

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

КОРОЛЬ И ШУТ ПРИКЛЮЧЕНИЯ



• Арбузная корка •



ТИТРЫ

Автор: Группа "Король и Шут"

Соавтор: Pedomarine

Художник-оформитель и верстальщик: Pedomarine

Художник-иллюстратор: Kandinsky generative art

Редактор: Pedomarine



СОДЕРЖАНИЕ

Во время фестиваля	2
После фестиваля	3
Действующие лица	3
Локации	6
Основные задачи	7
Введение в приключение	7
Проведение приключения	7
Последствия	10
Награды	10

КИШ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: • АРБУЗНАЯ КОРКА •

В этом приключении игроки окажутся в деревне Зоннигевис, где узнают, что у местного торговца и по совместительству, покровителя всей деревни, случилось сразу два несчастья: утром после празднования дня сбора урожая пропал его сын, в комнате которого нашли обнаженное тело местной крестьянки, а также кто-то пытался поджечь амбары, в которых хранился весь собранный урожай. Торговец подозревает в кознях конкурентов из соседней деревни - Вармерабенд, у которых в этом году произошел неурожай (на это повлияла темная магия обосновавшихся здесь звероловов), и в котором они обвиняют самого покровителя.

Тип: Детектив

Важность: Средняя

Локации: Две деревни и округа

Противник: Звероловы

Продолжительность: Два-три дня

Сложность: От средней до высокой

Наличие боевых сцен: Одна или больше

Награды: Имущество наемников, оплата от охотника на ведьм и купца

ВО ВРЕМЯ ФЕСТИВАЛЯ

Юный Вольфганг Вассермелон, сын преуспевающего торговца арбузами, Генриха Вассермелона, обитает в деревне Зоннигевис, славной тем, что на её полях росли довольно сладкие и редкие для Империи арбузы. Все обитатели деревни в летнее время заняты на полях Вассермелонов.

Поместье Вассермелонов находится в этой же деревне, оно включает добротно построенный двухэтажный дом, огороженный живой изгородью, два массивных амбара для арбузов и каретный двор на пару телег и одну карету, а также конюшни на пять лошадей.

Вечером, во время празднования сбора урожая Вольфганг пригласил в свой дом юную крестьянку Карлу Телит, в которую был безумно влюблен и намеревался на ней жениться, несмотря на запреты отца. Они заперлись в комнате Вольфганга на втором этаже поместья, окна которой выходят на деревенскую площадь. Пив вино, они весь вечер танцевали под музыку, доносившуюся снаружи из открытого окна.

Ярко светила луна, а на улице заиграла скрипка, предлагающая жителям выйти на белый танец. Разгоряченная вечером и вином, Карла скинула с себя платье, оставшись неглиже, что еще больше ударило в голову уже Вольфгангу, который страстно прижал её к себе и продолжил танец. И всё было бы хорошо, если бы Карла во время танца не наступила на арбузную корку, беспечно брошенную на пол ранее. Поскользнувшись, Карла ударила головой об угол деревянного стола, а Вольфганг вывихнул руку. Осознав, что происходит, парень пытался ей помочь, но увя, безуспешно. Данное событие тронуло рассудок юноши, который в этой беде начал винить арбузы. Первое, что он сделал – выбрался из окна и убежал в сторону амбаров с арбузами (чудом не обнаруженный местными), которые и поджог.

Вольфганг, в свою очередь, после поджога амбара, направился в соседнюю деревню, чтобы уничтожить все арбузы и там, будучи уверенным, что арбузы в его деревне уже уничтожены огнем. По пути его перехватили звероловы, но их шаман, увидев в человеке безумца, решил его оставить в живых, чтобы трактовать его бред в качестве посланий темных богов.

Староста Вармерабенда, Дитер Вайс, желая взвинтить цены на арбузы, избавившись от конкурентов, еще до этих событий направил в Зоннигевис троих наемников, дав им задание уничтожить урожай, так как все тамошние обитатели должны были быть на празднике, так что амбары никто не должен был охранять, однако наемники до деревни не дошли, попав в лапы звероловов, которые позже поймали и Вольфганга.

ПОСЛЕ ФЕСТИВАЛЯ

На следующее утро Генрих Вассермелон обнаружил пропажу сына и убитую девушку, из-за чего он решил, что сына похитили. Не желая их спугнуть, чтобы поймать, он не распространяется на всю деревню о пропаже сына, а также о мертвой крестьянке в его доме, но многие жители участвовали в тушении пожара в амбаре, и некоторые из них заметили пропажу Карлы. Также Генрих постарался спрятать тело крестьянки в подвале своего дома, чтобы позже от него избавиться – он опасается, что местные обвинят его в убийстве, так как он неоднократно грозил девушке и её родителям в присутствии жителей, требуя, чтобы те прекратили совращать его сына. Генрих отчаянно ищет помощи пришлых людей, которые за деньги готовы расследовать сложившуюся ситуацию, найдут его сына и выведут на чистую воду злоумышленников. Также, если он сможет избавиться от тела, он обвинит Карлу в том, что это она подожгла амбар и сбежала из деревни. Если в деревне узнают, что его сын тоже пропал, он добавит, что она, видимо, вскружила его голову окончательно и тот сбежал вместе с ней.

Юрген Телит со своей женой Анной обеспокоены пропажей своей дочери и подозревают в этом Генриха, поскольку тот уже неоднократно заявлял, чтобы их дочь держалась подальше от наследника торговца, а поджог амбара он использовал для отвлечения местных.



ГЕНРИХ ВАССЕРМЕЛОН
КУПЕЦ – СЕРЕБРЯНЫЙ 5

Успешный торговец арбузами. Это дородный мужчина средних лет, который пару лет назад потерял жену из-за лихорадки. С тех пор он стал весьма резок на язык, что усугубляется влюбленностью его сына. Мужчина будет выглядеть обеспокоенным и рассеянным из-за последних событий.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	30	40	50	30	30	50	40	50	16

Навыки: интуиция (60), наблюдательность (60), обаяние (60), оценка (70), торговля (60)

Таланты: грамотность, трёп

Имущество: поместье, кошель с 5 золотыми, дорогая одежда

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА



ВОЛЬФГАНГ ВАССЕРМЕЛОН
СЫН КУПЦА

Сын торговца арбузами. Это добродушный шестнадцатилетний юноша, крепкого сложения с небесно-голубыми глазами и русыми волосами до плеч и склонностью к картавости. После фестиваля он будет одет в одни штаны, измазанные сажей и кровью, со следами насильственного заточения – следами от пут на руках и шее. Он будет всё-время бредить вселенских бедх, связанных с арбузами.

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

Черты: оружие +3

Имущество: рваные штаны

Психическая особенность: ненависть (арбузы)



КАРЛА ТЕЛИТ
ДОЧЬ КРЕСТЬЯН

Вскоре – покойная любовь Вольфганга. Миловидная голубоглазая девушка четырнадцати лет с русой косой до пояса. Она не разделяла алчности родителей относительно богатства Вольфганга и хотела сбежать с ним из родной деревни, подальше от козней своих родителей и гнева Генриха.



ЮРГЕН И АННА ТЕЛИТ СЕЛЯНИН – МЕДНЫЙ 3

Обеспокоенные родители Карлы. Они на самом деле были бы рады отдать свою дочь за Вольфганга и всячески пытались свести свою дочь с сыном торговца, подговаривая к определенным поступкам свою дочь и устраивая званые трапезы, оставляя детей одних. При этом, они всерьез не ожидали, что Генрих будет как-то вредить Карле, и потому будут обеспокоены пропажей дочери, с каждым часом всё больше и больше подозревая Генриха в убийстве. Их скорбь будет граничить с гневом из-за срыва их подлого плана и пропажи дочери.

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

Черты: оружие +3

ЙОЗЕФ АБЕНД НАЕМНИК БЕЗ ПРИНЦИПОВ

Глава отряда, нанятого для уничтожения урожая арбузов. Это довольно пронырливый и скользкий тип с отсутствующим левым глазом, который тот потерял в одной из уличных драк в таверне. Йозеф сколотил шайку разбойников и последние годы странствовал по Империи, выполняя относительно простые и денежные поручения, не требующие наличия у исполнителей совести. Они нашли свой конец под топором одного из звероловов.



ДИТЕР ВАЙС СТАРОСТА – СЕРЕБРЯНЫЙ 2

Староста Вармерабенда. Это сгорбленный годами и тяготами старец, чье здоровье последнее время ухудшилось. Его скрипучий голос не вызывает доверия, впрочем, любой опрошенный сообщит, что благодаря этому человеку деревня процветала последние десятки лет, и лишь два года назад всё пошло наперекосяк. На старика, как и жителей деревни последние два года влияла магия звероловов, постепенно обращая население во тьму. Буквально два года назад никто бы и не помыслил губить урожай соседей.

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

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

Таланты: коммерсант

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

ПОМОЩНИКИ ОХОТНИКА НА ВЕДЬМ (2) ДОЗНАВАТЕЛЬ – СЕРЕБРЯНЫЙ I

Охотник на ведьм, немолодой мужчина с обветренными чертами лица и густой черной бородой. Он и два его подмастерья прибыли на своей повозке в Вармерабэнд в качестве сопровождения жрицы Райи.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	30	30	40	30	30	30	30	40	30	15

Навыки: запугивание 40, знание (пытки) 40, интуиция 40, наблюдательность 40, рукопашный бой (основное) 50, хладнокровие 45

Таланты: грозный вид, целеустремленность

Имущество: одноручный меч (ручное оружие), кожаная куртка



НИНА
ЖРЕЦ РАЙИ – СЕРЕБРЯНЫЙ 1

Немолодая жрица Райи, прибывшая в Вармерабенд, чтобы изучить проблему с продовольствием, распространяемым отсюда. Благодаря Рихарду Зорге она почти смогла распутать загадку возникновения в Империи арбузов, несущих в себя семя скверны. На момент празднования она объявилась в Вармерабенде в сопровождении Зорге и двух его напарников, чтобы расследовать промыслы Хаоса или обнаружить культ.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	30	40	30	50	30	30	50	55	16

Навыки: знание (теология) 40, молитвословие 50, стойкость 50, хладнокровие 60, лечение 40, обаяние 70, рукопашный бой (основное) 35

Таланты: грамотность, учтивость, божественное вмешательство (Райи), шестое чувство, чувство направления

Имущество: религиозный символ, ряса, книга (религия)

Чудеса: Вспоможение Райи, Дети Райи, Прикосновение Райи



РИХАРД ЗОРГЕ
ОХОТНИК НА ВЕДЬМ – СЕРЕБРЯНЫЙ 3

Охотник на ведьм, немолодой мужчина с обветренными чертами лица и густой черной бородой. Он и два его подмастерья прибыли на своей повозке в Вармерабенд в качестве сопровождения жрицы Райи.

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

Навыки: запугивание 50, знание (пытки) 50, интуиция 50, лечение 50, наблюдательность 50, верховая езда (лошади) 50, хладнокровие 70, стрельба (пороховое) 60, рукопашный бой (основное) 65, лидерство 35

Таланты: грамотность, двойная атака, грозный вид, меткость, самообладание, целеустремленность, фортуна, духовная чистота, амбидекстр

Имущество: одноручный меч (ручное оружие), кожаная куртка, два пистолета с 20 зарядами и пулями, каноничная шляпа и кожаный плащ, инструменты для пыток, лошадь с седлом и сбруей



ДРЕВНИЙ ЯН
СЕЛЯНИН – МЕДНЫЙ 3

Старик, обитающий на окраине Вармерабенда. Единственный свидетель деятельности звероловов, но предпочитающий молчать об этом. Фактически, из-за слабого зрения он и сам не уверен, что видел что-то неправильное, но сможет задвинуть пару фактов, если узнает, что его сомнения подтвердятся.

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



КРАКК ВЕТЕР СУДЬБЫ

Пернатый и остроклювый шаман звероловов, приведший племя в окрестные леса и воздвигший тотемный камень неподалеку от Вармерабенда. Племя поклоняется Тзинчу, и за последние пару лет они отравляли посевы жителей, постепенно оскверняя их души и распространяя скверну по всей Империи. До сих пор племя не удалось обнаружить, а все пропажи и невзгоды списывались на разбойников и недосмотр богов.

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

Черты: источник скверны (слабый), лесной житель, магический дар (Школа Тзинча), рога +6, свирепость, сумеречное зрение

Заклинания: Вероломство Тзинча, Взрыв, Обездвижение

БЕСТИГОР-ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ (2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	30	40	45	30	35	25	25	35	25	30

Черты: броня (2), лесной житель, оружие +9, размер (большой), рога +7, свирепость, сумеречное зрение

МИНОТАВР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	45	25	60	50	20	35	25	20	30	15	38

Черты: голод, оружие +11, размер (большой), рога +10, сумеречное зрение



ГОРЫ (5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	30	35	45	30	35	25	25	30	25	14

Черты: броня (1), лесной житель, оружие +7, рога +6, свирепость, сумеречное зрение

УНГОРЫ (5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	30	35	30	35	25	25	35	25	12

Черты: лесной житель, оружие +6, сумеречное зрение

УНГОРЫ-СТРЕЛКИ (6)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	30	35	30	35	25	25	35	25	12

Черты: лесной житель, оружие +6, стрельба +7 (25), сумеречное зрение

ЛОКАЦИИ

Деревня Зоннигевис – процветающая деревня на 20 домов, не имеющая гостиницы, чью роль выполняет общинный дом, являющийся вторым по размеру. Первым, разумеется, является поместье Вассермелонов. Деревня окружена полями арбузов и огородами местных жителей, правда все сладкие плоды в настоящее время уже собраны и хранятся в амбарах Вассермелона. Деревня может похвастать восемью десятками жителей, а также пятком ополченцев, которые неплохо владеют луками (посылая в свободное время стрелы в испорченные арбузы), но чей выучки явно не хватит для сражения с серьезной угрозой.

Деревня Вармерабенд – процветающая еще пару лет назад деревня своим видом показывает начало распада. Хотя в ней и стоит порядка четырех десятков добротных



деревянных домов, видно, что часть из них коснулось запустение. Эта деревня может похвастать наличием двухэтажного постоянного двора, где и остановились жрица Райи с охотниками на ведьм. Здесь обитает около сотни душ, постепенно погружающихся во мрак. Деревня находится на расстоянии 20 километров на запад от Зоннигевиса, которые можно преодолеть по дороге за один день.

Стадный камень – Поселение звероловов в числе двадцати голов, среди них, помимо шамана, есть один минотавр, два бестигора-телохранителя, пять горов и одиннадцать унгоров. Здесь же располагается на привязи Вольфганг, которого удерживают зверолоуды. В лагере можно также обнаружить останки людей и животных, в том числе на пиках вокруг лагеря можно найти и головы нерадивых преступников во главе с Йозефом. Камень находится в 5 километрах к северо-востоку от Вармерабенда в глухом лесу неподалеку от водоема. Сам водоем отравлен магией шамана, а воду из него и таскают по ночам зверолоуды на фермы жителей Вармерабенда, оскверняя урожай.

ОСНОВНЫЕ ЗАДАЧИ

Персонажам предстоит решить несколько задач от различных нанимателей:

Генрих Вассермелон попросит персонажей найти сына, а также его похитителей и поджигателей амбаров с арбузами.

Юрген и Анна Телит попросят персонажей найти их пропавшую дочь.

Сестра Нина попросит персонажей помочь с поиском и уничтожением темного культа, который поселился около Вармерабенда.

ВВЕДЕНИЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Игроки должны ближе к вечеру оказаться в деревне во время празднования сбора урожая. Они вольны как целенаправленно идти туда, зная, что в ней предстоит масштабное празднование, либо же попасть туда случайно, следуя по своему маршруту. Учитывайте, что деревня скорее всего окажется на южных рубежах Империи, ближе к южному теплу.

ПРОВЕДЕНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Неблагородным игрокам предложат переночевать в общем доме, а если среди них будет благородный, его примет в своем поместье Генрих Вассермелон, являющийся фактическим главой деревни. Игроки могут принимать участие в праздновании, персонажей угостят необычным фруктом – арбузом, а также множеством производных от него блюд, о которых гости даже и не подозревали. Во время празднования в деревне также находится пара повозок от приехавших торговцев – те собираются выкупить часть урожая для дальнейшей перепродажи.

Персонажи обязательно должны познакомиться с главой деревни и его сыном, а также увидеть влюбленные взгляды между Вольфгангом и Карлой – у игроков должно закрасться подозрение, что эти двое после фестиваля попросту сбежали от родителей, и в самом приключении нет никакой мрачной подоплеки. К моменту танцев «голубки» должны покинуть персонажей для уединения в поместье. Сам Генрих будет среди толпы в качестве почетного гостя.

Ближе к полуночи кто-то из жителей закричит: «Пожар, амбары горят!». Благодаря тому, что вовсю идет празднование и народ не спит, а время сейчас темное, огонь успевают заметить довольно рано, так что все жители бросают все дела и бегут тушить пожар. Персонажи вольны помочь местным, но и без них огонь через пару часов удастся полностью потушить, и сберечь тем самым некоторую часть урожая (очевидно, что даже уцелевшие арбузы сплошь покрыты копотью и имеют некондиционный запах и вид).

Праздник, что очевидно, испорчен, и уставшие и расстроенные жители возвращаются по своим домам, оставляя стоящие яства на столах, расположенных на улице. Сейчас никто не замечает пропажи двух молодых людей – все слишком вымотаны.

А на утро, до того, как персонажи покинут деревню, к ним подойдет Генрих и попросит выслушать его просьбу, тет-а-тет. На ходу раздавая крестьянам команды относительно работы по восстановлению амбаров, мытью арбузов, перемещению остатков ночной трапезы и прочим мероприятиям, он провожает персонажей в свое поместье. Генрих выглядит обеспокоенным и довольно злым. Когда все персонажи попадут в его кабинет на втором этаже поместья, они увидят, как он выпивает кружку арбузного сидра, после чего выдохнет, и, расхаживая по комнате взад и вперед, делая рассерженные выдохи и бросая обеспокоенные взгляды, сообщит следующее:

Я благодарен, что вы согласились меня выслушать. Как вы могли заметить, мои... наши товары кто-то попытался уничтожить, воспользовавшись праздником. Но, к сожалению, это не всё. Эти негодяи похитили и моего сына. И я хочу, чтобы он был возвращен как можно скорее, пока об это не узнали местные. Негоже, если народ подумает, что их глава не смог уследить ни за сыном, ни за нашими средствами к существованию. Я готов щедро заплатить, если вы мне поможете, и чем скорее вы со всем справитесь, тем лучше.

Вы вольны назначить любую адекватную цену, которая замотивирует игроков: Генрих действительно хочет спасти сына (а он уверен, что того именно похитили, памятуя о мертвой девушке в его комнате), а также вывести на чистую воду конкурентов (ибо он также уверен, что во всем виноваты соседи из Вармерабенда). О своих подозрениях об источнике неприятностей он поспешит поделиться, как и попросит всё сделать максимально незаметно.

Но вот про девушку предпочтёт умолчать, если персонажи только самостоятельно не обнаружат тело: Генрих не захочет их пускать в комнату для осмотра, пока от него не избавится. Если персонажи будут настойчивы и запугают или убедят его, или самостоятельно проникнут в комнату с телом, либо же будут следить за Генрихом и увидят, как тот переносит тело в подвал для последующего уничтожения, он сообщит им, что опасается, что в её убийстве местные обвинят его, поскольку он уже не раз грозился её прибить, чтобы она не встречалась с его сыном. Также он расскажет обстоятельства, при которых её нашел, и добавит, что уверен насчет похищения именно из-за её тела – кто-то просто убил свидетеля.

В этом случае он позволит им осмотреть комнату, где персонажи при успешной проверке поиска обнаружат, помимо лужи крови, погасших свечей и довольно интимной обстановки, косяк стола, покрытый кровью – туда ударились Карла во время падения. А вот целой арбузной корки они не найдут – Вольфганг в гневе её сжег в камине. Также персонажи смогут заметить,

СЛУХИ В ЗОННИГЕВИСЕ

Если персонажи захотят расспросить слухи у местных, они услышат следующее:

- Вольфганг и Карла уже давно встречаются, что приводит в ярость Генриха.
- Карла куда-то пропала, да и Вольфганга никто не видел.
- Карла рассказывала, что она однажды сбежит с Вольфгангом из этой деревни.
- Родители Карлы – бессовестные и алчные люди, желающие использовать дочь как подстилку для Вольфганга.
- Вольфганг говорил, что собирается жениться на Карле, невзирая на запреты отца.
- В соседней деревне уже второй год неурожаи, но причины называют различные – от проклятий и сглазов, до вины в подлых жителях, или плохой почве и криворукости крестьян.
- Дичь в лесу последнее время очень пугливая, особенно на севере (это связано с поселившимися там зверолодами, но их самих местные не видели).

что в комнате сейчас беспорядок, который может намекнуть на следы борьбы, однако, фактически, виной тому ярость Вольфганга и, отчасти, попытки Генриха замести следы, в чем последний не признается без особой нужды.

Если же про девушку они ничего не узнают, или сразу же уцепятся за комментарии Генриха про конкурентов, к ним подойдет отец или мать Карлы, которые заявят, что их дочь пропала, и обвинят в этом Генриха, заявив, что он воспользовался пожаром, чтобы её убить, и наверняка сам нанял поджигателей.

Если Генрих успеет перепрятать тело девушки, а персонажи будут недостаточно проницательны или убедительны, тот уже сам пустит их в комнату сына, чтобы продемонстрировать лужи крови и следы борьбы.

В любом случае, персонажи могут захотеть поискать следы около амбаров, вдруг там что-то оставили поджигатели. Из-за огромного числа людей, которые здесь были ночью и работают в настоящее время, эта будет крайне сложная проверка (-30) наблюдательности, но в случае успеха, они смогут обнаружить на изгороди, стоящий в направлении деревни Вармерабенд следы крови и копоты – их оставил Вольфганг, запнувшись и оперившись на забор во время ночного бег в сторону деревни. На эту находку персонажей сможет навести и кто-то из местных, кто разделяет мнение Генриха насчет проделок конкурентов.

Итак, у персонажей будет достаточно улик, чтобы отправиться в Вармерабенд: следы на изгороди, подозрения Генриха и местных, а также обнаруженные следы борьбы в комнате Вольфганга. Теперь персонажам предстоит путь в соседнюю деревню, который займет световой день. Скорее всего, персонажи потратили на свои исследования достаточно времени, чтобы наступил вечер, так что наутро они могут выдвигаться (если, конечно, не захотят двигаться по дорогам ночью).

СЛУХИ В ВАРМЕРАБЕНДЕ

Если персонажи захотят расспросить слухи у местных, они услышат следующее:

- В деревне за последнюю неделю прибыли уже три группы иноземцев, и это при том, что в этом году урожай не удался, как и в прошлом, и торговцы перестали направлять сюда свои фургоны.
- Зверье в последнее время какое-то чахлое, да и у жителей здоровье не то стало.
- В деревне, не иначе как по заказу старосты, в день празднования сбора урожая оказалась жрица Райи, да только окружают её довольно мрачные типы.
- Последние два года в деревне неурожай, причины называются разнообразными, вплоть до сглаза со стороны жителей Зоннигевиса.
- Одна из групп путешественников уж больно лихо выглядела, но они общались со старостой, ушли как-раз утром, в день празднования сбора урожая.
- Последнее время много людей покинули деревню, некоторые даже вещи бросили (тут половина правды, часть действительно ушла из-за общего упадка уровня жизни, а часть — оказалась жертвой зверюлюдов).

Поскольку игроки предпочтут маршрут по дороге, а не через леса (именно таким и воспользовались Вольфганг и банда Абенда), они доберутся до Вармерабенда без особых приключений. Оказавшись на месте, они сразу заметят контраст с деревней Зоннигевис — поля усеяны пожухлой листвой, а строения выглядят запущенными, будто жителям нет до них особого дела. Тощие куры, бегающие по улице, также выглядят неухоженными и местами щеголяют отсутствием оперения. Население встречает путников не слишком дружелюбно, однако, если те будут напрямую расспрашивать про поджог и обвинять местных, те воспримут всё в штыки и попытаются выгнать наглецов из деревни.

Слух о том, что лихие парни разговаривали со старостой, стоит выдать обязательно — так персонажи получат наводку на необходимость разговора со старостой. Если на последнего надавить, тот сознается, что действительно нанял людей для саботажа, но они так и не вернулись за расчетом, а уж кого-то похищать или убивать разговора не было. Староста предполагает, что негодяи взяли аванс и ушли по своим делам. Если его попросить, тот опишет внешность главы наемников, отметив отсутствие левого глаза. При этом, попытка на месте его арестовать или отдать властям не увенчается успехом — персонажей мало, а жители деревни в стрессовой ситуации будут достаточно агрессивны, чтобы попытаться отбить своего главу силой.

Спустя некоторое время, к персонажам обратится охотник на ведьм — Рихард Зорге. Он будет их спрашивать в довольно грубой форме, что они тут делают и какие у них цели. Если они попробуют соврать, он об этом скорее всего узнает — опыт не пропьешь. Если попытаются отмолчаться, он сообщит им, что у него важное дело, и, если они заинтересованы в процветании Империи, им следует

быть сговорчивее. Во всяком случае, полномочий этого человека будет достаточно, чтобы стереть их в пыль, и персонажи должны это понимать. После допроса, Рихард предложит персонажам, так как они пришлые и не успели пропитаться скверной этого места, помочь в его работе — изучить окрестные леса на предмет источника загрязнения.

Если они захотят узнать подробности, он ответит их к жрице Райи в комнату на постоялом дворе. Та сообщит, что расследовала источник появления подозрительных продуктов на рынках ближайших городов, и след привел в эту деревню. Женщина была довольно мудра, чтобы позвать с собой в качестве поддержки своего знакомого — охотника на ведьм Рихарда Зорге. Она находится в деревне уже целый день и ощущает скверну в самой земле, и зло исходит с севера. Женщина заявляет, что действовать нужно незамедлительно, пока не стало слишком поздно.

Рихард сообщит, что один из местных, старик Ян, видел подозрительных личностей, и, похоже, они были мутантами. Персонажи и сами вольны допросить старика, и тот с опаской опишет бестий как рогатых тварей с перьями, но посетует на плохое зрение и больное воображение.

Мастеру стоит придумать мотивацию для персонажей, чтобы они отправились с Ниной, Рихардом и его двумя помощниками следующим утром на разведку в лес. Это могут быть как деньги, которые предложит охотник на ведьм, так и благодарственное или рекомендательное письмо, а то и просто почет от места в эскорте богоизбранной жрицы.

Благодаря навыкам жрицы, она без труда определит направление, в котором расположен лагерь зверюлюдов, и в зависимости от действий игроков, дальнейшие события могут быть как партизанской войной, так и полномасштабным штурмом. Корректируйте расположение зверюлюдов таким образом, чтобы у игроков была возможность их одолеть, например, часть из них может охотиться в отдалении от лагеря, в то время как вторая часть будет спать в своих лачугах, не оставив на дозоре никого, ведь до сих пор они не встречали себе сколько-нибудь угрозы.

На подступах к лагерю персонажи без труда обнаружат несколько голов, насаженных на колья, и среди них они могут признать Абенда, если узнавали его описание от старосты. Около стадного камня персонажи увидят связанного Вольфганга, а также там постоянно обитает минотавр. Шаман обитает в крупной халупе, сооруженной на манер огромного гнезда у корней огромного дуба. Помимо «гнезда» шамана, вокруг есть еще пять жилищ, в которых спят зверюлюды.

В любом случае, после зачистки лагеря, на которой настоит как Нина, так и Рихард, персонажи заполучат в свои руки Вольфганга, который, как будет им совершенно очевидно, полностью безумен. Однако, благодаря вмешательству магии Нины (если она уцелеет), или достаточно продолжительным беседам (в том числе по пути в Зоннигевис), они смогут восстановить первоначальную картину событий: во всех их приключениях оказалась виновата арбузная корка!

ПОСЛЕДСТВИЯ

После того, как персонажи зачищают лагерь звероловов, Рихард отдаст им награду, на которую они договорились, а сам с Ниной останется в лагере, ожидая возвращения обитавших здесь звероловов и для изучения их деятельности. Персонажи вольны пойти как обратной дорогой, чтобы сообщить жителям Вармерабенда о произошедшем, так и напрямую направиться в Зоннигевис, если будет еще достаточно светло.

Отец Вольфганга будет рад увидеть своего сына, хотя его состояние вызовет лишь горестный вздох. Если персонажи расскажут ему полную картину событий, Генрих их поблагодарит и будет думать, как донести эту весть до родителей Клары, а также, как поступить со старостой соседней деревни, если узнает про наем бандитов, пусть и неудачный. В любом случае, он отдаст обещанную награду. Персонажи могут завершить свои дела в деревне, переночевать тут и отправляться дальше по своим делам. На этом данное приключение будет завершено.

НАГРАДЫ

Персонажи смогут получить награду от Генри Вассермелона за поиски его сына и распутывание задачи по поиску поджигателей (в зависимости от того, на какую сумму они договорятся), а также от Рихарда Зорге (тут наградой может быть как появление нового союзника в лице охотника на ведьм, так и более твердая валюта).

Если персонажи будут достаточно тщательны в осмотре лагеря, они смогут найти там пару единиц оружия наемников, а также несколько блестящих монет или даже драгоценных камней, к которым питал слабость пернатый шаман (и которые лежат в его гнезде).

ОПЫТ:

- + 50-75 пунктов опыта за участие в приключении и отыгрыш
- + 10 пунктов опыта персонажам, которые помогли в тушении пожара
- + 5 пунктов опыта, если они успешно поторговались с Генрихом
- + 10 пунктов опыта, если они сами обнаружат Карлу
- + 5 пунктов опыта, если они выведут Генриха на чистую воду
- + 5 пунктов опыта, если они выведут родителей Карлы на чистую воду
- + 5 пунктов опыта, если они выведут старосту Вармерабенда на чистую воду
- + 20 пунктов опыта, если во время штурма логова звероловов выживут все их союзники-персонажи ведущего
- + 20 пунктов опыта, если игроки сами придумают отличный план нападения

