской моде, одевается он в смешанную униформу разных тилеанских городов-государств. Самое примечательно в его внешности – это деревянный нос. Он потерял нос в одной из схваток в самом начале карьеры, и ему пришлось заменить его фальшивым, который был вырезан искусным мастером по дереву. Ланфранко говорит и дышит достаточно нормально, несмотря на свой искусственный нос, и даже гордится им, ведь это доказательство того, что он смог победить даже в самой жестокой схватке. Если упомянуть об этом, он принимает комплимент и с гордостью предлагает герою поближе взглянуть на нос. Он также гордится тем, что недавно убил ужасное, уродливое создание, которое встретил, прогуливаясь по кораблю несколько ночей назад. Он выстрелил из ружья ему в голову, после чего тварь повесили на мачте как пример для других монстров, которые считают, что смогут поживиться



членами Серебряной крови. Ланфранко попытается упомянуть об этом случае, так как он показывает, что несмотря на возраст, он все еще сильный соперник. Он не знает, что это было за создание, только то, что оно определенно заслуживало смерти.

Ланфранко, при всей жестокости его банды, является неплохим человеком, с которым можно иметь дело, если гости проявят к нему достаточно уважения. Но он остается бизнесменом и вряд ли предоставит героям хоть что-то (включая информацию) без ответной компенсации. Именно так делаются дела в доках – все продается и все покупается. Он даст информацию о Гвидо Ле Бо только в обмен на явно заоблачную сумму в 50 золотых монет. Он оправдывает ее тем, что если героям действительно нужна информация, то они заплатят. Если у них нет с собой такой суммы денег, тогда они могут заплатить, оказав ему услугу, после которой он скажет все, что знает о Ле Бо.

ЗАДАНИЕ ЛАНФРАНКО

Ланфранко всегда нужны хорошие, сильные, крепкие люди, ведь в доках постоянно найдется кто-то, кого нужно убить, или груз, которому требуется охрана. На момент разговора с героями самой большой проблемой, которая повисла на нем, является старший помощник в банде Живодеров – тип по кличке Взломщик. С тех пор как Взломщик попал в город, произошла серия убийств, и многие относят их на счет этого страшного человека. Предположительно он работает в штабе банды в полуразрушенном маяке Копье Света, и присутствие Взломщика – это одна из причин, по которой Живодеры так боятся в городе. Хотя они и не самая большая банда, они самые жестокие преступники, которым опасно переходить дорогу, и занимаются наиболее отвратительными преступлениями, как, например, работоторговля. Для Ланфранко стало бы величайшим облегчением, если бы Взломщик был выведен из этого уравнения.

Ланфранко требует убить Взломщика. Он уже какое-то время искал способ осуществить убийство, и члены Серебряной крови откопали информацию, что Взломщик – частый гость в «Падших небесах», самом большом и известном гнезде порока в Квартале Моста. Серебряная кровь уверена, что Взломщик этим вечером снова будет наслаждаться прелестями «Падших небес». Так как они не знают, где Живодеры держат Взломщика, и в любом случае они не смогут совершить полномасштабное нападение на банду, именно в «Небесах» необходимо выследить и убить Взломщика. И герои только что стали исполнителями этого убийства. Помимо сведений о присутствии Взломщика в «Небесах», Ланфранко может сообщить, что Взломщик представляет собой огромного бандита, яростного маньяка, на чьих руках никогда не высыхает кровь. Его будет несложно найти.

«ПАДШИЕ НЕБЕСА»

«Падшие небеса» – большое, хотя и хаотично выстроенное здание, которое примостилось на краю Перекрестка Ландуина, опасно нависнув над Гризмери. Широкая и раскрашенная доска над главными двойными дверями сообщает о названии заведения. Кажется, что тут кипят дела в любое время дня и ночи. С помощью золотой и красной красок строение раскрашено

так, чтобы напоминать более величественное и причудливое здание. У стен устроились торговцы, которые предлагают еду и напитки посетителям, прекрасно понимая, что крысу на палочке скорее купит пьяный, чем трезвый. Здесь гремит музыка, шумят громкие голоса, в лужах рвоты валяются пьяницы. За всем следят «Мальчики», как называют охранников заведения, их наняли за угрожающий вид, и их работа заключается в быстром и тихом удалении из «Небес» любого, чье присутствие может нанести какой-либо вред. Они не выкинут за дверь героев, если они выглядят странно и даже не относятся к человеческой расе, но они поступят так с любым из героев, кто будет вести себя агрессивно или безумно. Мальчики подчиняются Эзекии Шортшину, владельцу «Падших небес» и одному из немногочисленных полуросликов Мусильона. Так как большая часть жителей Мусильона понятия не имеет, кто такие полурослики, при встрече с Шортшином они принимают его за проклятого чем-то коротышку.



ТЕАТР

Основную часть «Падших небес» занимает музыкальный театр. Большая часть зрителей вынуждена стоять (за 1 пенс или его эквивалент), за 3 пенса они могут купить себе стул. На невысокой сцене обычно выступают танцовщицы, певцы, скучные комики, снова танцовщицы, показывают комедийные сценки, и все это по ходу вечера становится вульгарнее и вульгарнее. «Падшие небеса» нанимают самых лучших артистов города, но так как город не отличается качеством своих исполнителей, их выступления представляют собой грубое и мрачное зрелище. Однако морякам, которые решили потратить здесь свои монеты, судя по всему, нравятся выступления – особенно танцовщицы.

ТАВЕРНА

В «Падших небесах» под театром располагается большой кабак, куда толпы клиентов приходят, чтобы напиться до и после вечернего представления. Здесь всегда шумно, царит столпотворение, играет музыка, выступают танцовщицы – и все это, чтобы выпивающим не было скучно. В «Падших небесах» работает множество тайных дилеров, продающих запрещенные вещества, и в результате здесь можно получить почти все удовольствия с помощью простого Теста на Сплетни. Кроме того, в «Падших небесах» самый широкий выбор алкогольных напитков во всем Мусильоне, и даже есть несколько бутылок эльфийского вина и фляжки дварфийского пива на тот редкий случай, если посетитель не принадлежит к человеческой расе. В таверне можно пить бесконечно, потому что «Падшие небеса» никогда не закрываются.

ОБЩЕСТВО ЛЕДИ

Однако настоящим источником доходов «Падших небес» является муравейник маленьких, душевных комнат на самом верхнем этаже, над таверной и театром. Именно сюда знающие клиенты приходят насладиться обществом дам, работающих на «Падших небесах». Здесь также несут охрану Мальчики, в основном следя за тем, чтобы дамы не обокрали своих клиентов и не запятнали таким образом репутацию «Падших небес». Интерьер здесь отличается той же потрепанной пышностью, что

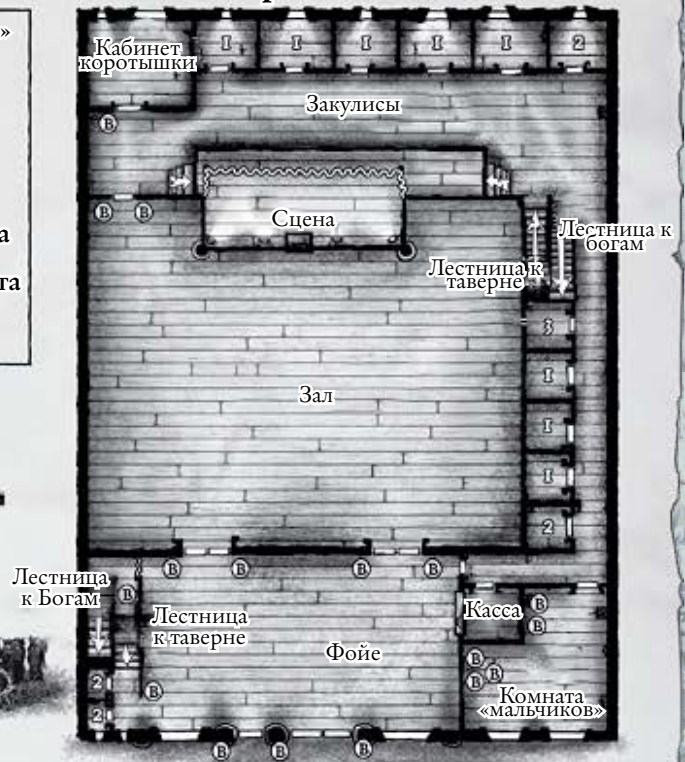
Падшие небеса

Ключ

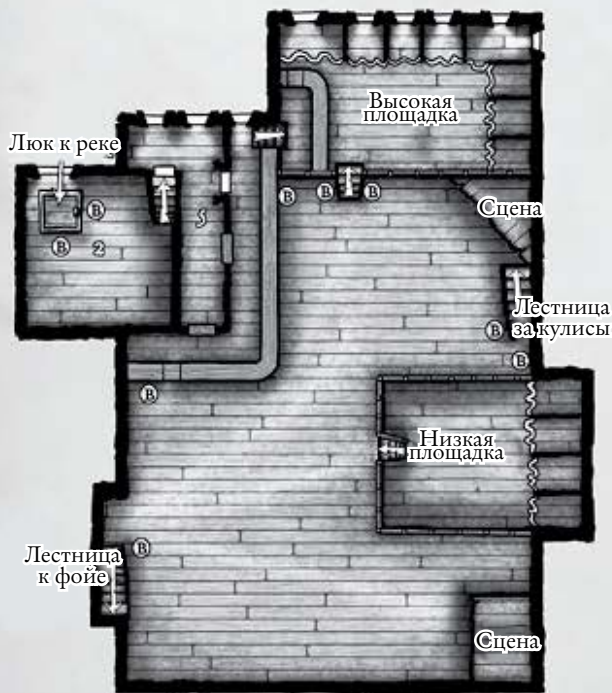
	Окно		Позиция «мальчика»
	Дверь		Стрелка указывает маршрут патруля
	Люк		Раздевалка
	Лестницы (стрелки указывают вверх)		Кладовка
	Смотровая щель		Комната уборщика
	Тяжелый занавес		Приватная комната
	Бар (с люком)		Кухня



Первый этаж



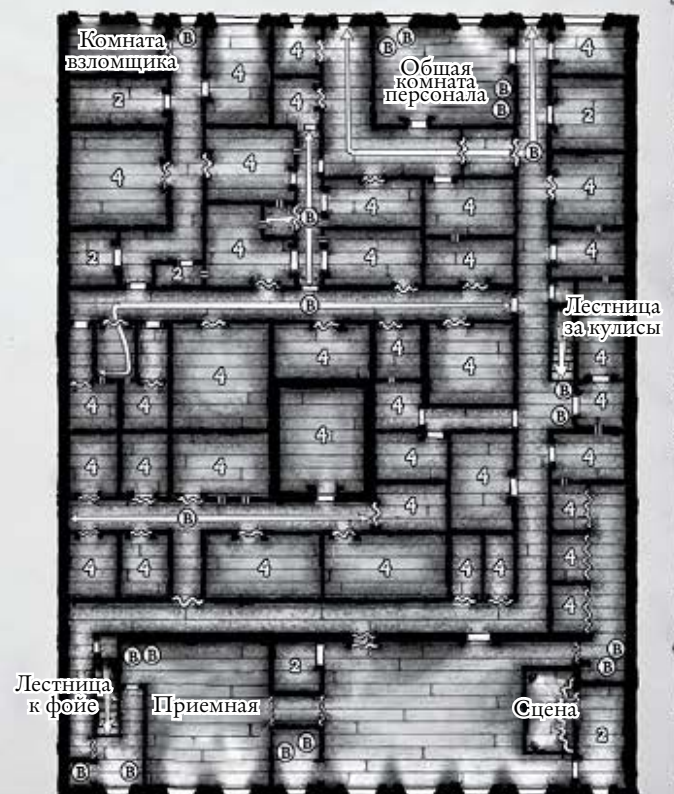
Таверна



Масштаб в ярдах



Боги



и остальное заведение: яркие занавески прикрывают влажное дерево стен, и повсюду все окрашено золотым.

ВЗЛОМЩИК В «НЕБЕСАХ»

Взломщик действительно побывает этим вечером в «Небесах». Он не особенно интересуется шоу, выпивкой или даже удовольствиями Богов. Взломщик приходит, потому что у него есть тайная договоренность с Эзекией. Живодееры регулярно платят Шортшину в обмен на предоставленную Взломщику закрытую комнату, спрятавшуюся в задней части здания. Кроме того, когда клиент «Падших небес» напивается в стельку или до обморочного состояния, у Мальчиков есть приказ отнести его в заднюю часть здания и оставить несчастного перед дверью. Так как для пьяниц не редкость вывалиться из окна «Падших небес» прямо в реку или что-то в этом роде, часто в доки по реке приплывают изуродованные тела, и мало кто заподозрит, что здесь что-то не то, хотя Эзекия опасается, что Взломщик занят за закрытой дверью чем-то по-настоящему ужасным.

Сегодня ночью Взломщик занят своим грязным делом. У него уже готова жертва (моряк из Мариенбурга по имени Юрген). Для сцены сегодня заготовлено особенно грубое и вульгарное выступление, Шортшин занимается своими документами в офисе за кулисами, а Мальчики готовы к любого рода неприятностям. Театральное выступление начинается с Ориена Бульбоу и его Бешеной Танцующей Кошки, Традиционной мусильонской комедией о Манке Лягушатнике (на самом деле это мужчина, одетый старухой, который рассказывает крайне грубые шутки) и Припевом «Падших небес» (едва одетые девушки, чьи танцы граничат с непристойностью). К концу скучно комедии о Манке толпа начинает возмущаться, но тут же настроение меняется благодаря появлению девочек Припева, которые радуют публику отсутствием как одежды, так и привычных для Мусильона дефектов внешности.

СЛУХИ В ТАВЕРНЕ

В баре все идет неплохо. В этом притоне герои, скорее всего, познакомятся с разными слухами, как, например, о том, что несколько моряков ищут своего друга Юргена, который был с ними всего минуту назад (они предполагают, что он выпил слишком много и лишился всех своих денег на верхнем этаже Богов), что команда эсталийского корабля сегодня тратит очень много денег, и что владелец «Падших небес» Эзекия Шортшин собирается купить колодец у Часовни Грааля, чтобы получить возможность брать деньги за чистую воду. Последний слух не имеет ничего общего с правдой, но благодаря нему герои могут узнать, как важен колодец, если это понадобится им позднее в их приключении. Из эсталийских моряков тем временем работники бара искусно выкачивают последние деньги, убеждая покупать самые дорогие эсталийские вина из ассортимента «Падших небес», чтобы почувствовать вкус своей родины. Эти пьяные эсталийцы – опасный элемент сегодняшнего вечера, ведь они могут начать пьяные потасовки на территории «Падших небес», если здесь начнут происходить странные вещи. Они радостно убеждают героев выпить вместе с ними, если у них появится шанс пригласить героев попробовать очень крепкие эсталийские вина, которыми их угощают «Падшие небеса».

ЛОЖНАЯ ТРЕВОГА

Тест на Восприятие позволит герою в баре заметить, что невероятно большой и медведеподобный мужчина с огромными кулаками и жестоким, почти животным выражением лица поднимается из-за своего стола в задней части бара и уходит из таверны за кулисы театра. Здесь полно старых декораций, наспех сделанных костюмов и груд разваливающейся бутафории. Основная часть этого барахла старая и сломанная, да и сделано все очень грубо. Великан подходит к кабинету в задней части здания (который принадлежит Эзекии Шортшину, хотя это может быть не столь очевидно), стучит и заходит внутрь. Спустя несколько мгновений он снова выходит с небольшой сумкой монет от Шортшина. Затем он идет снова в бар, немного выпивает и направляется домой в свою маленькую хижину неподалеку от Квартала Моста.

Человек очень подходит под описание Взломщика, выданное Ланфранко. Однако он им не является. Его зовут Винсен, и он автор используемых «Падшими небесами» декораций. Этой ночью он зашел в «Небеса», чтобы получить от Шортшина свою плату за последнюю работу, выполненную для полурослика, и заодно немного выпить. Винсен – обычный житель Мусильона, который более-менее нормально живет за счет своего ремесла, и он точно не заслуживает быть убитым группой героев. Однако он знает, что другой человек, который выглядит как ученый и книжный червь, также имеет какие-то постоянные дела с Шортшином, и Винсен помнит, что видел его этим вечером в «Падших небесах». Если герои зададут ему вопрос, Винсен сможет упомянуть этого человека (Винсен не знает его имени или профессии) и предположит, что это тот, кого они ищут.

ВИНСЕН

Заметили ли герои Винсена или нет, к одному из них обратится один из подвыпивших солдат, прибывших из империи. Этот человек по имени Ганс все еще ищет друга по имени Юрген. Хотя остальные моряки считают, что он ушел куда-то на улицу или развлекается наверху на этаже Богов, Ганс уверен, что он видел, как кто-то из Мальчиков Шортшина вытащил из зала тело бессознательного Юргена. Мальчики, которых могут найти герои, ничего не знают об этом и будут агрессивно опровергать обвинение, что они похитили посетителя. Если у героев возникнут проблемы с Мальчиками, они могут обсудить это дело с самим Шортшином.

НАЙТИ ВЗЛОМЩИКА

Эзекия Шортшин, единственный в городе полурослик-предприниматель, является ключом к местонахождению Взломщика. Именно Шортшин заключил сделку со Взломщиком на предмет использования комнаты, спрятанной посреди фальшивых интерьеров дальних комнат, и несколько его наиболее надежных Мальчиков регулярно доставляют к комнате Взломщика бессознательные тела. Шортшин знает, кем является Взломщик, и подозревает, чем он занимается. По мнению Шортшина, это Мусильон, и здесь с людьми часто происходит что-то плохое вне зависимости от ситуации. Он просто зарабатывает этим себе на жизнь. Что тут плохого? Люди, подобные Взломщику, всегда найдут способ делать то, что они делают, а Шортшин просто пытается при этом выжить.

Шортшин – раздражительный полурослик, который одевается в лучшую одежду, которую он смог найти в городе. Его кабинет в задней части здания маленький по размеру, но в нем стоит большой дубовый стол, за которым Шортшин кажется крошечным и смешным. Если герои вступят с ним в спор по поводу того, что его Мальчики занимаются похищением клиентов, он не выказывает ярости. Наоборот, он уклоняется от ответов и намекает на огромное количество слухов, касающихся «Падших небес». Упомянутый Юрген, вне всякого сомнения, лежит на улице или наслаждается развлечениями, которые может предложить данное заведение. Шортшин говорит, что он не хочет, чтобы в сторону «Падших небес» выдвигались безумные обвинения, так как это вредно для бизнеса, и он через стол двигает в сторону героев маленький кожаный мешочек. В мешочке 3 золотых серебряной мелочью. Взятки такого размера достаточно, чтобы заткнуть рот почти любому в городе.

Шортшин мог выйти сухим из воды из множества разных ситуаций, но, в конце концов, он трус. Герои могут добиться от него правды угрозами или применив силу. Также, если они подозревают, что у Шортшина есть какие-то дела со Взломщиком или Живодерами, они могут убедить его, что есть возможность заключить более выгодную сделку, упомянув Ланфранко и Серебряную кровь. Шортшин сильно нервничает из-за своей сделки со Взломщиком, особенно, если любопытные чужаки начинают замечать происходящие похищения жертв, и аргументированный спор с успешно пройденным Тестом на Товарищество убедит его согласиться на сделку. Кроме того, Шортшин вскоре уходит из кабинета, чтобы проверить дела где-то в «Небесах». Единственный Мальчик охраняет его кабинет, и герои, которые проскользнут мимо или победят его, могут получить шанс осмотреться в кабинете. Здесь хранятся бухгалтерские книги «Падших небес» (это заведение действительно приносит кучу денег), а также маленький свернутый кусок пергамента, на котором указаны на неграмотном, но читаемом бретонском языке подробности сделки между Живодерами и Шортшином. Здесь говорится, что за плату в размере 15 золотых в квартал Шортшин позволяет некому члену банды Живодеров исключительное право пользования маленькой комнатой (указано местонахождение комнаты, т.е. герои смогут найти ее), где его не должны беспокоить, и Мальчики должны выполнять его просьбы. Если герои не последуют ни одной из данных инструкций или не придумают свой способ добиться правды от Шортшина, то единственным вариантом для них останется масштабный обыск «Падших небес» от первого до последнего этажа. Конечно, при этом им будут мешать и Мальчики, и клиенты, ведь никто из них не хочет, чтобы «Падшие небеса» закрылись ради кучки непонятных личностей, которым нужно обыскать все здание.

КОМНАТА ВЗЛОМЩИКА

В комнате Взломщика, скорее всего, произойдет кульминационный момент задания Ланфранко. Комната заперта, но дверь можно выбить с помощью Обычного (+10%) Теста на Силу или открыть с помощью Теста на Взлом. Внутри привязан к стулу несчастный Юрген. Он только что пришел в себя из пьяного беспамьяства и ужасно напуган, его взгляд приклеен к лежащему на столе набору инструментов,

похожих на медицинские, и стоящему над ним человеку.

Взломщик не похож на жестокого великана из баек Серебряной крови. Это худощавый мужчина, довольно старый по стандартам Мусильона, с седыми жидкими волосами и в очках, составленных из линз и проволоки. Он одет аккуратно, если не считать тяжелого кожаного фартука и перчаток, которые заляпаны старыми пятнами крови. Он обладает развитым умом, но у него отсутствует всякое понятие о страданиях, испытываемых другими людьми. Взломщик просто не в состоянии понять, что другие люди могут испытывать боль, у него безнадежно больная психика. Если герои вломятся внутрь, он отметит неучтивость их вмешательства, а также то, что это показывает, что Шортшин перестал следить за выполнением соглашения.

Эта встреча вероятнее всего закончится бойней. Не только герои, у которых есть задание убить Взломщика, но и присутствующие Мальчики будут глубоко шокированы происходящим. Они просто принесли бессознательных гуляк и оставили их за дверью, предполагая, что одна из девочек собирается обобрать их до нитки. Они понятия не имели, что здесь, под самым их носом, находится пыточная. Мальчики, похоже, хотят убить Взломщика не меньше, чем герои. Чтобы добавить еще жару, работники и их клиенты вряд ли будут спокойно созерцать какие-либо насильственные действия, скорее, они начнут бегать и орать, поспешно одеваться или присоединятся к одной из сторон.

Что герои будут делать со Взломщиком и Шортшином, это их проблема. Герои могут принести тело Взломщика или его фрагмент обратно Ланфранко, но в любом случае Ланфранко получит новости о том, что палач Живодеров мертв. Как только Ланфранко обрадуется новостью о выполненном задании, он будет рад сообщить героям все, что он знает о Гвидо Ле Бо. Ле Бо действительно приходил на «Зеленую девицу» несколько дней назад с неким предложением. Ему нужно было выбраться из Бретоннии, и его не беспокоило, куда именно. В обмен на безопасный проход на корабль он обещал Ланфранко огромную золотую лилию, украшенную бриллиантами, которую, как предположил Ланфранко, Ле Бо мог украсть из Часовни Грааля или усыпальницы какого-нибудь аристократа за пределами Мусильона (и тут он прав). У Ле Бо не было с собой на тот момент этого сокровища, так как по понятным причинам он беспокоился о том, стоит ли идти в штаб криминальной банды с полными карманами ценностей. Ланфранко договорился о встрече Ле Бо с одним из заместителей Серебряной крови по имени Горму в катакомбах к северу от доков, где Серебряная кровь иногда вела кое-какие дела. Никто из них не вернулся со встречи, и корабль, на котором Ле Бо покупал себе проезд, уже отплыл. Ланфранко считает, что не стоит рисковать людьми Серебряной крови, но если герои действительно хотят найти Ле Бо, то они вполне могут сами проверить эти катакомбы.

♦ ГЛАВА VI: РЫЦАРЬ-ЛЮДОЕД ♦



Богатая семья Де Валенс была обласкана милостью герцогов Мусильона, и многие героические рыцари в рядах семьи заставили уважать это имя. Говорили, что основатели рода Де Валенс сражались вместе с Ландуином против орды нежити, которая первой нанесла вред Мусильону. Одна деталь, которая отметила Де Валенсов среди других благородных семей города, заключается в необычной роскоши их личных катакомб. Построенные к северу от города, на земле, которую многие аристократы желали бы получить для своего поместья, катакомбы Де Валенсов представляют собой впечатляющее скопление гробниц, статуй и мемориалов. Всем им не менее трех веков, ведь семья ушла в небытие вместе с Мэлдредом во время Дела о фальшивом Граале, но даты на могилах уходят далеко в прошлое, за сотни лет до упомянутого события. Подкованные в сфере культуры или образованные герои могут узнать множество архитектурных стилей и видов мемориалов наряду с пострадавшим от непогоды гранитом и мрамором. Сейчас катакомбы пришли в неважное состояние из-за прошедшего времени, но они все еще выглядят грозными и впечатляющими. К тому же разрушение города добавило молчаливым могилам еще больше торжественности.

КАТАКОМБЫ ДЕ ВАЛЕНС

Несколько подсказок могут привести героев в катакомбы Де Валенс, и именно здесь чудовищный Рыцарь-Людоед воплощает свои истинные намерения. Катакомбы расположены на границе Затерянного города, и их привычно избегает любой, кроме нескольких членов Серебряной крови, которые ценят уединенность и пугающую атмосферу катакомб. Поиски слухов о катакомбах выявят общий страх перед этим местом среди тех немногих, кто слышал о них или побывал там, но при отсутствии какой-либо конкретной причины. На самом деле, в наземной части катакомб нет бродячих монстров, но это не повод для героев избежать холодной хватки страха, когда они начинают гулять между могилами. С моря дует ледяной, пронизывающий ветер, со свистом носящийся между статуями рыцарей и Сестер Грааля. Тени колеблются на надписях, указывающих поколения мертвых членов семьи Де Валенс. Поиски в катакомбах позволяют обнаружить, что огромная, величественная гробница леди Арменгильд Де Валенс открыта. За ее мраморными дверьми зияет холодная пустота.

Именно внутри гробницы леди Арменгильд Горму из Серебряной крови и Гвидо Ле Бо встретились, чтобы завершить сделку, с помощью которой Ле Бо купил бы себе билет за пределы Бретоннии. С ними было несколько головорезов из Серебряной

крови, но даже у известного своей несокрушимостью Горму было мало шансов выдержать нападение толпы ужасных гулей. К несчастью как для Ле Бо, так и для Серебряной крови, катакомбы Де Валенс скрывают один из входов в Баронство, управляемое Рыцарем-Людоедом, королевство гулей, которое правит под улицами города. Рыцарь-Людоед недавно потерял надежного шпиона-гуля, который был убит во время сбора информации о Серебряной крови (это та «ползучая тварь», застреленная Ланфранко на «Зеленой девице»), и в ответ на это он послал своих солдат-гулей для уничтожения членов Серебряной крови, которых они обнаружили в катакомбах. В результате катакомбы становятся площадкой для кровавой бойни. Только Горму удалось выжить, он ждет, пока его найдет бесстрашный герой, с которым он перед смертью сможет поделиться некоторой жизненно важной информацией.

ВПЕРЕД, В КАТАКОМБЫ

Открытая дверь гробницы ведет в помещение, где были похоронены тела верных слуг семьи и вассалов. Эти тела сейчас фактически превратились в прах, и на гранитных полках по бокам комнаты лежит пара костей со следами крысиных зубов. Вторая каменная дверь, также открытая настежь, ведет к небольшому пролету уходящих вниз гранитных ступеней. Герои, даже крайне поверхностно исследующие помещение, не могут не заметить оторванной руки, лежащей в одном из углов, и красный огрызок запястья, очевидно кем-то пожеванный. Она лежит здесь всего пару дней и явно не принадлежит никому из членов семьи Де Валенс. Дальнейший осмотр комнаты показывает полустертые надписи на полках, которые сообщают героям, читающим по-бретонски, что здесь лежат останки Орри, лакея, и Берты, кормилицы. Всю одежду и аксессуары давно уничтожило время, и остались только кости.

КАМЕННЫЙ ГРОБ

Ступени за дверью ведут через небольшой, уходящий вниз облицованный камнем коридор в круглое помещение. Резной бордюр, который идет вдоль стены, изображает битву, в которой несколько рыцарей, предположительно члены семьи Де Валенс, сражаются с орками и топчут зеленокожих своими лошадьми. В центре комнаты стоит каменный гроб с крышкой. И пол, и стены испещрены пятнами подсохшей крови, и по краю надгробия заметны кровавые отпечатки рук. Чтобы отодвинуть крышку, понадобится Сложный (-10%) Тест на Силу, и если потребуется больше одного Теста, то герои производят очень много шума, отодвигая крышку. Внутри вместо ожидаемого внутреннего убранства гроба герои видят прямоугольную шахту,



которая ведет прямо вниз на третий уровень. Внутри шахты торчит металлический шип, и к нему привязана веревка с узлами, что позволяет как спуститься вниз, так и подняться.

НОВЫЕ ЖИТЕЛИ

Этаж под круглой комнатой представляет собой ту гробницу, где была похоронена на самом деле леди Арменгильд. Коридоры с Т-образным перекрестком оканчиваются квадратными комнатами. Шахта, ведущая вниз из фальшивого гроба, выходит в центр Т-образного перекрестка. Катакомбы свидетельствуют о произошедшем здесь жутком преступлении. Здесь были разорваны на куски три головореза из Серебряной крови, и их тела лежат в районе развилки. Они привалены к стенам или разбросаны на полу, и их раны многочисленны и ужасны. Их, скорее, разорвали когтями и клыками, чем убили оружием, и кровь покрыла брызгами стены и засохла коричневыми пятнами на полу. У одного тела не хватает руки.

Три комнаты изначально были построены для того, чтобы приютить нескольких членов семьи Де Валенс, но только в одной из них есть захоронение – могила самой леди Арменгильд.

ПЕРВАЯ КОМНАТА

Первая комната пуста, и сюда веками никто не заходил, и пыль веков лежит толстым слоем на полу. Во второй комнате похоронена леди Арменгильд, ее гроб искусно украшен строгим, почтенным изображением самой леди. Гроб был взломан, и кости раскатились по полу. В дальнем углу комнаты чернеет пролом, из которого несет плесенью и неприятной вонью. Этот проход был проделан гулями и ведет в само Баронство проклятых.

ВТОРАЯ КОМНАТА

Кучка из пяти гулей скрывается во второй комнате, пережевывая остатки кровавой плоти. Если герои сильно шумели, открывая гроб наверху, эти монстры уже начеку и прыгнут на первого героя, который спустится вниз, в надежде убить его до того, как ему на помощь спустятся товарищи. В противном случае гули не в курсе прихода героев и встретятся с ними, только если герои ворвутся в их комнату или произведут какой-то другой шум. Эти гули – пехотинцы Рыцаря-Людоода, и они одеты лучше, чем обычные гули, в лохмотья, окрашенные в гербовые цвета Рыцаря-Людоода – красный и белый. Один из них служит сержантом в армии Рыцаря и носит ржавую алебарду, которой он сражается. У гулей есть приказ убить всякого, кто сунется в катакомбы, и они делают все возможное, чтобы выполнить приказ. Сержант громко

Катакомбы Де Валенс

Ключ



Гробница слуг



Тайный проход в гробницу леди

Масштаб в ярдах
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Гробница Леди



Затопленная гробница



ревет на всех гулей, кто собирается сбежать. Если сержант будет убит и умрет еще один гуль, оставшиеся гули сбегут по проходу, ведущему в Баронство. Явные следы крови ведут в проход, позволяя предположить, что вниз утащили кого-то, кто истекал кровью.

ТРЕТЬЯ КОМНАТА

В третьей комнате находится единственный выживший в этой бойне – Горму. У него огромная кровавая рана в животе, и он несколько дней лежит на полу третьей комнаты. Мертвый гуль лежит поперек комнаты, в его шее и груди зияют несколько колотых ран, нанесенные мечом Горму. Горму сражался так яростно с гулями, что они решили подождать, пока он умрет, прежде чем снова войти в комнату и поживиться им. По правде говоря, рана Горму свидетельствует о том, что он определенно не в состоянии сражаться с кем-либо. Он бесстрашно угрожает всем, кто попытается приблизиться, но он едва может поднять свой меч, не говоря уже об осуществлении своих красочных угроз убить и расчленив нападающего. Раны Горму крайне серьезны, и он вот-вот умрет, если только один из героев не окажется столь опытен и удачлив, что сможет спасти его. Только герой с навыком Хирургия сможет спасти Горму, и только если он справится с Тяжелым (-20%) Тестом на Исцеление (тест тяжелый из-за времени, проведенного Горму в комнате и количества крови, которую он потерял). При таком итоге у Горму остается 0 ран, и он должен подождать еще час, прежде чем сможет ходить без посторонней помощи. Если героям не удастся спасти Горму, он умрет через несколько минут или от потери крови, или от рук гулей, когда с ними встретятся герои. В любом случае у него хватит времени рассказать героям то, что они хотят узнать.

Горму – крупный и мускулистый мужчина с черными волосами до плеч и несколькими страшными шрамами на лице и теле. Он кровожадный и агрессивный тип, который бесстрашно выкрикивает гулям самые разные вещи, которые он собирается сделать с ними. Он может рассказать героям, что его отправили в катакомбы, чтобы встретиться с Ле Бо, который должен был передать ему ценное сокровище. В обмен Горму должен был привести его обратно в доки и посадить на следующий корабль, покидающий Бретоннию. Обмен происходил в катакомбах, так как Ле Бо хотел использовать нейтральную территорию и не знал, что Серебряная кровь иногда использует катакомбы для подобного рода сделок. Ле Бо также не знал о других головорезах из Серебряной крови, который взял с собой Горму. Ле Бо как раз собирался передать сокровище, когда послышался шум из погребальной камеры леди Арменгильд, и в комнату ворвались гули (Горму не называет их гулями, именуя их «ползучими тварями», «ночными созданиями» или иными, более красочными наименованиями, популярными в городе). Они убили людей Серебряной крови, ранили Горму (но он успел убить одного из них) и утащили с собой кричащего Ле Бо. Горму предположил, что они забрали Ле Бо, чтобы съесть его, так как каждый знает, что именно этим занимаются ночные твари. Горму может подтвердить, что у человека, которого он называет Ле Бо, не хватает двух пальцев на левой руке, и он подходит под описания, которые уже есть у героев.

ПРЕСЛЕДУЯ ГУЛЕЙ

Как только герои получают информацию о том, что Гвидо Ле Бо гули утащили под улицы Мусильона, они становятся ближе к своей дичи. Однако в первую очередь они должны разработать план, как они собираются последовать за Ле Бо. Есть три варианта, которые явно имеют какой-то смысл – расспросить горожан, чтобы побольше узнать о подземных монстрах, воспользоваться помощью Серебряной крови или устремиться прямо в зловонный и мрачный тоннель, ведущий в катакомбы, не думая об опасности. Расспросы горожан – самый простой способ из трех, но он бесполезен. В городе ходит множество слухов о чудовищах на улицах и под ними, но они не очень связанные, и ни в одном из них нет и намека на истинную суть Баронства, управляемого Рыцарем-Людоедом. Таблица 6-1: Подземные чудовища предполагает возможные ложные слухи, с которыми могут познакомиться герои, которые спросят народ о подземных монстрах.

Ни один из этих слухов не имеет ничего общего с правдой, и должно быть довольно очевидно, что они противоречивы и бессмысленны. Однако даже если герои не выяснят правды с помощью данного способа, он поможет правде самой добраться до них. Если герои потратят время на попытки разузнать такие слухи, к ним вскоре подойдет поэт по имени Дагоберт.

ДАГОБЕРТ И СУХАЯ РУКА

Дагоберт (с ним нельзя сражаться) выглядит как молодой, тощий парень с одутловатым лицом, который, несмотря на свой болезненный вид, отличается пламенным и энергичным характером и острым умом и любознательностью. Он сочиняет песни о прошлом Мусильона, на которое он проливает свет, серьезно изучая окружающий мир. Дагоберт также, к несчастью, абсолютно безумен, но его знания о Баронстве и Рыцаре-Людоеде могут быть полезны героям, расследующим судьбу Ле Бо. Он появляется перед героями в плаще с капюшоном и шепчет им, что если они ищут правды о мраке под улицами Мусильона, то тогда они должны выслушать его. Он кажется нетерпеливым и честным и тревожится о безопасности героев, если они намерены нырнуть в темноту подземелий, не предупрежденные о том, что их там ожидает.

Не совсем понятно, как Дагоберт выживает в городе, так как, по-видимому, ему негде жить (он заявляет, что ему не нужен дом, так как он никогда не спит), но как-то ему это удается. Он тратит почти все силы на написание длинных, бессвязных песен о выдуманных им тайных заговорах, и хотя большая часть того, во что он верит – полная чушь, его сведения о Рыцаре-Людоеде преимущественно верны. В первую очередь Дагоберт рассказывает героям, что он знает о рыцаре-Людоеде и Баронстве, и затем он ударяется в другую свою теорию, если у него есть такая возможность. Таким образом, герои только постепенно должны начать понимать, что Дагоберт безумен. Среди его причудливых теорий есть вера в то, что император Карл Франц на самом деле тот же человек, что и Луэн, король Бретоннии, и что он умеет с помощью магии быстро перемещаться между Альтдорфом и Куронной. Он также твердо убежден в том, что все эльфы вовлечены в великий заговор для продажи человеческой расы

ТАБЛИЦА 6-I: СЛУХИ О ЧУДОВИЩАХ

1к10	Слух
1	Под улицами есть гнездо крыс. Но гнездо размером с сам город, и крысы настолько огромны, что могут носить мечи и говорить друг с другом как люди!
2	В огромной подземной пирамиде лежит могущественный принц из далеких земель, и любой, кто войдет в его царство, будет убит страшным проклятием! Это случилось с одним моим знакомым. Ну, по крайней мере, с другом знакомого.
3	В пещере под Гризмери живет маленький карлик, и он играет на волшебной арфе. Но он играет очень плохо, и каждый раз, когда фальшивит, на свет появляется ужасный кровожадный монстр. Я знаю, это колыбельная, которую поют дети, но это тоже правда!
4	Все монстры живут только на земле. Внизу же есть целый город-отражение, и он полная противоположность Мусильона. Люди там честны и приятны, погода хорошая, и можно пить воду. Где-то есть дверь в город-отражение, но очевидно, когда ее кто-то открывает, ему не хочется возвращаться и рассказывать другим, где она находится.
5	Один из кораблей в доках привез большую уродливую каменную голову из далеких земель. Никому она не была нужна, и ее выбросили в море, но она привлекла странных скользких тварей, которые теперь живут в Гризмери и пожирают людей.
6	Под городом нет монстров. Те, кого вы видели – обычные люди, которые презирают жизнь в Мусильоне так сильно, что предпочитают жить в дырах в земле и никогда не выходят наружу.
7	С небес однажды ночью упала горящая вспышка и приземлилась где-то в Затерянном городе. Можно увидеть, как она мерцает в ночи. Там, где она упала, мертвецы, похороненные давным-давно, возвращаются к жизни и иногда выбираются из-под земли.
8	Все знают, что монстры- наказание небес. Если бы только больше людей покупало благословения у Авроры в Часовне Грааля, ночные ужасы бы исчезли навсегда!
9	Мусильон странно влияет на ум людей. Нет никаких монстров. Вы просто их выдумали.
10	Скоро конец света. Под нашими ногами разверзается то один, то другой ад, и демоны выскакивают оттуда, чтобы нас всех поглотить. Не надо так удивляться, это происходит уже какое-то время.



разум паразитами их другого мира, который находится высоко среди звезд.

Самая необычная тайная теория Дагоберта заключается в том, что Ландуин, первый герцог Мусильона и соратник Жилы, лично ответственен за проклятье, лежащее на Мусильоне. Во время битвы Ландуина против орды нежити, которая наводнила Мусильон, Ландуин потерпел поражение и обнаружил, что его жизнь зависит от воли Некроманта, возглавлявшего орду. Темный волшебник предложил Ландуину сделку – Ландуин сможет выжить, если отдаст навеки целое герцогство во власть нежити. Ландуина в тот момент оставила вся его смелость, и он согласился на сделку, так как он не мог справиться с позором стать первым из Соратников, кто потерпит поражение в битве. И так была решена судьба Мусильона, и только когда Ландуин очнется от смерти и примет на себя ответственность за свой поступок, проклятье может быть снято. Дагоберт написал более-менее связную песню об этой теории и носит ее повсюду с собой, написанную на пергаменте, который он, скорее всего, где-то украл. Он отдаст его первому герою, который окажется достаточно невезучим, чтобы проявить интерес к его теориям.

Дагоберт утверждает, что под городом лежит целое королевство, в котором отражается общество Бретоннии. Им правит Рыцарь-Людоед, могучее создание из рядов нежити, который именует себя Бароном мертвецов. Рыцарю-Людоеду подчиняются герцоги, злобные создания, которые правят районами Баронства. В конце концов, есть легионы гулей, многие тысячи этих тварей, которые служат пехотой Рыцаря-Людоеда. Гули вяжутся в наземные дела, в основном, выискивая жертв, которыми можно перекусить, но также они заключают сделки с особенно безжалостными группировками Мусильона.

в рабство неким рыболодам (Дагоберт полностью выдумал рыболодей, но это не мешает ему мрачно намекать на них любым героям-эльфам), и что все рыцари Бретоннии заражены контролирующими их

У Дагоберта есть две каменные таблички размером с ладонь, обе исписаны словами на древнем бретонском языке, которые описывают ритуал, при котором таблички нужно бросить в бухту,

проговорив вслух официальное приглашение к беседе. Этот ритуал, предположительно, вызывает посланца из Баронства, с которым вызывающий может договориться о помощи. Дагоберт считает, что таким образом определенные беспринципные личности договариваются о благосклонности Рыцаря-Людоода в обмен на предоставление гулям большого количества жертв. Дагоберт заявляет, что забрал эти таблички с изуродованного тела, на которое как-то ночью наткнулся в доках, и несомненно, это был кто-то, кто планировал вызвать посланца, но сказал гулям не то, что они желали услышать. Свои сведения о Рыцаре-Людооде он собирал по крупичкам на основе услышанных историй, обрывков разговоров и собственной интуиции.

Информация Дагоберта соответствует истине. Если бросить таблички в бухту или Гризмери и проговорить громко официальное приглашение, написанное на них, этот ритуал призвет посланца из Баронства Проклятых. Этим посланцем является Сухая рука, гуль, занимающий положение старшего придворного при дворе Рыцаря-Людоода. Гуля Сухая рука сопровождает несколько гулей, и он крайне рад приказу им убить и съесть любого, кто угрожает ему или вызвал его по своему легкомыслию. Однако он довольно разумен, учитывая то, что он по сути плотоядный монстр из нежити.

Сухая рука рад предоставить героям аудиенцию у Рыцаря-Людоода. Одна из задач Сухой руки в Баронстве состоит в том, чтобы приводить к Рыцарю-Людооде готовых к этому героев, которых он может как-то использовать. Если он будет доволен отсутствием у героев намерения напасть на него (его должно сопровождать достаточное количество гулей-пехотинцев, чтобы это выглядело очень глупой идеей), он предлагает проводить их в Баронство для аудиенции. Сухая рука ведет героев в ближайшую часть Затерянного города и вниз через тоннель, спрятанный в руинах когда-то величественного дома. Другие обитатели Затерянного города освобождают широкую дорогу для Сухой руки, так что героям ничего не грозит, пока они не отстанут далеко от Сухой руки и его солдат. Даже живые создания Мусильона куда-то прячутся. Сам тоннель хорошо замаскирован под гниющими остатками большой лестниц. Он низкий и узкий, и оттуда сильно и неприятно воняет канализацией. Тоннель ведет, по ощущениям, на мили вниз под землю, кое-где его освещают оплывающие факелы или странные светящиеся грибы. В конце концов, он выходит в одну из давно забытых секций канализации, и герои попадают в Баронство Проклятых.

СУХАЯ РУКА

Сухая рука – высокий, худой гуль с куда более прямой осанкой, чем его братья, и он одет в расплывающиеся остатки красивого одеяния. Его длинное, иссохшее лицо напоминает продолговатый череп, и его имя дано ему за то, что одна из его рук сгнила, превратившись в бесполезные, разлагающиеся кости. Сухая рука хорошо говорит по-бретонски и на рейкшпиле (при жизни он был ученым человеком), и у него манеры бретонского аристократа.

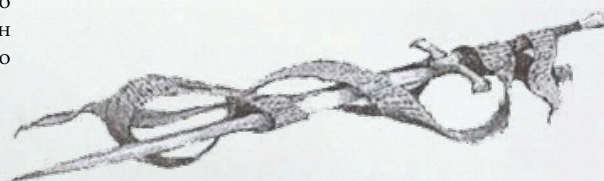
ОЧЕРТЯ ГОЛОВУ

Вместо того, что устроить расспросы в надежде, что кто-то в Мусильоне знает, куда могли утащить Ле Бо, герои могут выбрать вариант пойти в тоннель и убить всех, кого найдут. Хотя это неизбежно закончится схваткой, данный вариант может сработать, хотя возможно, и не так, как предполагают герои. Тоннель в гробнице леди Арменгильд ведет вниз в большую, куда более древнюю гробницу, которую не пощадило время. Гробница была вырыта в земле Мусильона еще до того, как над ней построили город, и со временем, а также из-за веса города, ее стало затоплять. Сейчас она наполовину залита водой и источает зловоние, опутанная черными водорослями, и здесь царит кромешная темнота. Воздухом в ней едва можно дышать. Гробница расположена в форме буквы L, ее стены состоят из крошащейся земли, в грубых нишах лежат несколько пожеванных костей, которые свидетельствуют о том, что когда-то здесь было похоронено множество людей.

Вода доходит до груди и сильно мешает сражаться, так что здесь у героев -10% к Тестам на Владение оружием. Темнота означает, что у героев еще есть препятствие в виде отсутствия источника света. Это не самое удачное место для схватки, так что героям очень не повезло, что здесь на них готовы напасть два гуля и отвратительный худой монстр.

Эти гули – ассасины, ловкие убийцы, которых оставили гули, утащившие Ле Бо, чтобы устранить возможность погони. Монстр представляет собой, вероятно, родича-дегенерата Серых людей, который обезумел от темноты и зловония. В любом случае он ужасен и голоден, и оставив гулей, он попытается проглотить героев. Герои, которые столкнутся с ним, увидят вонючую массу грязи, спутанных плетей водорослей и пульсирующих корневых побегов, настолько огромную, что в ней теряются очертания тела чудовища. Гули ждут в засаде под водой (в конце концов, им не нужно дышать, и вода достаточно грязная, чтобы они могли в ней спрятаться), пока Могильный монстр притаился возле выхода в дальнем конце гробницы. Ни гули, ни монстр не несут штрафы по владению оружием за сражение в воде, так как они привыкли убивать в подобных условиях.

В гробнице есть выход в дальнем углу, за которым притаился монстр. Маленький каменный проход выводит из гробницы, но вода стоит так высоко, что для того, чтобы пробраться сквозь него, героям придется нырнуть под воду и проплыть через него. После короткого заплыва герои окажутся перед руинами огромной канализационной секции со сводчатым, как в церкви, потолком, колоннами и скульптурными бордюрами, разрушающимися в этой зловонной атмосфере. Это первый шаг в Баронство проклятых.



БАРОНСТВО ПРОКЛЯТЫХ

Баронство – владения Рыцаря-Людоеда, расположившиеся в незаконченной канализационной системе, которую несколько столетий назад начал строить Афрегар, Герцог Мусильона. Афрегар вбухал ошеломительные деньги в строительство канализации, и она действительно стала памятником инженерной мысли и мастерства, а также внушительным символом бесплодных амбиций Афрегара. Слабо освещаемая кое-где факелами и странными колониями светящихся лишайников, канализация – царство мрака и ужаса, ее высокие своды теряются в тених, бледный свет причудливо отражается в бурлящем потоке воды, которая бежит по центру каждой секции. Гули живут в самодельных хижинах или пещерах, выдолбленных в каменных стенах, которые все вместе образуют деревню, не так сильно отличающуюся от крестьянских деревень Мусильона. Тут и там со стен свисают уродливые знамена, подражающие знаменам бретонской знати, и среди геральдических знаков на них часто встречаются черепа, раковины улиток, оторванные конечности и иные странные вещи. Эти знамена обозначают области, покровительство над которыми принадлежит герцогам Рыцаря-Людоеда. Сами герцоги живут в своего рода цитаделях, построенных в крупных канализационных секциях из кусков дерева и обломков разрушенных зданий.

Здесь царит сюрреалистичная, тревожная и зловонная атмосфера. Канализация переполнена стоячей водой из Гризмери, и она воняет. Здесь часто можно встретить труп животного или гуля. Признаками привычного для гулей питания, если кому-то это интересно, может послужить обглоданная нога, похожая на человеческую, или останки черепа, принадлежность которого человеческой расе на этот раз вполне очевидна. Трудно представить размеры Баронства, но его точно населяют как минимум сотни гулей, и возможно, куда больше, ведь никто не знает, сколько успел построить Афрегар перед тем, как проект прекратил свое существование.

Герои, которые попадают в Баронство с Сухой рукой, могут пройти туда беспрепятственно, пока они следуют за посланником и не совершают действий, которые могут разъярить гулей. Гули-крестьяне достаточно умны, чтобы не возражать посланнику Рыцаря-Людоеда и не трогать его, даже если его при этом сопровождают несколько сочных, свежих созданий. Сухая рука ведет героев по самому короткому пути ко двору Рыцаря-Людоеда, но даже в этом случае они проходят несколько канализационных секций, так что у героев есть шанс посмотреть на Баронство. Множество подозрительных глаз наблюдает за ними из хижин, когда они проходят через крупные секции и низкие тоннели.

ГЕРЦОГ ЯГГЕДРИБ

Герои, которые ворвутся в Баронство из катакомб, получат несколько иные ощущения. Как только они достигнут первой секции канализации, на них нападут несколько голодных гулей, которые живут в кучке хижин возле входа в тоннель. Это по-настоящему гнусные твари, тощие и изуродованные, но их очень много. Они нападают на героев, едва их увидев, пытаясь столкнуть их в канал в центре канализационной секции и утопить их. После нескольких раундов битвы громкий, глубокий голос выкрикивает: «Хватит!». Гули



немедленно убегают в свои хижины, трясаясь от страха и хныкая. Голос принадлежит герцогу Яггедрибу, одному из герцогов Рыцаря-Людоеда, представляющему власть в данном районе Баронства. Герцог Яггедриб выглядит как ужасный, огромный, раздувшийся монстр с огромной челюстью и пустой, гниющей дырой на месте левого глаза. Он носит смешное, свисающее лохмотьями одеяние, и в дырах бархата свисают петли высушенных внутренностей. Яггедриб ужасно воняет, даже хуже, чем сама канализация. Его сопровождает почетная стража из вооруженных гулей.

Герцог Яггедриб, будучи хорошо питающимся представителем знати, не испытывает необходимости сразу же проглотить героев. Вместо этого он требует сообщить, что герои делают в Баронстве. Как и Сухая рука, Яггедриб знает, что Рыцарь-Людоед ищет людей, которыми он смог бы манипулировать, которым можно угрожать или которых он мог бы шантажом заставить выполнять задания, на которые неспособны гули. Если герои скажут Яггедрибу, что они ищут кого-то, кого забрали в Баронство, Яггедриб увидит в этом возможность снискать милость Рыцаря-Людоеда, подарив ему банду отчаянных людей для работы на Баронство. Яггедриб приказывает гулям-крестьянам не трогать героев и провожает их ко двору Рыцаря-Людоеда.

Что касается личных качеств, то ужасный облик Яггедриба контрастирует с его очевидно любезными манерами. Он смеется, отпускает шутки и расхваливает величие Баронства, несмотря на его явное уродство и нищету. Внешняя оболочка прячет честолюбивый и безжалостный характер и прожорливого хищника. Если герои попробуют угрожать ему или станут вести себя агрессивно, Яггедриб прикажет всем окрестным гулям атаковать героев, и их сомнут волны хищной нежити. Проще говоря, герои должны ходить на цыпочках в Баронстве и делать все, что им скажут, иначе они умрут страшной, мучительной смертью, будучи съеденными живо.

ДВОР РЫЦАРЯ-ЛЮДОЕДА

Двор Рыцаря-Людоода занимает полностью секцию, огромный т-образный перекресток, который больше похож на неф огромной церкви, чем на канализацию. Четыре гигантские колонны поддерживают в центре крышу, и между этими колоннами расположена небольшая пирамида ступенек, ведущих наверх, к трону Рыцаря-Людоода, сложенному из костей, черепов и трофейного оружия – добычи, снятой с тех, кто ступил на территорию Баронства. Всюду висят знамена герцогов, ведь каждый из поддельных аристократов баронства желает, чтобы его герб висел как можно ближе к королю, и здесь выставлены многие богатства, взятые из Затерянного города, начиная антикварной мебелью и заканчивая прекрасными гобеленами в пятнах от сырости. Возле трона Рыцаря-Людоода собрана свита монарха – придворные, шуты и барды. Гули, наряженные в геральдические туники, ужасно фальшиво и не в такт играют на трубах, объявляя гостей, являющихся ко двору. Придворные всегда заняты, ведь Рыцарь-Людоод никогда не спит, и гули Баронства по очереди забавляют его, лелея честолюбивое желание снискать милость их повелителя.

Сам Рыцарь-Людоод выглядит отвратительно. Высокий и изящно сложенный, Рыцарь когда-то был сильным и красивым мужчиной. Сейчас его лицо представляет собой истинный ужас, облепленное личинками и мухами. Разложение не коснулось только его пронзительных синих глаз, и в них светится ум, который пережил физическую деградацию тела после превращения в гуля. Доспехи Рыцаря, вероятно, являются лучшим из артефактов Баронства. Это полный набор бесценных доспехов, чудесно украшенных лилиями и другими геральдическими символами, позолоченных, на груди красуется личный герб Рыцаря – белое солнце на красном небе. Шлем Рыцаря, увенчанный символом солнца, покрытый белым золотом, лежит у его ног. Его меч, огромный двуручник, выполненный не менее искусно, чем доспехи, обычно прислонен к трону сбоку от него.

Рыцарь-Людоод – честолюбивое создание. Он хочет большей власти над верхним миром, не потому что она необходима ему для выживания (хотя это помогло бы ему добывать больше свежего мяса для его гулей), а потому что он жаждет власти над живыми созданиями. С момента его обращения в нежить он презирает живых, возможно, из чистой зависти или из-за ощущения совершенной в его отношении несправедливости, которая все еще горит холодным пламенем в глубине его злобного сердца. В любом случае он желает договориться с героями, оказавшимися при дворе, и проявит к ним минимальное уважение. В частности, он действительно может дать им то, в поисках чего они явились в Баронство – Гвидо Ле Бо.

ГОЛОВА ГВИДО ЛЕ БО

Потовая банда Серебряная кровь совершила ошибку, убив одного из надземных шпионов Рыцаря-Людоода, особенно хитрого и умелого гуля, который был очень полезен для целей Баронства. Рыцаря разъярила его смерть, и он приказал отомстить Серебряной крови. Спустя несколько дней группа членов банды собралась в древних катакомбах Де Валенс, и герцог Яггедриб приказал убить их, чтобы выполнить приказ Рыцаря-Людоода. Гули Яггедриба пленили одного из членов Серебряной крови, который утверждал, что он не из их



числа, но что он знаменитый Гвидо Ле Бо, преступник и лидер, борющийся за права простых людей. Рыцарю не пришлось по нраву это заявление, так как он сам был аристократом, повелителем нежити, и он сразу приказал казнить Ле Бо, пока его призывы не привели к восстанию среди гулей. Таким образом, Ле Бо мертв, и Рыцарь-Людоод может вызвать герольда с костлявыми пальцами, который продемонстрирует отрезанную голову Ле Бо. Герои должны помнить, что это именно тот предмет, за которым они прибыли в Мусильон.

Возможно, герои захотят получить голову. Попытаться забрать ее у Рыцаря-Людоода равносильно самоубийству, так как и сам Рыцарь является невероятно умелым соперником, и Стража Барона, его элитные гули-солдаты, следят за ним из-за трона. Герои, которые поведут себя неосторожно при дворе, умрут куда быстрее, чем это произошло бы в ином месте Баронства. Если им нужен мертвец, им придется попросить Рыцаря-Людоода охотно отдал им его, если они сначала выполнят для него задание. К несчастью для героев, это непростое задание. Куда важнее, речь пойдет о том, что они попросту не захотели бы делать. Если они предпочтут отказаться от задания, Рыцарь-Людоод позволит им мирно покинуть Баронство, но им придется обойтись без головы Гвидо Ле Бо.

РЫЦАРЬ-ЛЮДОЕД

Немногие в баронстве размышляют на тему истинной сущности Рыцаря-Людоода. Большинство просто считает его гулем, наделенным необыкновенным хитроумием и силой, который взошел наверх посредством естественного отбора. Истина представляет собой куда более темную и драматичную историю, но эта тайна однажды может быть открыта. Создание, ныне известное как Рыцарь-Людоод, когда-то было бароном Юлием де Фонтенбло, Рыцарем Королевства, который знал по Рыцарскому кодексу, что рыцарь имеет право править низшими сословиями ради их собственного блага, и что он должен повиноваться такой судьбе. Прекрасный воин и порученец, он был прекрасным вариантом, когда король Шарлен выбирал

рыцарей, которые поведут сотни Странствующих Рыцарей в новые Рыцарские войны. Эти войны шли уже больше одного поколения и начались, когда Рыцари Приграничных Принцев далеко к юго-востоку от Бретоннии попросили помощи у короля в изгнании их земель от орков и гоблинов. В 1480 (2548) году Барон Юлий и многие Странствующие Рыцари прибыли в земли Приграничных принцев, и он показал себя непримиримым врагом зеленокожих, прославившимся своей дисциплиной и соответствующим требованиям послушанием. Странствующие Рыцари под его командованием отправили на заслуженную смерть бесчисленное множество зеленокожих, и сам барон Юлий продемонстрировал мастерство воина.

В 1488 (2466) году зеленокожие начали заметно отступать, и барон Юлий решил преследовать войско орков, которое бежало в дикие места к югу от цитадели Приграничных принцев. Он надеялся убить множество орков у самых границ нескольких оркских племен, таким образом посеяв страх в сердце каждого зеленокожего! Но его ошибка заключалась в убеждении, что орки – всего лишь дикие животные, не имеющие понятия о стратегии или тактике. Пока он преследовал зеленокожих, мощная орда орков и гоблинов появилась в округе, попросту окружив Юлия и его войско Странствующих рыцарей. Несколько оркских племен объединились, чтобы наказать бретонцев, и Юлий попался в ловушку их ярости.

Очень немногие вернулись в Бретоннию, чтобы рассказать о том, что последовало далее, но Юлий все это пережил. Его Рыцари, пойманные в ловушку, сражались спина к спине против все новых волн впавших в яростное безумие орков и бесчисленных гоблинских стрел. Почти все Рыцари умерли, и спустя три дня и три ночи смертельной битвы орки танцевали на огромных горах бретонских тел. Но Юлий не умер. Зажатый среди мертвецов, он неделями ждал, пока трупы достаточно сгниют, чтобы он смог выбраться наружу. Хотя он и не знал, как смог прожить так долго, но во время своего заточения он провел много времени, преследуемый видениями, и возможно, именно тогда он впервые узнал вкус человеческой плоти. В любом случае, когда Юлий в конце концов освободился, он мало чем отличался от сумасшедшего, памяти которого едва хватило на то, чтобы добраться пешком одному до Бретоннии. Постепенно его сознание возвращалось, и он воображал, как возвратится героем, единственным выжившим в прекрасном, но трагически проигранном сражении. Реальность мало походила на его мечты.

Когда он достиг крепости, которую называл своим домом, его встретили ужас и ошеломление. Его супруга упала в обморок от шока, а верные соратники заперли перед ним двери. Ведь Юлий превратился в чудовище. Его лицо провалилось и пожелтело, его зубы стали клыками. Его руки превратились в уродливые когти, и повсюду за ним следовал запах смерти. Мускулы и внутренности виднелись сквозь прорехи в его коже. Он был ужасен, и из его земель его погнали крестьяне, вооруженные факелами и вилами, под предводительством его собственных родственников. Юлий был оскорблен. Он – Рыцарь Бретоннии, и заслужил власть, которую у него отобрали. Он искал землю, где бы он снова мог править, более не заботясь о Рыцарском кодексе, а желая лишь власти над людьми. Он прибыл в Мусильон и увидел место,

где сильный и безжалостный человек ли, монстр ли мог получить власть, которая причиталась ему по праву. И под городом он обнаружил земли среди тьмы и вони, которыми он мог повелевать. Плотоядные твари Затерянного города увидели в нем правителя и родственного дух, и так на свет появилось Баронство.

Рыцарь-Людоед жаждет власти. Он стал злобным и порочным, и он презирает живых, которые достойны только повиноваться ему. Маллобауд недавно говорил с Рыцарем-Людоедом и предложил ему во владение город в обмен на помощь силам Черного Рыцаря в захвате Мусильона и защите его от неминуемой атаки короля. Рыцарь-Людоед рассматривает данное предложение и возможно примет его в надежде, что весь город, а после и весь Мусильон станет землями чудовищ, где королем станет Рыцарь-Людоед.

РАБОТА НА РЫЦАРЯ-ЛЮДОЕДА

У Рыцаря-Людоеда есть три задания, которые его особенно беспокоят и для выполнения которых ему нужны жители верхнего мира. Он выберет одно из них для выполнения героями в обмен на голову Ле Бо. Этими заданиями являются: убийство Джеффри Безупречного, задание отравить колодец в Квартале Часовни или задание затопить один из кораблей Живодеров, перевозящих рабов, чтобы обеспечить гулей свежими трупами. Все эти задания, прямо скажем, весьма отвратительны, но у героев есть выбор: вернуться в Лионесс без головы Ле Бо или сильно, очень сильно запачкать руки.

УБИЙСТВО ДЖЕФФРИ

Джеффри Безупречный – пожилой Рыцарь Поиска. Подробные сведения о нем можно найти в Третьей главе. Он один из немногих героев в Мусильоне, храбрый и преданный воин, чье благородное происхождение не добавило ему высокомерия и чьи многочисленные испытания не превратили его в злобного человека.



Хотя Джеффри ищет Грааль, он понемногу стал верить, что недостойн его, и его истинный долг в отношении Леди состоит в том, чтобы исправить те его недостатки, которые проявляются в нем по мере осуществления бесплодных поисков. Так как он знает, что никогда его не найдет, он успешно посвятил себя битве со злом и защите невинных. Во всей Бретоннии, не говоря уже о Мусильоне, найдется немного столь славных людей, как Джеффри. Также едва ли найдется кто-то, менее всего заслуживающий быть убитым группой героев, но если им нужна голова Ле Бо, то им придется это сделать.

В данный момент Джеффри находится в Могильных курганах за стенами города, охотясь на мародерствующих зомби и на скелеты, которые питались крестьянами, живущими в предместьях возле Южных ворот. Рыцарь-Людоед может рассказать героям, что в последний раз Джеффри видели близ Слотер Даун, большого и очень старого кургана, под которым скрывается братская могила. Слотер Даун можно узнать по старым виселицам, которые стоят на его вершине, на которых много десятилетий назад вешали преступников или запирали их в клетки, оставляя на поживу зомби. Много лет назад здесь стало опасно проводить казни, и сейчас Джеффри, скорее всего, единственный человек в окрестностях Слотер Даун.

Если герои не были ранее в Могильных курганах, то тогда их, вероятно, по дороге атакуют полчища зомби и скелетов, демонстрируя опасность Могильных курганов, и многие поколения здесь царствовали ужасы Проклятия и Красной оспы.

Слотер Даун легко найти благодаря виселицам на его вершине, которые видно сквозь туман, который окутывает весь холм. Когда герои приблизятся к холму, они услышат шум битвы, звон металла об металл или звук, с которым металл проникает в плоть. Следуя за звуками, они выйдут к Джеффри, сражающемуся с группой зомби. Эти твари явно представляют собой недавно восставшие тела солдат или наемников, убитых чумой, так как они все еще носят остатки обмундирования или даже вооружены сломанным, ржавым оружием. Мертвый конь Джеффри лежит неподалеку, став пиршеством для парочки мертвецов, и сам Джеффри сражается со впечатляющим мастерством против еще троих. Без вмешательства героев Джеффри с трудом убьет зомби и затем убьет тех, кто занят его лошадей. Он скажет несколько слов в память о своем жеребце, Буцефале, так как тот верно служил ему долгие годы, и неизвестно, сможет ли он быстро найти другого в Мусильоне. Затем он вернется в округ Южных ворот в надежде найти хижину, где он смог бы переночевать и дать своим ранам время излечиться.

Джеффри какое-то время не обменивался и словом с другими людьми, и он рад незнакомцам, особенно, если они помогут ему в его сражении с зомби. Даже если он увидит, что они стоят и не помогают окончить схватку, он не станет винить их. В конце концов, он дал клятву, что защита невинных – это его дело и ничье более. Только если среди героев окажется Рыцарь Бретоннии – только тогда он позволит себе упрекнуть их в неказании помощи. Он достаточно великий человек, хотя и уставший от тяжести лет и опыта, и он охотно поговорит с героями, если они дадут ему такую возможность. Он может поговорить с ними о своих приключениях, описать какие-то места Мусильона,

которые он успел повидать, спросить о новостях из внешнего мира и просто вести себя как чистый душой благородный рыцарь, которым он и является.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Убить Джеффри не так просто как в практическом, так и моральном плане. Джеффри может быть стар, но он крепок, как вяленая лягушачья шкура, и он учился фехтованию у лучших из лучших. Прямая схватка с ним опасна. Куда проще последовать за ним в хижину и убить его во сне, но возможно, это куда тяжелее для совести. Голова или тело Джеффри, принесенное Рыцарю-Людоеду, подтвердит выполнение задания, а герои узнают о себе что-то такое, чего они предпочли бы никогда не знать.

МАЛЕНЬКАЯ КАПЛЯ ЯДА

Любой герой запросто может узнать о важном значении колодца в квартале Часовни. Это единственный источник относительно чистой воды на территории Баронства, а возможно, и всего Мусильона, так как он берет воду с огромной глубины, куда не успела проникнуть зараза. Десятки людей ежедневно берут воду из колодца, и именно поэтому квартал Часовни является самым густонаселенным районом города. Если отравить его, погибнет огромное количество людей, и последствия будут ужасны: весь город может скатиться в состояние, куда более катастрофическое, чем то, в котором он находится сейчас. Но Рыцарь-Людоед желает отравить колодец, чтобы ослабить решимость людей, которые могли бы противостоять ему, и если таков будет его выбор, именно герои должны будут совершить это злодеяние.

Первая часть задания – это, конечно, заполучить сам яд. Рыцарь-Людоед приказывает героям приобрести его в маленькой аптекарской лавке на окраине квартал Часовни по адресу, который им даст посланец Рыцаря Сухая Рука. Если герои зададут соответствующий вопрос, то окажется, что владельца зовут Монсеньор Блоуф (давний союзник Баронства), и он отдаст им яд бесплатно. Это маленький пузырек с жидкостью цвета крови, и к нему нужно относиться очень бережно, потому что яд настолько смертелен. Так как лавка находится в квартале Часовни, самой густонаселенной части города, у героев есть куча возможностей стать свидетелями странных привычек городских жителей. Аптечная лавка запрятана в проулке, и ее можно узнать по большой вывеске, на которой изображен череп и несколько медицинских символов. Она кажется заброшенной, но то же самое можно сказать о многих предположительно жилых зданиях в квартале Часовни. Дверь забита гвоздями, и понадобится Тест на Силу, чтобы открыть ее. Если она откроется с первой попытки, находящиеся внутри существа будут не готовы к приходу героев. Если героям понадобится больше одной попытки, чтобы открыть дверь, существа будут готовы и начнут лгать, чтобы обмануть героев.

Монсеньора Блоуфа здесь давно нет. Это правда, что когда-то он продавал яд и прочие предметы Баронству гулей, но он мертв уже довольно долгое время. Вместо него в лавке поселились кое-какие другие его клиенты – скавены из Тринадцатого когтя. Рыцарь-Людоед знает, что скавены обжили старую аптекарскую лавку, и он также знает, что они создали крайне мощную эссенцию Красной оспы, намереваясь исследовать процесс ее



распространения в городе. Скавенов возглавляет Иксит, особенно уродливый и омерзительный Чумной монах, который лелеет сильную ненависть ко всем представителям живых существ. Он безумный убийца и не станет колебаться перед убийством кого-либо, кто мешают его работе. Его сопровождают четыре солдата-скавена, которым хорошо известно о сумасшествии Иксита, и они очень его боятся. Если Иксит умрет, есть шанс, что они сбегут или даже сдадутся в плен, но пока жив Чумной монах, они будут драться насмерть, потому что Иксита они боятся больше, чем любых возможных действий героев. Иксит – крайне заразная тварь, и любой герой, получивший от него тяжкий урон, должен пройти тест на Прочность или заразиться Красной оспой.

Полы, стены и мебель в лавке убрали, и сейчас это вонючая лаборатория. Пол покрыт грязью, и скавены спят в зловонном гнезде из соломы и мусора, сваленных в углу. На шатающемся столе возле одной из стен стоят несколько искривленных стеклянных сосудов, и любой, кого отбросят в эту сторону, испытает на себе множество опасных болезней, которые хранятся в пузырьках и мензурках, что означает заражение Зеленой оспой, если герой не справится с Тестом на Устойчивость. На другом столе находится предмет приблизительно человеческого размеров, обернутый в испачканную пятнами простынь, и никого не должно удивить, что это свежий, частично расчлененный труп жертвы Красной оспы. На стенах пятна крови и странные символы, нацарапанные на отваливающейся кусками штукатурке, а мебель, которая когда-то стояла в маленькой лавке, сейчас либо представляет собой деревянный хлам на полу, либо использовалась для оборудования лаборатории.

В аптекарской лавке нет ничего ценного. Как только герои убьют или выгонят скавенов, они к своему ужасу обнаружат частично расчлененное мужское тело на столе, навлекут на себя риск заражения в ходе осмотра различных пузырьков и странных предметов самодельного научного оборудования и проведут

безуспешные поиски в вонючем гнезде. Что куда важнее, на шее Иксита висит маленькая, но искусно изготовленная бутылочка, возможно, из-под дамских духов, найденных в Затерянном городе, в которой содержится жидкость темно-красного цвета. Это образец эссенции Красной оспы, который Иксит приберегал для особого случая и который по приказу Рыцаря-Людоода необходимо вылить в колодец.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Убийство скавенов – возможно, самая сложная часть задания. Относительно легкой частью для героев станет прогулка к колодцу, где они притворятся, что берут оттуда воду, и сбросят открытый флакон. Если герои попытаются провернуть это в дневное время, когда возле колодца толпится очередь из крестьян, и за порядком наблюдает самоназначенная стража Часовни, героям придется выполнить Тест на ловкость рук. Если герой проваливает тест или берется за дело без навыка Ловкость рук, один из жителей замечает, что герой бросил что-то в колодец, и обвиняет его в попытке отравить его. Один из стражей сразу спешит на место, чтобы разобраться в ситуации, и требует от героя объяснений. Успешный Тест на Товарищество поможет решить проблему, но если его провалить, то разгорятся волнения, так как одни крестьяне обвиняют героев в отравлении, другие пытаются их защитить. Ситуация очень скоро может стать совсем уж неприглядной, так что если герои не хотят драки, им лучше побыстрее сбежать с места действия.

Как только колодец отравлен, обратно пути нет. Красная оспа быстро распространяется в Квартале Часовни, убивая огромное количество людей, не различая невинных и виноватых. Понадобится три или четыре дня, чтобы вспышка болезни стала очевидной, и еще две недели, чтобы стихла эпидемия, в течение которых будут сожжены целые дома, по городу начнут витать пророчества о конце света, а на Могильных курганах появится новый курган. Если у героев есть хоть капля разума, к тому времени их и след должен простыть.

КАК ТОПИТЬ КОРАБЛИ

Баронству надо кормить своих подданных. Гули по своей природе алчут человеческой плотью, так что подданным Рыцаря-Людоода нужен постоянный источник свежих трупов. В основном гули могут перекусить жертвами на свое усмотрение, но численность гулей выросла до такого размера, что время от времени нужны поставки свежего мяса, чтобы держать монстров сытыми и не позволять им сражаться за последний кусок потрохов. Рыцарь-Людоод может нуждаться в помощи героев для снабжения Баронства свежими мертвецами, но сначала он просто сообщает им, что ему нужно затопить корабль. Кораблем «Верная дева» управляет экипаж Живодеров (с которыми, возможно, герои уже успели столкнуться), особенно жестокой портовой банды. Корабль должен покинуть северный причал города в полночь, и Рыцарю-Людооде нужно, чтобы его затопили в бухте. Как выполнить это задание – дело героев, но самым выигрышным способом было бы проникнуть на борт и серьезно повредить обшивку ниже ватерлинии. Рыцарь-Людоод против предложений поджечь корабль (гули любят есть мясо сырым, но, конечно, Рыцарь-Людоод не произносит этого вслух).

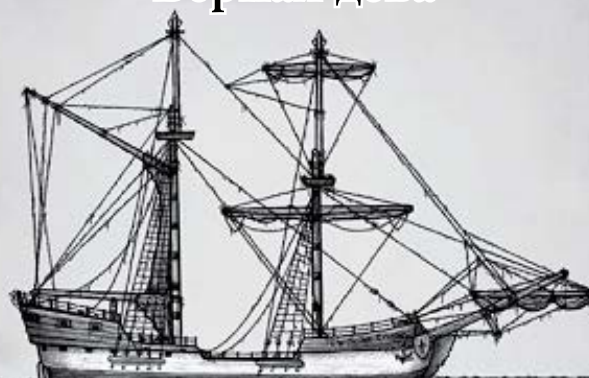


ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

«Верная дева» стоит на якоре у северного причала, и хотя на ней есть несколько человек из Живодеров, их совсем немного, потому что Живодеры хотят сохранить в тайне от других портовых банд наличие корабля, и хотя Рыцарь-Людоед узнал о нем от одного из информаторов внутри банды, остальные шайки понятия не имеют о грузе корабля. Герои, конечно, могут изменить этот факт, например, Серебряная кровь весьма охотно нанесет удар Живодерам, затопив любой ценный груз на дне бухты. Все это значит, что доки возле «Верной девы» почти не охраняются, и героям не составит труда попасть на борт корабля. На борту есть пять Живодеров, три на палубе и один в каюте корабля. Последний Живодер, Работорговец, следит за грузом. Груз – это, конечно, рабы.

На «Верной деве» тридцать рабов. Это мужчины и женщины, подобранные во время пиратских рейдов, похищенные между северным побережьем Империи и берегами Эсталии. Эти рабы истощены и голодны, некоторые пробыли на корабле многие месяцы. Место их назначения лежит где-то на юге. Они закованы в цепи и живут в страхе перед Работорговцем. Рабы должны утонуть, когда корабль пойдет ко дну, так что гули Рыцаря-Людоеда смогут поживиться их свежими телами. Их дух сломен, они смирились с участью, но один из них, эсталиец по имени Жанейро (с ним нельзя сражаться) все еще сохранил частичку воинственности и умоляет героев освободить рабов. Он хорошо говорит по-бретонски и на рейкшпиле и начнет громогласно ругать героев, которые откажутся расковать рабов, проклиная их в цветистой эсталийской манере, если они попытаются утопить корабль, полный рабов. Его слова звучат у них в ушах, пока корабль уходит на дно, и несчастные рабы скрываются под водой. Если, наоборот, герои снимут оковы и попытаются вывести рабов в безопасное место, Жанейро будет яростно их благодарить, сожалея, что ему нечего предложить в ответ, и уведет рабов в относительно безопасный город.

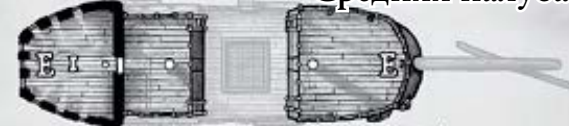
Верная дева



Верхняя палуба



Средняя палуба



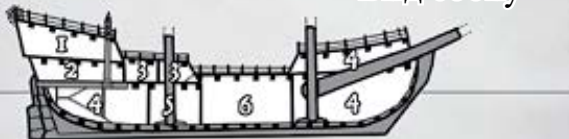
Главная палуба



Нижняя палуба



Вид сбоку



Ключ

Масштаб в ярдах

0 4 8 12 16 20

- 1 – Корабельная каюта
- 2 – Большая каюта
- 3 – Маленькая каюта
- 4 – Склад
- 5 – Каюта работорговца
- 6 – Основной зал (рабы)
- 7 – Живодер
- 8 – Работорговец-живодер

- Двери в трюм
- Рулевое колесо
- Трап
- Лестницы
- Дверь

Как только герои справятся с Живодерами, затопить «Верную деву» им не составит труда. Чтобы продырявить корабль, понадобится несколько раундов битвы, в ходе которой необходимо прорубить обшивку топором (его можно найти на борту), и никто не попытается спасти корабль, так как несколько рабов не стоят того, чтобы рисковать ради них жизнями Живодеров. Слушать проклятия тонущего Жанейро будет, наверное, чуть посложнее.

ВОЗВРАЩЕНИЕ К РЫЦАРЮ-ЛЮДОЕДУ

Какое бы задание Рыцарь не возложил на героев, у них есть выбор, выполнять его или нет. Возможно, они недостаточно безжалостны или отчаянны, чтобы выполнить требование Рыцаря-Людоода и решиться на одно из отвратительных заданий. Возможно, они не пожелают брататься за злодеяния ради головы Ле Бо и решат покинуть герцогство без нее. Или, возможно, они решат предать Рыцаря-Людоода и притвориться, что они выполнили его приказ, в надежде, что они смогут достать голову Ле Бо и сбежать, прежде чем он получит более точную информацию. Сделанный ими выбор определит окончание их вылазки в Мусильону, а также многое скажет им об их собственной натуре.

Герои могут вернуться в Баронство любым из способов, которыми они впервые туда проникли. Сухая рука ждет, чтобы проводить их ко двору Рыцаря-Людоода, где Рыцарь просит их, выполнили ли они требуемое задание. Он узнает, если они даже не попытались взяться за него, но если они хорошо поработали, чтобы создать нужную видимость (например, украв яд, но не вылив его в колодец, убедив Джеффри сбежать из города до того, как его найдет Рыцарь-Людоод, или освободив рабов перед затоплением корабля), он верит им на слово, так как ему сложно поверить, что кто-то может осмелиться обмануть его. Будучи удовлетворенным, Рыцарь призывает Сухую руку, который вручает героям голову Гвидо Ле Бо. Отсеченная голова находится в печальном состоянии, она разлагается, глаза провалились и потемнели, а кожа посерела и вспухла. Голова воняет гнилью, но это действительно голова Гвидо Ле Бо, за которой герои забрались так далеко. Рыцарь-Людоод отправляет Сухую руку проводить героев обратно на поверхность, и прежде чем покинуть их, Сухая рука советует им не возвращаться, так как Рыцарь-Людоод не всегда столь же гостеприимен.

ОБРАТНО К СВЕТУ

Если предположить, что герои справились со всеми приключениями в городе, им пора возвращаться в цивилизацию. Самый простой способ выбраться из Мусильоны — это направиться на юг по побережью в Бордо, но герои могут захотеть пойти на север в Лионесс к башне Ауферика, где они изначально ступили на землю герцогства. В любом случае путешествие не отмечено особыми событиями, если только они не разозлили кого-то в герцогстве, кто воспользуется возможностью отомстить.

Если они убили или иным образом противостояли Аукассину, вампиру из Шато Хейн, то любимый рыцарь Аукассина по имени Жефрелар выберет этот момент, чтобы убить героев. Жефрелар — высокий, худощавый рыцарь в доспехе из черного железа, и он



носит герб с единственным черным цветком на белом поле на своем щите и на лошадиной попоне. Он все еще помнит о воинской чести, так что на дороге он открыто вызывает героев на поединок и приглашает того героя, которого считает наиболее ответственным за любое зло, причиненной Аукассину. Жефрелар сопровождает четверо конных рыцарей, которые будут наблюдать за поединком и, если никто из других героев не вмешается, торжественно уедут прочь вне зависимости от исхода. Если все герои атакуют Жефрелара, рыцари вступят в бой. В противном случае Жефрелар удовлетворится одной жизнью, и как только она будет получена, он уедет со своими рыцарями.

Если, с другой стороны, герои предали Рыцаря-Людоода в вопросе выполнения задания, свора гулей-убийц отправится их убить. У них нет чести, даже жестокого воинского кодекса Жефрелара, и они будут преследовать героев с намерением убить их во сне. Это три ассасина, хорошо обученная убивать нежить, и они не сдадутся, пока не убьют героев или не умрут сами. Если герои разозлили и Аукассина, и Рыцаря-Людоода, то атаковать будут именно гули, а месть Жефрелара подождет до другого времени.

Если предположить, что герои сумели избежать столкновений не с теми людьми или пережили последствия, то они достигают границы с Бордо или Лионессом. Последнее испытание заключается в рыцарях и солдатах Санитарного кордона, для которых герои выглядят как те люди, которым непременно нужно помешать пересечь кордон. Рыцари Кордона очень серьезно относятся к своему долгу, и один из них выйдет навстречу героям в сопровождении группы вооруженных людей как раз перед пересечением границы. Они без раздумий убьют людей, которые могут перенести заразу или проклятье из Мусильоны. У героев есть одна возможность подать рыцарю письмо от герцога Лионесса. Если они смогут показать письмо и голову Ле Бо, они беспрепятственно пройдут через кордон. Если герои не покажут письмо или не смогут показать голову, рыцарь прикажет своим

людям атаковать героев. Рыцарь не заинтересован в пленении героев, только в их убийстве, чтобы лишить их шанса кого-то заразить. Возможно, что речь идет об Ауферике, но в его случае он не позволит себе сомневаться в решении на том основании, что он уже видел ранее героев. Если герои справятся с последним испытанием, они покидают Мусильон.

Эпилог

Если герои не добыли голову Ле Бо, то это их проблема, что им делать дальше. Герцогу Адальгарду не понравится их появление при дворе без головы Ле Бо. Однако, несомненно, найдется другой аристократ или обычный житель, которому понадобятся услуги группы героев.

Если они добыли голову Ле Бо, они могут вернуться в замок Лионесс и вручить ее герцогу Адальгарду. Герцог вызовет леди Августину и попросит ее опознать голову, что она и сделает перед тем, как упасть в обморок от ужаса при виде отрубленной головы. Адальгард с гордостью передаст героям большой свиток, на котором изложены права на Карлаон Вэли, владения в Лионессе

со своей крепостью, и право собирать дань с местных крестьян. Документ позволяет героям получить землю от герцога Адальгарда и уточняет (очень мелкими буквами), что в право владения включено обязательство предоставлять дань и воинов герцогу Адальгарду по его требованию. Герои не становятся дворянами и не получают какого-либо благородного статуса за пределами Карлаон Вэли. Адальгард громко благодарит героев и выражает огромное удовлетворение от того, что Ле Бо мертв, прежде чем пожелать героям удачи и отправить их восвояси.

Карлаон Вэли, конечно, самый бесплодный кусок земли во всем Лионессе. Это каменистая долина у побережья, где растут только упрямые колючки, и там нет крестьян, потому что в долине нельзя ни возделывать поле, ни прокормить стадо. Здесь действительно есть крепость, которая так долго пребывала в руинах, что от нее остался только крошащийся фундамент единственной башни. Карлаон Вэли, конечно, может стать базой для операций героев, или они могут заставить кого-то принять ее в собственность в обмен на ценную услугу, но во всех иных случаях она ничего не стоит. Но, в конце концов, здесь явно лучше, чем где-либо в Мусильоне.

