

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

ПРИКЛЮЧЕНИЯ СТАРОГО СВЕТА



КРОВАВЫЙ ПИР



CREDITS

Writer: Robin Low

Additional Writing: Dave Allen, TS Luikart

Editor: Síne Quin

Producer: Pádraig Murphy

Line Developer: Dave Allen

Illustration: Scott Altmann, Jon Hodgson, Justin Russell,
Sam Manley, Mitchell Nolte, Scott Purdy

Graphic Design and Layout: Rory McCormack

Proofreading: Christine Crabb

Cubicle 7 Business Support: Tracey Bourke, Anthony Burke,
Elaine Connolly, Andrena Hogan, Donna King, Kieran
Murphy, and Cian Whelan

Cubicle 7 Creative Team: Dave Allen, Emmet Byrne,
David F Chapman, Walt Ciechanowski, Tim Cox, Zak
Dale-Clutterbuck, Cat Evans, Ben Fuller, Runesael Flynn,
Dániel Kovács, Tim Huckelbery, Elaine Lithgow, TS Luikart,
Rachael Macken, Rory McCormack, Dominic McDowall,
Sam Manley, Pádraig Murphy, Ceíre O'Donoghue, JG
O'Donoghue, Síne Quinn, and Christopher Walz

Creative Director: Emmet Byrne

Publisher: Dominic McDowall

Special thanks to Games Workshop

Last Edited: 21st October 2021

CONTENTS

Welcome to Spider Holt	3
Lorenz of Red Moss Tower	3
The Spider Baron.....	4
Getting the Characters Involved	4
Hagedorn, Tobias and the White Hart.....	4
Esther	5
Into the Woods.....	6
Itsy Bitsy Spiders	6
Tangled.....	7
A Forest Pool.....	7
Temptation	8
Lorenz Makes His Move.....	8
The Scarecrows	9
The Great Spider Hunt	9
The Spider Baron's Emissary	10
At the Court of the Spider Baron.....	10
A Civilised Conversation.....	12
Plans within Plans	12
In Lorenz's Garden.....	12
Meeting Lorenz.....	13
Into the Tower.....	14
Friends Reunited	15
The Day of the Party	16
Dance of the Vampires	16
The Other Guests	16
A Dish Fit for a Freak.....	17
Epilogue – Hagedorn	18
Pregen Characters.....	19



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.

Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition © Copyright Games Workshop Limited 2021. Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition, the Warhammer Fantasy Roleplay 4th Edition logo, GW, Games Workshop, Warhammer, The Game of Fantasy Battles, the twin-tailed comet logo, and all associated logos, illustrations, images, names, creatures, races, vehicles, locations, weapons, characters, and the distinctive likeness thereof, are either ® or TM, and/or © Games Workshop Limited, variably registered around the world, and used under licence. Cubicle 7 Entertainment and the Cubicle 7 Entertainment logo are trademarks of Cubicle 7 Entertainment Limited. All rights reserved.



◆ КРОВАВЫЙ ПИР ◆



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПАУЧЬЕ ЛОГОВО

К востоку от Штирленда расположена проклятая земля - Сильвания. Это край высокогорных скал и дремучих лесов. Большинство ее зловещих лесов здесь широко известны как: Голодный лес, Запутанный лес, Лес вурдалаков - и их названия намекают на таящиеся в них опасности и ужасы. Существуют также малоизвестные леса, не встречающиеся на картах, но зато хорошо знакомые местным жителям. Раздутая роща и Жабья чаща - это всего лишь парочка из таких малоизвестных лесов, в которые, как знают все сильванцы, не следует заходить, если только от такого самоубийственного путешествия не зависит ваша жизнь. Паучье Логово является представителем таких лесов.

Паучье Логово расположено на территории Сильвании, граничащей с землями Остермарка и Штирленда. Жители деревушки Хагедорн на землях Остермарка знают о том, что туманные леса Сильвании являются обителем множества разновидностей клыкастых и кровососущих хищников. Никому не известно, сколько всего этих чудовищ скрывается в Паучьем Логове, но каждый знает о том, что, пробравшись чуть глубже, можно заметить первые паутинные сети, которые, почти светясь, перекидываются с ветки на ветку, покрывая землю и становясь все гуще. Лишь смельчаки пробираются сюда за дровами, но и они ограничиваются лишь окраинами этого леса.

В народе считают, что Паучье Логово опасаются даже вампиры, ведь их переполненные кровью тела - лакомство для любого паука. По слухам, в самом сердце леса живет Паучий Барон, чудовище, бывшее когда-то человеком или же вампиром, которому Бог Крови разрубил руки и ноги на две части - в качестве благословения или, возможно, в качестве проклятия. Говорят, что в лесу есть глубокая яма, белоснежная от паутины, откуда выползают все пауки мира. А также если вы принесете паукам подходящее подношение, они могут отпустить вас с жизнью и даром, который могут дать только пауки.

ЛОРЕНЦ ИЗ БАШНИ КРАСНОГО МХА

Не только пауки облюбовали в качестве дома этот лес. Одному вампиру хватает смелости жить в нем, пусть и на опушке, недалеко от Хагедорна. Лоренц из Башни Красного Мха - Некрарх, являющихся одними из самых уродливых разновидностей вампиров. Фон Карштайны терпят его существование на своей земле, так как его таланты оказались для них весьма полезны. Кроме того, один раз в десять лет Лоренц закатывает чертовски хорошую вечеринку! Всевозможные разновидности ночных охотников являются желанными гостями.





Наступает время проведения торжественного бала нынешнего десятилетия, и Лоренц поручил своим слугам заняться его подготовкой. В качестве особого блюда Лоренц хочет подать нечто гротескное, бросающее вызов даже нездоровому вкусу своих гостей. Он интересуется, кому из приглашенных гостей первым удастся попробовать кровь живого гигантского паука?

В поисках паука Лоренц предпочел не рисковать своими живыми слугами. Для этого он послал своих Страшилищ, но они не смогли справиться с таким, потребовавшим мыслительного процесса заданием. После того как Лоренцу стало известно о бродящих в Паучьем Убежище игроков, он решил шантажировать их, чтобы они выполнили его поручение. Если авантюристам удастся заполучить для него живого гигантского паука, то тогда Лоренц пригласит их поучаствовать в пирушке.

ПАУЧИЙ БАРОН

Паучий барон действительно существует. Будучи отвратительным человеком-пауком, или проще говоря мутантом, он возглавляет общину гигантских пауков и мутантов людей-пауков в глубинах леса. Как и большинство пауков, он и его последователи предпочитают оставаться незаметными. Они имеют более веские причины для того, чтобы опасаться людей, которые в свою очередь боятся их.

Узнав о замысле Лоренца, Паучий Барон задумал нечто иное. Он давно знает о существовании Лоренца, однако не представляет того, что тот является вампиром, считая его лишь сильным волшебником. Разместив в самом сердце дома Лоренца кого-то из своих сородичей, пауки смогут затеять собственную игру. Возможно, игроки смогут помочь паукам, когда узнают их замысел; а может быть, пауки не расскажут им о своем замысле, и они столкнутся с очередным ужасом в лесу.

ЗАДЕЙСТВОВАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Как Ведущему, вам необходимо создать для игроков такую ситуацию, которая позволит Лоренцу убедить или заставить их отважиться на путешествие в глубины Паучьего Логова, дабы поймать живого гигантского паука. Возможно, у вас есть свои идеи, но в данном случае предполагается, что игроки должны отправиться в деревню Хагедорн, находящуюся на границе Остермарка и Штирланда, или как минимум проехать через нее. Но в случае необходимости можно изменить место действия.

ХАГЕДОРН, ТОБИАС И БЕЛЫЙ ОЛЕНЬ

Жрец Хагедорна, Тобиас, видел сон, который он истолковал как видение от Таала. Он увидел Белого Оленя, попавшего в сети огромной паутины; тысяча черных глаз сверкали в окружающем мраке. Что-то находится в этом месте, нечто важное для Таала. Что бы это ни было, оно должно быть спасено. Тобиас слишком стар, чтобы отважиться преодолеть ужасы леса, но, возможно, кто-то другой сможет составить компанию Эстер, его ученице и преемнице.

Тобиас воспринимает появление игроков практически как дар богов, и его дружеское приветствие служит прелюдией к рассказу о своем видении и просьбе спасти Белого Оленя. Вначале Тобиас пытается убедить их в том, что это благородный с духовной точки зрения поход. Если игроки не соглашаются, он прибегает к помощи духовного подкупа (*'Таал был бы весьма доволен и щедр к тем, кто помогает тому, кто ему дорог'*). Если это не удастся, он прибегает к духовному шантажу. Можно не обращать внимания на жуткие предостережения о гневе Таала, но, покинув Хагедорн, нерадивые игроки столкнутся с ужаснейшим дождем и ветром, которые, кажется, следуют за ними, куда бы они ни пошли, выкорчеванные деревья падают на их пути - ситуация смягчается и стихает, когда они решают вернуться в Хагедорн. Если игроки не поддаются на уговоры, их отпускают, но если им когда-нибудь понадобится помощь Таала или его последователей, они столкнутся с недоверием и нежеланием помогать, пока не совершат своего рода покаяние.

Если игроки неохотно соглашаются на выполнение этого поручения, Тобиас хлопает их по спине и начинает рассказывать им легенды Паучьего Леса (см. **Добро пожаловать в Паучий Лес**). Тобиас, похоже, не обращает никакого внимания на опасения, которые могут вызвать эти рассказы, считая, что согласие игроков связывает их духовными узами с заданием, а отказ от его выполнения вызовет гнев Таала.





ЭСТЕР

Тобиас знакомит игроков со своей ученицей, Эстер, симпатичной, незаурядной девушкой с темными глазами, светлыми волосами и румяным цветом лица. Девушка настроена дружелюбно, она проявляет интерес к игрокам, но при этом слегка молчалива, следуя примеру Тобиаса. Она сильна и подтянута, что неудивительно для профессионального последователя бога диких земель.

Ей очень хочется отправиться в лес, однако на это есть свои причины. Никто не знает, что с Эстер происходят изменения. Порой по ночам она ощущает дрожь от чьих-то шагов и тревожных снов в деревне. На ногах и руках у нее выросли колючие белые волоски, причем настолько бледные, что этого *пока* никто не заметил. Однажды ее рот широко растянулся, и оттуда высунулись напоминающие иглы клыки, которые потом исчезли. Эстер не переживает: ей верится, что Таал благословляет ее, приближая к природе. Она не глупа: она понимает, что означает слово Мутант, и что она постепенно изменится и не сможет оставаться в Хагедорне.

ЭСТЕР - ЧЕЛОВЕК ДИАКОН МЕДНЫЙ 2

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	33	32	35	39	37	35	30	32	31	40	12

Черты: оружие (кинжал) +5, оружие (посох) +7

Навыки: атлетика 42, хладнокровие 32, стойкость 45, интуиция 37, знание (теология) 32, наблюдательность 40, молитвословие 45, книжные изыскания 30

Таланты: благословение (Таал), видения свыше, грамотность

Благословение: битвы, дыхания, совести, крепости, охоты, свирепости

Имущество: кинжал, посох, символ Таала (олень в профиль, высеченный на камне)

ТОБИАС - ЧЕЛОВЕК ЖРЕЦ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	36	30	37	35	33	30	35	35	37	12

Черты: оружие (топор) +7, оружие (посох) +7

Навыки: атлетика 35, обаяние 39, хладнокровие 38, стойкость 37, артистизм (сказительство) 40, сплетничество 37, лечение 45, запугивание 35, интуиция 39, знание (теология) 40, рукопашный бой (основное) 36, наблюдательность 37, молитвословие 49, книжные изыскания 35

Таланты: треп, благословение (Таал), видения свыше, Божественное вмешательство (Таал), грамотность

Благословение: битвы, дыхания, совести, крепости, охоты, свирепости

Чудеса: царь дикой природы, владыка охоты, клык и коготь

Имущество: топор, посох, символ Таала (голова оленя, вырезанная на роге), священная и изъеденная червями книга Таала

Однако она не собирается сбежать, как последняя трусиха. Когда Таал ниспослал Тобиасу сон; Эстер уверилась в том, что *она* - Белый Олень, а цепкие нити паутины - это Хагедорн и его жители. Ей хочется верить в то, что игроки смогут неосознанно ей помочь. Эстер рассчитывает незаметно исчезнуть в лесу, после чего ее сочтут погибшей, съеденной пауками, которую Тобиас и жители деревни будут помнить с любовью за храбрость и преданность Таалу.

Естественно, истинное значение сна Тобиаса еще предстоит выяснить.

Это знакомство привлекает к игрокам внимание Лоренца и гигантских пауков. Лесные агенты Лоренца (ужасающие **Страшили**) докладывают ему об исследовании игроками леса, и с их помощью он пытается похитить Эстер. Пообещав ей свободу и, быть может, скромное вознаграждение, Лоренц пытается заставить игроков помочь ему. Между тем пауки видят Эстер такой, какая она есть, а у Паучьего Барона есть свое собственное видение...

УГУО - ЧЕЛОВЕК-РЕМЕСЛЕННИК СЕРЕБРЯНЫЙ 1

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	51	47	37	35	40	30	38	38	16

Черты: броня 1, оружие (молот) +9

Навыки: атлетика 43, хладнокровие 41, уклонение 37, стойкость 48, оценка 35, скрытность (дикая природа) 37, ремесла (кузнец) 52, (плотник) 42

Таланты: искусник, сильная спина 2

Имущество: молот, кожаная жилетка и кожаные штаны



ВРЕМЯ В ХАГЕДОРНЕ

Игроки могут сразу же отправиться в Паучье Логово, но могут задержаться на какое-то время в деревне, чтобы подготовиться и пообщаться с местными жителями. Хагедорн - маленькая деревушка: кучка крытых соломой домиков, небольшое святилище-храм, украшенное большими оленьими рогами, в котором живет Тобиас и Эстер (там находятся отгороженные занавеской покои), а также два общих сараев для скота и урожая, а также кузница. Деревню защищает частокол с торчащими из земли заостренными колыями - еще не проверенная защита от лесных пауков. За этой импровизированной стеной расположены общие поля, обрабатываемые жителями деревни. Местные жители приветливы и любопытны, но их очень легко запутать.

Кроме Тобиаса и Эстер, игрокам следует познакомиться с Хуго, хагедорнским кузнецом и плотником. Хуго мог бы стать лидером деревни, если бы он не испытывал глубочайшего уважения к Тобиасу. Хуго силен и храбр, но он не желает следовать за героями и Эстер в Паучье Логово; все знают, что для Хуго является долгом защищать Хагедорна и его жителей. Однако Хуго с радостью поможет героям, если те попытаются соорудить паучьи ловушки в конце приключения.

В ЛЕСУ

Паучье Логово - мрачное и тенистое место, изобилующее спутанными ветвями и липкими нитями паутины, которые очень скоро украсят одежду игроков и начнут щекотать их лица. Несмотря на то, что им рассказывали, паутина не становится гуще, но она повсюду. Дневного света вполне достаточно, чтобы видеть, но порой возникает необходимость в факеле или фонаре. Во время своих странствий игроки находят небольшие полянки, освещенные солнцем, где можно остановиться и отдохнуть. Паучье Логово не лишено живности, но в лесу птицы поют реже, чем в полях за его пределами. Мелкие безобидные пауки встречаются повсюду; игрокам, страдающим арахнофобией (**WFRP**, стр. 191), придется несладко.

Пусть игроки потратят какое-то время на поиски Белого Оленя в Паучьем Логове, несмотря на то, что его там не найти. Вместо него их ждет несколько встреч, которые не дадут им заскучать. Если игроки будут возвращаться в Хагедорн каждую ночь, это не страшно. Несколько дней в лесу - вполне достаточный срок для того, чтобы Лоренц заметил игроков и придумал, как их использовать, и чтобы пауки заметили Эстер.

В это время Эстер время от времени становится рассеянной, но бодрой. Она с удовольствием и без всякого страха расправляется с мелкими паучками, снующими вокруг. Хотя она и собирается таинственно исчезнуть, но делает это не сразу. Конечно, вскоре ее похищают слуги Лоренца, но произойдет ли это сразу после ее побега или во время более драматического противостояния игроков и слуг Лоренца, зависит от обстоятельств (см. **Лоренц Делает Свой Ход**).

Ниже описаны некоторые возможные события и встречи в Паучьем Логове, которые могут заинтересовать игроков. Они могут произойти как до, так и после выполнения игроками поручения Лоренца.

ОГОНЬ

Рано или поздно игроки будут использовать огонь для борьбы с паутиной, или для устрашения и нападения на пауков. Это неизбежно. Тем не менее, подчеркните сухую погоду в Паучьем Логове. Паутина легко горит, но в местах, где она очень густая (где игроки, скорее всего, будут использовать огонь), воспламеняются также старые ветки и мох. (От дыма горящих веток и мха у игроков могут заслезиться глаза, так что им потребуется больше времени, чтобы ориентироваться в лесу с помутневшим зрением). Не следует запрещать игрокам пользоваться огнем или сжигать лес, достаточно заставить их почувствовать, что это связано с риском. Кроме того, огонь заставляет вязкие жидкости в брюшке паука закипать и взрываться с сильным хлопком. С большими особями это не сработает, но если перед игроками окажутся сотни маленьких паучков и к ним будет применен горящий факел, то взрывы их панцирей будут просто поразительными. При этом запах будет тошнотворным, а аромат гари сохранится надолго. Не забывайте покрывать лица игроков безвредными, но липкими паучьими кусочками.

МАЛЕНЬКИЕ ПАУЧКИ

Здесь ползает множество маленьких паучков, так что пользуйтесь ими. Малозначительные встречи:

- ☛ Пауки падают с веток и ползают по игрокам, пролезая через щели в их броне; **серьезная (+0)** проверка на **хладнокровие** позволяет не снимать броню и одежду.
- ☛ Спящий игрок просыпается и обнаруживает, что на его груди сидит паук размером с кулак со множеством глаз и рассматривает его; он достаточно крупен, но сбегает, не пытаясь укусить.
- ☛ Случайного игрока кусают несколько маленьких зеленых паучков противного вида; их укусы вызывают сильный зуд, но не обладают чертой яд (-1 уровня успеха к проверкам, требующим сосредоточенности, на 1d10 часов, но, во время боя эффект не работает).
- ☛ Птица попадает в сети паутины. Если игроки попытаются спасти ее, из дупла в дереве выпрыгивают десятки безобидных пауков и пытаются обвить птицу. Дальнейшие попытки спасти птицу приводят к тому, что пауки разбегаются в ужасе; чтобы спасти птицу, необходимо пройти **сложную (-20)** проверку на **хладнокровия**.
- ☛ Игроки, ведущие себя агрессивно по отношению к мелким паукам, имеют 50% шанс быть укушенными, причем 50% шанс того, что укус будет ядовитым. Рассматривайте черту яда как случайное состояние: *Истекает кровью; ослеплен 5; в панике; усталость; отравлен* (легким или средним ядом); *сбит с ног; (заурядная +20)* проверка на **выносливость** в течение минуты, чтобы снять состояние и встать); *ошеломлен; без сознания (заурядная +20)* проверка на **выносливость** в течение минуты, чтобы снять состояние).



ОБЕЗДВИЖЕННЫЙ

Проведите это событие до того, как **Лоренц сделает свой ход**. Игроки находят несколько трупов, запутавшихся в паутине. При ближайшем рассмотрении оказывается, что это чучела с тыквенными головами. Только при более тщательном осмотре (снята одежда, вытащена набивка, не исключено наличие мелких пауков) игроки замечают, что к перекладине корпуса прибито высушенное сердце, а конечности и пальцы надлежащим образом скреплены и связаны сухожилиями. Скорее всего, и игроки, и персонажи сочтут их магическими конструкциями, хотя если они представят, что это работа народного художника-убийцы, пусть так и думают. Успешная **заурядная (+20)** проверка **знаний (магия)** или **серьезная (+0)** проверка **интеллекта** подсказывают, что извлечение прибитого сердца нарушит магию, питающую их (см. подробнее **Страшили Лоренца**). По вашему желанию, одно запутанное пугало частично активируется и пытается схватить любого игрока, осматривающего его. Он *обездвижен*.

ЛЕСНОЙ ВОДОЕМ

Игроки находят поляну. В центре - водоем, рядом с ним - колючий ягодный куст. На земле, покрывающей всю поляну, лежит непрозрачный слой белой, не липкой паутины, под которой скрыто несколько пустых отверстий глубиной около 2 футов и шириной 1-2 фута. В этом месте расположена ловушка для крупных животных, и игроки, наверное, сразу догадаются, что она специально оборудована. Тем не менее, она демонстрирует сообразительность пауков. Если игроки рискнут пойти к дереву и водоему, то они смогут избежать ям, протыкая паутину на ходу; если же они не примут простых мер предосторожности, то не стесняйтесь, позвольте кому-нибудь упасть туда; проваленная **серьезная (+0)** проверка на **ловкость** обойдется одним очком здоровья и большой лодыжкой. Несколько гигантских пауков тайком наблюдают за происходящим. Это шанс для боевого столкновения; пауков столько же, сколько игроков (**WERP**, стр. 315, черта размер (маленький)), однако после убийства одного из них они отступят.





СОБЛАЗН

На первый взгляд это выглядит как ловушка, но это не так. В клубке мертвых веток и пыльной паутины игроки видят старый кожаный рюкзак, застрявший на одной из веток. Под ним лежит сморщенный труп, покрытый старой паутиной. Игроки, обладающие такими навыками, как **выживание**, **выслеживание** или **обращение с ловушками**, могут пройти **трудную (-10)** проверку, чтобы распознать, что перед ними давно покинутое паучье гнездо. Если никто из них этого не понял, Эстер может указать на это. Надеемся, что у игроков появится соблазн попытаться завладеть этим рюкзаком, содержимое которого останется в ваших руках. Однако, как бы осторожно они ни пытались достать рюкзак, при его извлечении с него слетает старый панцирь гигантского паука размером с полурослика, который падает прямо на них с высоты. Попробуйте напугать их, разыграв это как бой; позвольте им сделать несколько атак. Затем, когда они поймут, снова запугайте их, указав на то, как чертовски велики эти твари.

ЛОРЕНЦ ДЕЛАЕТ СВОЙ ХОД

Похищение Эстер происходит, когда она отделяется от игроков: идет за ними, рассматривая растение, стоит на страже или отвечает на зов природы. Помните, что Эстер планирует сбежать, поэтому сама ищет такую возможность. Если же игроки будут заняты решением какой-либо проблемы или конфликтом, то возможно бесшумное похищение: для того чтобы заметить пропажу, игроки должны пройти **заурядную (+20)** проверку на **наблюдательность**, или просто подождать, пока кто-нибудь не обратится к ней по имени. После небольшой паники и судорожных поисков появляются Страшил Лоренца, и Лоренц говорит через них, как описано ниже.

Для более драматичного похищения Лоренц использует две группы Страшил. Маленькая группа из трех страшил хватается Эстер и исчезает среди деревьев, а группа из восьми страшил встает между ними и игроками, препятствуя их преследованию. Если необходимо, они постараются отвлечь от Эстер максимальное количество игроков, подавая им звуки или мельком указывая на то, что им необходимо исследовать.

Восемь Страшил не нападают на игроков, а пытаются задержать их. Если на них нападают, они обороняются. Лоренц говорит через Страшил, используя магическую связь, что, возможно, заставит игроков замешкаться.



‘Не распускайте руки, мои друзья! Госпожа не пострадает. Я использую ее лишь в качестве рычага. Видите ли, мне нужна ваша помощь.’

‘Время от времени я устраиваю незабываемую вечеринку в своем доме в лесу, и мои гости ожидают чего-нибудь загадочного, чтобы вызвать у них неподдельный интерес. В этом году я выбрал тему Гехаймниснахт и в качестве сюрприза вечера хочу представить живого гигантского паука! Только представьте, какой фурор он произведет.’

‘Мои Страшиллы послушны, но не способны к импровизации, и их перехитрили эти изворотливые пауки. Мне нужна ваша сноровка и смекалка, чтобы заполучить этот приз! Итак, условие таково: поймите мне гигантского паука! Живого, это обязательно. С туловищем, которое может заполнить тачку. Доставьте его на это место в течение недели, и мои приспешники приведут вас в мой дом.’

‘И как знать, может быть, кроме возвращения дамы, будет еще награда или даже две!’

У персонажей могут появиться вопросы:

Кто ты?

‘Я Лоренц из Башни Красного Мха.’

Кто ты такой?

‘Я волшебник со скромными способностями. Полагаю, это уже всем очевидно.’

Ты Вампир?

‘Ха! Я занимаюсь некромантией и живу в Сильвании, но я не кровопийца фон Карштайнов. Я живу здесь по их милости, так как порой бываю им полезен.’

Ты занимаешься некромантией?

‘Конечно, но мне больше по душе Нефритовые Ветра. Палки и высушенные цветы - это ведь тоже мертвые существа, которые можно оживить, как и кости, и мертвую плоть.’

Куда вы забрали Эстер? И что вы с ней сделаете?

‘В мой дом, Башню Красного Мха. Она будет цела и невредима, в лице почетного гостя, даже если вы потерпите неудачу.’

Вы видели Белого Оленя в лесу?

‘Белое сердце? О, вы имеете в виду оленя. Нет, я его не видел. Так это тот, кого вы ищете? Очень интересно.’

Как же нам поймать гигантского паука?

‘Здоровенным кувшином и листом пергамента? О Великий Сигмар! Я вас шантажирую, чтобы самому не пришлось об этом думать. А сейчас приступайте за дело!’



СТРАШИЛЫ

Страшилы- это пехотинцы Лоренца. Они сооружены из тисовых веток, соединенных между собой кишками и сухожилиями, и завершены грубо вырезанной головой из тыквы. К центральному кресту ржавым гробовым гвоздем прибито высушенное человеческое сердце. Они облачены в крестьянские лохмотья и мешковину, набитые соломой и сухими листьями. Некоторым в голову вставлены свечи, что добавляет им жути в темную ночь. Они обладают неплохим для искусственной нежити интеллектом, хорошо выполняют достаточно сложные приказы, но при этом не проявляют особой инициативы. Вырезанные на тыквах черты создают иллюзию эмоций.

Кто-то из них владеет мечом, кто-то луком; все они способны пользоваться простыми устройствами, например, засовами, замками и ключами.

У них есть слабое место: если прибитое сердце выбить, магия, оживляющая их, нарушается. Для того чтобы выбить сердце потребуется критическое попадание в туловище. Это может произойти благодаря везению костей, но при успешном прицельной атаке (**сложная (-20)** проверка **рукопашного боя**) в грудь можно избежать броска по таблице Зона Попадания.

Если Лоренц сосредоточится, то сможет видеть глазами Страшилы, но лишь одного Страшилы за раз. Он также может говорить через поддюжины таких страшилищ на расстоянии нескольких миль, если они находятся достаточно близко друг к другу (в большой комнате, на лесной поляне).

СТРАШИЛА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	35	45	30	30	35	20	10	—	12

Черты: ночное зрение, аура страха 1, магическая атака, невосприимчивость к боли, стрельба (лук) +6 (50), широкий шаг, нежить, нестабильность, оружие (меч) +7

Навыки: рукопашный бой (основное) 45, стрельба (лук) 40

ВЕЛИКАЯ ОХОТА НА ПАУКА

Как же поймать гигантского паука живьем? Это зависит от игроков, и у них на это есть целая неделя. Что бы они ни придумали (клетка, конденсатная ловушка, магия, ямы-ловушки, большие сети, погоня с горящими факелами, охотничьи собаки, сила молитвы), пусть реализуют их. Если план действительно хороший, дайте им справедливый шанс на успех. Если же он ужасен, дайте им честную возможность удивить всех. На самом деле можно придумать множество интересных решений, но пусть игроки возьмут инициативу на себя. Обитатели Хагедорна с энтузиазмом предлагают свои идеи и помощь в сооружении ловушек и клеток. Однако, прежде чем кто-то из них решится зайти слишком глубоко в Паучье Логово, возможно, для того, чтобы установить ловушку, потребуется провести несколько **сложных (-20)** проверок на **обаяние** или **лидерство**. Чтобы убедить кого-либо задержаться и помочь, необходимо пройти аналогичную **безумную (-30)** проверку. А запугивание вызывает страх и чувство обиды.

В какой-то момент игроки добиваются либо успеха (невероятного или впечатляющего), либо драматического провала (ужасающего или серьезного). А может, до назначенного Лоренцем срока останется всего день или два, а игрокам нечего будет показывать. Теперь о себе дает знать другая сила Паучьего Логова - Паучий Барон.





ЭМИССАР ПАУЧЬЕГО БАРОНА

К этому времени игроки скорее всего привыкли к повсеместному присутствию пауков размером с руку и меньше, поэтому они могут не заметить постепенного увеличения количества сверкающих черных глаз вокруг или усилившихся звуков шепота, сползания и ползания. Возможно, они возвращаются в Хагедорн после очередной неудачи или направляются к месту встречи с Лоренцем с добычей, но для того, чтобы заметить это, им придется пройти **трудную (-10)** проверку на **наблюдательность (серьезную (-0))**, если кто-то из них будет специально напоминать о необходимости быть особо осторожными).

Если игроки заметили приближения пауков и были начеку, то эмиссар Паучьего Барона приближается к ним один, неся белую ткань мира (правда, при этом они находятся в скрытом окружении). Если же игроки не замечают приближения, их внезапно и вполне очевидно окружает огромное количество пауков, причем некоторые из них как раз такого размера, какой был нужен Лоренцу. Это, вероятно, заставит задуматься всех, кроме Убийцы Троллей. Эмиссар снова несет белую ткань, но если игроки решат сразаться, то так тому и быть. Пауки защищаются и пытаются *обездвижить* игроков паутиной. Дайте игрокам честный бой, но если игроки не отличаются хитростью, жестокостью или везением, то победит численность. После этого они могут быть доставлены прямо на встречу с самим Паучьим Бароном.

ЭМИССАР (МЕДНЫЙ 0)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	33	33	35	35	40	40	37	50	33	43	12

Черты: лесной житель, броня 1, сумеречное зрение, мутация (большие темные глаза), оружие (копье) +7



Если игроки сдержат свои намерения или сдадутся, вперед выйдет эмиссар: высокий, худой человек в черных доспехах (**заурядная (+20)** проверка на **наблюдательность**, позволяет заметить, что они сделаны из паучьего панциря и шелка), с копьем в руках. У него очень темные, весьма круглые глаза, но он похож на человека. Он поднимает руку, чтобы прервать или заставить замолчать игроков. Он говорит:

‘Вы слуги Белой Королевы?’

Это должно привести к возникновению вопросов и ответов.

Кто такая Белая Королева?

‘Девушка, которую вы сопровождали в лесу. Наши глаза на деревьях сообщили, что вы не смогли защитить ее от Ветвистых. Зачем вы охотитесь на нас? Мы не похищали ее.’

Зачем вам нужна Эстер? И почему вы называете ее Белой Королевой?

‘Она станет нашей королевой. Барон предвидел это в своем видении. Мы только стремимся привести ее к нему в целостности и сохранности.’

У нас возникла проблема. Вы сможете нам помочь?

‘Если вы можете спасти Королеву, мы вам поможем. Но вы сначала должны встретиться с Бароном.’

ПРИ ДВОРЕ ПАУЧЬЕГО БАРОНА

Отправившись в путь по своей воле или будучи связанными шелком и увозимыми пауками, игроки попадают на встречу с Паучьим Бароном. Если кто-то из игроков попросит оседлать гигантского паука, несколько узкобедрых пауков не станут возражать. Для тех, кто владеет навыком **верховой езды**, поездка покажется увлекательной; тем, у кого этого навыка нету, придется пройти **серьезную (+0)** проверку на **ловкость**, чтобы не сорваться. Если они упадут, то не получат травм, но Эмиссар предлагает привязать их обратно шелком. Если игроки откажутся, пауки будут двигаться медленнее. Медленный темп создает прерывистое раскачивающееся движение, отчего всаднику кажется, что он находится в море. Движение в сочетании с ужасающим земляным, липко-сладковатым запахом, исходящим от пауков, непременно вызовет у всадника тошноту.

Игроки оказываются в лесу глубже, нежели раньше. Здесь они видят больше признаков наличия крупных пауков и их логова: зловещие паутинные тоннели, гнезда из палок и паутины, завернутая в них добыча с торчащими хвостами, когтями или крыльями, а также большие шерстяные пучки (проверка **интеллекта + (10)**, чтобы определить, что это мешочки с яйцами). За ними наблюдают пауки разных размеров, один из них размером с телегу. Эмиссар говорит им: *‘Не пугайтесь. Большинство из них боятся вас больше, чем вы их.’*



В конце концов лес выходит на большую каменистую поляну, один конец которой круто поднимается над деревьями в виде обрыва. В скале много темных отверстий на разной высоте. Они кажутся высеченными, а из некоторых нижних даже ведут лестницы. На уровне земли над обрывом возвышается один огромный тоннель, затянутый серой паутиной и ведущий в темноту. Если игроки были захвачены в плен, во время путешествия, то теперь они свободны.

Отвечайте на любые вопросы игроков, касающиеся их окружения, но если они начинают задавать дополнительные вопросы о Бароне или о том, что будет происходить, Эмиссар отвечает просто:

‘Наберитесь терпения. Сохраняйте спокойствие.’

Постепенно из небольших пещер появляются обитатели. Большинство из них - гигантские пауки, но есть и люди. Однако многие из пауков и все люди являются мутантами. Среди пауков игроки замечают странные человеческие, а не стеклянные черные глаза. У одного из них лапы заканчиваются человеческими руками. У другого растут длинные косы из русых волос. Уши на лапах. Вместо клыков - огромные человеческие зубы. Среди мутантов людей игроки видят дополнительные конечности, шипастые туловища, выпуклые черные глаза, клацающие челюсти или узорчатую кожу. Выбравшись из своих пещер, они молча собираются по обе стороны от входа в самую большую пещеру и наблюдают за игроками. Из леса вокруг них появляются другие пауки. Земляной, тошнотворно-сладкий запах усиливается, делая воздух тягучим.

‘Наберитесь терпения. Сохраняйте спокойствие.’

Воцаряется смертельная тишина и спокойствие. Если игроки не следили за большой пещерой, то их внимание привлекает именно она. В темноте что-то движется. Они видят намек на ноги. Длинные волосатые ноги, прощупывающие паутину темного тоннеля. Черные глазки блестят на свету. Чудовищный гигантский паук скрючился в своем логове. Он замирает. Пусть каждый игрок пройдет **трянную (-10)** проверку на **наблюдательность**: успешно прошедшие проверку понимают, что здесь есть нечто большее, чем кажется на первый взгляд; дайте им время поделиться этой информацией со своими менее наблюдательными товарищами.

И тут он появляется. И встает в полный рост, около 7 футов.

Паучий Барон - мутант, хотя определить, был ли он человеком или пауком, не представляется возможным. От живота вниз он выглядит как человек, даже носит брюки и ботинки (немного устаревшие и плохо сидящие, но, тем не менее, впечатляющего броского цвета). Вверху живот и грудь превращаются в тело одновременно и человека, и паука. По обе стороны от него расположены две длинные конечности. Слева обе полностью паучие, справа верхняя - паукообразная, а нижняя - человеческая, но покрытая шипастыми волосами и с длинным мечом. В верхней части груди и на плечах - чудовищная паучья голова с пятью большими черными глазами вокруг макушки и парой ужасающе огромных мандибул.



ПАУЧИЙ БАРОН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	55	35	56	56	60	60	65	45	50	25	20

Черты: лесной житель, броня 1, укус +7, лидер, сумеречное зрение, мутация (наполовину паук, наполовину человек), аура ужаса 1, яд (средний), оружие (меч) +9

ЛЮДИ-ПАУКИ МУТАНТЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	33	35	35	40	37	37	33	33	15	12

Черты: можно выбрать мутации, но должно быть не менее двух: лесной житель, броня 1 или 2, укус +6, быстрый, аура страха 1, сумеречное зрение, яд (средний), оружие +7, паутина 40

После минутного затишья это чудовище быстро направляется к игрокам и Эмиссару, но останавливается на полпути между ними и своей пещерой. В любой миг с момента его появления и до этого времени целесообразно применить к игрокам черту Паучьего барона *Аура ужаса* и заставить их сделать проверку на хладнокровие. Любой игрок, получивший одно или несколько состояний *в панике*, и пытающийся спастись бегством, может быть задержан окружающими пауками до тех пор, пока другие игроки не придут ему на помощь. Это может привести к конфликту, но мы надеемся, что ситуация быстро нормализуется.

Паучий барон и его последователи мутанты сочетают в себе черты людей и гигантских пауков.



ЦИВИЛИЗОВАННАЯ БЕСЕДА

Хотя мутанты с человеческим ртом могут говорить (как Эмиссар), они как и пауки общаются с помощью жестов и различных вибраций. Независимо от того, что происходит после появления Паучьего Барона, на поляне происходит разговор между ним и игроками. Но поскольку у Барона нет человеческого рта, Эмиссар переводит его вопросы для игроков. Каким-то образом Барон понимает игроков. Барон жестикулирует конечностями, щелкает мандибулами, постукивает или притопывает ногами (иногда в бойком ритме). У него есть простой вопрос:

‘Где она? Где моя королева?’

Дальнейший ход беседы зависит от того, насколько откровенно игроки общаются с Бароном. Сам Барон открыт и честен, но его внимание сосредоточено исключительно на том, чтобы заполучить свою Королеву. Он не заинтересован в ответах на вопросы о себе и своем народе до тех пор, пока не будет разработан план спасения.

Если игроки еще не рассказали, то он хочет знать, что они с Королевой делали в его лесу. Если они расскажут ему о видении Тобиаса о Белом Олене, запутавшемся в паутине, то Барон поделится своим собственным видением: гигантского паука с белым мехом, пойманного в деревянную клетку. Если игроки поинтересуются, как выглядела клетка, то Барон нарисует мечом в грязи нечто, напоминающее одно из зданий в Хагедорне и, что особенно важно, увенчанное рогами. Если игроки не могут вспомнить это сами, разрешите им пройти **серьезную (+0)** проверку **интеллекта**, чтобы вспомнить рога на святилище-храме Таала в Хагедорне.

Если игрокам не удастся обнаружить взаимосвязь, разрешите им пройти **серьезную (+0)** проверку на **интеллект**: оба видения указывают на то, что Эстер - это Белый Олень, и Белая Королева.

ПЛАНЫ ВНУТРИ ПЛАНОВ

Пауки знают о Лоренце, но не подозревают о его вампирической природе, считая его могущественным волшебником. Он живет в башне с красными стенами на противоположном от Хагедорна краю леса, на территории странного сада, который круглый год цветет множеством великолепных красных ароматных цветов. Там есть несколько домов, и, похоже, у него есть слуги-люди, а также множество Страшил.

Паучий Барон и (надемся) игроки согласны с тем, что Эстер надо спасать. Можно предложить полномасштабный штурм, ведь пауков очень много. Однако они не станут рисковать жизнью Королевы. Барон непреклонен в этом вопросе.

Наиболее безопасным вариантом может оказаться предоставление Лоренцу того, что он хочет, и Пауки в состоянии дать ему это. Остается надеяться, что таким образом игроки окажутся внутри башни, вблизи от Эстер и в итоге совершат дерзкий побег.

Постарайтесь, чтобы игроки самостоятельно догадались до этого, прежде чем Барон сам предложит им такой вариант.

У Барона есть своя хитроумная изюминка в этом плане. Расскажет ли он о ней игрокам, во многом зависит от их поведения по отношению к нему и его подданным. Он понимает, что люди боятся и убивают пауков. Это часть естественного порядка вещей, и он не станет предъявлять к ним серьезных претензий. Поэтому вероятность того, что он поделится с ними планом, составляет 95%. Вероятность уменьшается, если они:

☠ Сражались и были захвачены Эмиссаром и его Пауками (-10%)

☠ Проявили хамство по отношению к нему - Бароны заслуживают уважения (от -5 до -10% в зависимости от оскорбления, за каждого хама)

☠ Оскорбили Эстер (-20%)

☠ Атаковали Пауков/Эмиссара/Барона на их собственной территории (-30/40/50% соответственно)

План Барона предельно прост. Гигантский паук, которого он предоставит - это троянский конь. Плодовитая самка заполнена до предела тысячами маленьких пауков-мутантов с необычайно большими клыками и не меньшим аппетитом.

Независимо от того, поделится ли Паучий Барон этой деталью с игроками или нет, остальная часть плана достаточно проста. Игроки могут доставить связанного паука на встречу со Страшилами Лоренца. Эмиссар и другие пауки незаметно следуют за ними и в течение недели маскируются на границах территории Лоренца.

В САДУ ЛОРЕНЦА

С пойманным пауком игроки отправляются в назначенное место для встречи с Страшилами Лоренца. Страшилы молча приглашают их следовать за собой и ведут извилистым путем к дому Лоренца. По мере приближения они отмечают две детали: паутина редет, а тисовых деревьев становится все больше. Чтобы увидеть хоть какой-то намек на присутствие Эмиссара и Пауков, сопровождающих их, требуется пройти **безумную (-30)** проверку на **наблюдательность**.

Дом Лоренца расположен на просторной поляне. Поляна представляет собой прекрасный сад с ухоженными зелеными лужайками, чистыми каменными дорожками и тисовой изгородью, палисадниками, клумбами и даже овощными грядками. С одной стороны протекает ручей, а с другой - живописный деревянный мостик, перекинутый через него. Запах душистых роз и свежей зелени восхитителен и практически усыпляет - резкий контраст с запахами в глубине Паучьего Логова. Страшилы патрулируют территорию, хотя за овощами и цветами на клумбах ухаживают, казалось бы, обычные люди. Они ненадолго поднимают глаза от фасоли и моркови, когда мимо проезжают игроки, машут им, а затем возвращаются к работе.



Даже зимой сад отличается своей красочностью: здесь есть и зимнецветущие растения, пожелтевшие хвойные деревья и ягодные кустарники. После дней, проведенных среди серого лишайника и окутанного паутиной мрака, это место кажется волшебным. В буквальном смысле: игроки со Вторым Зрением автоматически видят, что сад наполнен энергией *Гирана*, Нефритового Ветра. Благодаря этому они получают прибавку +20 к проверкам каста заклинаний и концентрации, связанных с Магией Жизни. Однако игроки со Вторым Зрением могут пройти **сложную (-20)** проверку на **наблюдательность**. При успешном прохождении проверки можно обнаружить тонкое течение *Дхара*, темной магии.

Время, проведенное в саду, выявляет этот тонкий подводный камень более физически:

- ☠ Кусты шелестят без признаков животных или птиц, трава колышется без дуновения ветра.
- ☠ Цветы поворачиваются, чтобы посмотреть на проходящих мимо игроков.
- ☠ Идя по чистой тропинке, один из игроков спотыкается о корень или ветку, которая внезапно вырывается из земли.
- ☠ Усик хватает одного из игроков за запястье/пояс/ножны.
- ☠ Один из игроков царапается розой или колючим кустарником, даже если они находились на расстоянии.

Эти события настораживают, но не причиняют вреда. Если Лоренца спрашивают, он отвечает: *'Да, некоторые растения относятся к чужакам с подозрением. Я поговорю с ними.'*

К одному из краев сада примыкает каменная башня желтого цвета, поросшая красным мхом. Окна указывают на наличие четырех этажей, которые завершаются конической крышей, покрытой красной черепицей. К башне примыкает свободное от мха прямоугольное здание из того же камня с такой же черепичной крышей. С арочными окнами оно напоминает некий зал. Оба строения украшены подвесными корзинами и наружными ящиками для растений. Его окружает широкая площадка, посыпанная гравием. Если игроки, наделенные Вторым Зрением, направляют его на башню, то успешная **сложная (-20)** проверка на **наблюдательность** указывает на присутствие *Дхара* как под башней, так и под залом.

По всему саду разбросаны небольшие одноэтажные постройки, которые при ближайшем рассмотрении оказываются: дровяным сараем для садового инвентаря, каменным зданием с холодным погребом для хранения овощей и фруктов, общежитием с кухней для десятка или более слуг-людей и плотницкой, кузнечной и каменотесной мастерской.

На другой стороне поляны, куда попадают игроки, первоначально скрытые башней, находится проход в краю поляны. От него из леса в Сильванию ведет дорога, которая достаточно широка для кареты. Именно этим путем пользуется большинство гостей вечеринки Лоренца, прибывающих на нее.

ВСТРЕЧА С ЛОРЕНЦОМ

Сопровождающий их Страшила ведет игроков с пауком через сад к башне. Не дойдя до нее, в пристроенном зале распахиваются двойные двери, из которых выходит высокая фигура в развевающихся темно-зеленых одеждах и быстро направляется к ним, широко раскинув руки в дружеском приветствии. Когда он приближается к ним, любой игрок, обладающий магическим чутьем может, если попросит, сделать **заурядную (+20)** проверку на **интуицию**. Успех показывает, что он является могущественным волшебником. Невероятный успех (+6) позволяет определить то, что он использует для концентрации как *Дхар*, так и *Гиран*. Если кто-нибудь попросит использовать свое второе зрение, рассматривая его, позвольте пройти **трудную (-10)** проверку на **наблюдательность**. Успех покажет, что вокруг него витает ветерок *Гирана* (они видят магию душистых ароматов (в особенности классический аромат розы, если вам интересно), которые он использует, чтобы замаскировать свои истинные черты Некрарха. Еще они могут заметить, что рукава Лоренца спускаются только до локтей, на предплечьях видны следы земли, а под ногтями - грязь: этот человек - заядлый садовод.

'Приветствую вас в моем доме и саду! Я вижу, вы добились успеха! Замечательно! Разумеется, вы хотите увидеть Эстер. Вот, позвольте моим слугам взять паука, а я провожу вас к ней.'

В этот момент Лоренц хлопает в ладоши, из зала выходят три человека и пара Страшил, которые освобождают игроков от паука и уносят его в зал. Люди улыбаются и приветствуют игроков в обычной, дружелюбной манере, но не говорят ничего, ограничиваясь быстрым *'привет'* или *'она прекрасна!'*

'Не волнуйтесь, они будут беречь ее. Невероятный зверек! Расскажите мне, как вы ее поймали.'

Лоренц болтает без умолку, пока ведет их к дверному проему башни.

'Не прикасайтесь к мху. Он обладает привычкой поедать людей.'





ЛОРЕНЦ - ВАМПИР НЕКРАРХ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	60	43	46	40	66	64	40	73	62	40	23

Черты: ночное зрение, дезориентация (если не применяет Зелье Красоты), аура страха (если не применяет Зелье Красоты), невосприимчивость к боли, регенерация

Навыки: обращение с животными 70, концентрация (Гиран, Дхар) 72, обаяние 55, хладнокровие 67, уклонение 68, оценка 74, сплетничество 45, лечение 74, запугивание 50, интуиция 68, язык (Боевой Арго) 77, язык (Бретонский) 75, язык (магический) 82, язык (Вестерландский) 74, лидерство 50, знание (травы) 80, знание (магия) 80, знание (растения) 80, знание (Рейкланд) 75, знание (военное дело) 75, рукопашный бой (основное) 63, рукопашный бой (древковое) 61, наблюдательность 70, верховая езда (лошадь) 65, ремесло (травник) 49, ремесло (отравитель) 41

Таланты: эфирный унисон 4, школа магии (Dark, Life), походный рецепт 5, Умелец (травник) 3, распознавание артефакта, двойная атака 3, быстрые руки 3, поспешное бегство 5, здоровяк 2, безупречная дикция, магическое чутье 5, мастер своего дела (травник) 3, грозный вид 2, простейшая магия, грамотность, кладезь знаний (растения) 6, второе зрение 4, шестое чувство 4

Заклинания: Простейшие: магический компас, легкая поступь, испивание, порыв ветра, свет, магическая отмычка, очищение воды, гниение, сон, источник

Общие: эфирный доспех, смертоносное дыхание, мост, дезориентация, дырявые руки, обездвижение, оберег

Жизнь: деревянная шкура, кровь земли, земляная купель, жир земли, лес шипов, лик земли, цветение жизни, регенерация

Некромантия: призыв костяков, оживление мёртвых, зов Ванхеля

Имущество: мешок семян, зелье красоты, зелье реальности, оружие (садовые вилы) +6, (совок) +6

ВАМПИР ЛОРЕНЦ

Три с половиной века назад Лоренц был могущественным друидом Нефритового Органа, пока на него не наложил свои клыки терзкий Некрарх. Несмотря на страшную трансформацию, любовь к растениям и цветам не покидала его, как и магические способности, верность Сигмату и преданность Ри. Он обратил свой новый талант некроманта на манипуляции с мертвыми растениями и растительной массой, не видя принципиальной разницы между мертвым растением и мертвым животным.

Со временем Лоренц нашел место, богатое Гираном, и здесь он построил свою башню и развел саг. Он не видел причин для того, чтобы не быть окруженным жизнью, даже если он потерял свою. Он выращивает растения и развивает свои навыки в травничестве, не отрываясь от природы. Внешне Лоренц выглядит как хугой старик, который постоянно занимается садоводством, по локти погружаясь в землю. В действительности он - старый тощий монстр, постоянно занимающийся садоводством, по локти в земле. С помощью магии и травничества он создал зелья, позволяющие временно замаскировать его уродство.

Большинство Некрархов подвержены безумию. Безумие Лоренца заключается в том, что у него довольно доброе сердце, хотя оно больше не бьется. Он хитер и склонен к манипулированию, но не жесток. Его паранойя приводит к тому, что он все планирует заранее, создает тайники с припасами, убежища и разрабатывает планы бегства. Он возмущен тем, что он вампир, а также ненавидит других вампиров. Тем не менее, он пугло скрывает свою неприязнь за личиной доброты и эксцентричности. На Лоренца не действует солнечный свет, и он питается только раз в месяц. Спать он предпочитает на постели из рогов южной Миггенландской зетли; это не является чем-то необходимым, но без этого его пугают страшные кошмары.

Лоренц ожидает, что игроки попытаются каким-то образом перехитрить его. Он это понимает и относится с большим уважением. Трюк с гигантским пауком вызывает у него восхищение, и он предпочел бы, чтобы игроки и Эстер выжили, нежели другие его гости...

В БАШНЕ

Башня имеет четыре этажа и скрытый склеп. Внутри стен, от верхнего этажа до склепа, расположены два потайных выхода, которые доступны со всех этажей и замаскированы разными способами. Оба выхода узкие, с металлическими перекладинами в стенах. В конце каждого из них находится дверь, ведущая в склеп, и тоннель, по которому можно выбраться наружу. В конце концов тоннели соединяются и ведут вверх через дуплистое тисовое дерево со стороны Сильвании в Паучьем Логове.

Главный вход в башню - арочная двустворчатая дверь на второй этаж. На всех этажах, кроме четвертого, где их шесть, имеются по два закрытых ставнями окна. На всех этажах имеется не менее двух высоких канделябров, кроме четвертого, где установлена люстра. Однако ни в одном из них нет свечей, вместо них в держателях растут ярко светящиеся кактусы. На всех уровнях, кроме склепа, есть живые растения или живые цветы.

Склеп: Попасть в него можно только с помощью двух запасных выходов из башни. Помещение с каменным полом, стены которого покрыты фресками с изображением растений и цветов. В центре склепа стоит большой каменный саркофаг, в котором может уместиться взрослый человек. Он заполнен грунтом и не имеет



крышки. Любой игрок, способный распознать различные типы почвы (например, ученый с соответствующим навыком геологии, ведьма, травник, гробокопатель, селянин, любой человек с навыками **знание (травы)** или **ремесла (травник)**), должен пройти соответствующую проверку навыка или **наблюдательности** (Ведущий сам определяет сложность в зависимости от выбранного навыка). Условный Успех указывает на то, что почва не местная. Впечатляющий успех говорит о том, что почва имеет характеристики почвы, встречающейся на юге Мидденланда или на севере Рейкланда. Любой, кто манипулировал с почвой в кадках на первом этаже, также может пройти проверку на наблюдательность, но только для того, чтобы понять, что эта почва отличается от других. Доступ к запасным выходам - это каменные двери, которые открываются нажатием на синий василек на фресках (**трудная (-10)** проверка на **наблюдательность**, либо **серьезная (+0)** проверка на **знание (травы)/ремесло (травник)**, чтобы обнаружить, что на всех фресках есть только два изображения васильков, расположенных по разные стороны склепа). Этот васильковый мотив для дверей к запасным выходам используется на верхних уровнях; чтобы обнаружить их на других этажах, можно использовать ту же самую проверку, но после успешного прохождения ее повторять не нужно (если только игроки не разобрались с узором).

Первый этаж: Садовая мастерская со столом на козлах, совками и вилами, горшками, кадками с землей, горшками и банками с семенами и луковичками. Двери к запасным выходам спрятаны за деревянными полками, которые распахиваются после нажатия на небольшие резные васильки. Лестница ведет на второй этаж.

Второй этаж: Представляет собой уютную гостиную с несколькими креслами и диваном. Пол устлан коврами с изображением цветов и их названиями в классическом стиле. И снова васильки указывают на входы в запасные выходы, хотя для того, чтобы найти механизм, открывающий их, требуется пройти успешно **серьезную (+0)** проверку на **наблюдательность**.

Третий этаж: Библиотека Лоренца. Стены заставлены полками со старыми книгами, в основном по ботанике, свитками и ботаническими картинами. Большой стол со стульями завален книгами по травничеству. На противоположной стене - две картины, каждая высотой 7 футов, и шириной 3 фута. На одной из них изображен Сигмар с венком из васильков, на другой, вероятно, Рия (Лоренц, либо Эстер могут это подтвердить, если их спросят) с васильком в волосах. Отодвинув картины (для этого нужно хорошенько поднатужиться), можно обнаружить запасные выходы. Лестница ведет на четвертый этаж.

Четвертый этаж: Комната с шестью окнами, заставленная растениями в горшках на полу и цветами в вазах на сервантах - настоящие джунгли. Перед окнами стоят скамейки и удобные кресла. Для Эстер поставили простую кровать, но в день праздника ее убирают. Две вазы с васильками указывают на запасные выходы в обшитых деревянными панелями стенах. Как и в случае со вторым этажом, чтобы найти механизм, открывающий их, необходимо пройти серьезную (+0) проверку на наблюдательность. Чердака нет, только балки и арки, поддерживающие коническую крышу.

ВОССОЕДИНЕНИЕ ДРУЗЕЙ

Лоренц ведет игроков на второй этаж, где они застают Эстер за чтением. Она рада их видеть. Повернувшись, чтобы спуститься вниз, Лоренц говорит:

'Я оставляю вас. Как истинный злодей, я, конечно, не позволю вам уйти. По крайней мере, пока. У меня будет вечеринка, и, честно говоря, мне не помешает несколько лишних рук. Думаю, я смогу сделать так, чтобы вы не пожалели о потраченном времени. Мы еще поговорим, а пока не стесняйтесь и планируйте свой побег!'

Дальнейший разговор во многом зависит от того, что было до этого, и от того, как подробно игроки захотят рассказать о всех событиях Эстер. Пусть игроки возьмут инициативу на себя и расскажут все, как есть. Если они не проявляют инициативы, можно использовать Эстер.

С Эстер обращались хорошо. Страшили не обижали ее, как и Лоренц, и его слуги. Она свободно бродит по башне, залу и саду, хотя границы поляны охраняются Страшилами. Кажется, что за ней следят только тогда, когда она выходит на улицу.

Она проводила время в саду, гуляя или помогая слугам (которые выглядят счастливыми, ухоженными и преданными Лоренцу) или читая в библиотеке (так много интересных книг по ботанике и травничеству).

Если игроки расскажут Эстер о Паучьем Бароне, в частности, о его видении и вере в то, что она - его Белая Королева, ей предстоит определиться, насколько сильно она им доверяет, чтобы рассказать о происходящих с ней изменениях. Если они проявили фанатичные антимутантские наклонности, она притворится шокированной и испуганной, планируя сбежать позже.

Как и Эстер, игроки могут свободно исследовать местность и разговаривать со слугами и Лоренцом. Как скоро начнется вечеринка, зависит от того, как быстро игроки заполучили гигантского паука. Здесь предполагается, что до ночи вечеринки есть одна ночь и один день. Они могут спать в башне, при необходимости слуги предоставят подушки и одеяла.

ЗАЛ

Зал представляет собой большое открытое помещение с многочисленными окнами и большими арочными гвернями простати с каждой стороны. Он притыкает к башне, но является отдельным помещением; соединительных гверей нету. В дальнем углу - ступени, ведущие вниз к запертой гвери (ключ у Лоренца), за которой находится большая сводчатая комната. Это магическая мастерская и лаборатория Лоренца, где он варит зелья на основе растений и конструирует своих Страшил. Доступа в крипту башни не предоставляется.

В день вечеринки эта часть комнаты отгораживается занавеской и используется как гардеровная и место для хранения еды, вина и атрибутов праздника...



ДЕНЬ ВЕЧЕРИНКИ

В день вечеринки слуги, а также игроки, если они решат принять в ней участие, активно работают: приносят, уносят, готовят, накрывают столы, расставляют цветы. Лоренц занимается тем, что раздаёт поручения и советы. Он наслаждается происходящим и лишь изредка демонстрирует недовольство слугами или казусами. Все готово к началу вечера, а первые гости ожидаются в 19:00.

Игроки, которые ожидают увидеть вампиров (особенно если они обнаружили склеп в башне), возможно, успокоятся, увидев, что Лоренц накрыл вполне стандартный праздничный стол. Однако их может больше насторожить наличие на столе медовой крысы на палочке, чипсов с крыльями мотылька или хрустальной чаши с глазными яблоками. *'Все это - элементы тематики Гехаймниснахт'* - объясняет Лоренц. *'К слову... пора надеть свой наряд...'*

Лоренц лезет в карман и достаёт пузырек с красной жидкостью. Он открывает ее, и оттуда исходит неприятный запах, от чего даже он отшатывается.

'Вам должно это понравиться, хотя, возможно, и не очень. Не смотрите!'

Лоренц проглатывает жидкость и претерпевает болезненное на вид превращение. В действительности, жуткие гримасы и выкручивание конечностей и пальцев - всего лишь демонстрация: зелье реальности просто отменяет действие зелья красоты, маскирующего его жуткие Некрархские черты.

'Как я выгляжу? По-моему, достаточно плохо, чтобы привести в ужас даже Карштайнов!'

Если игроки, захотят тоже в кого-то превратиться, то никаких проблем не возникнет, так как у Лоренца наверняка найдутся зелья, способные вызывать иллюзорные перевоплощения: Вампиры, упыри, зверолоуды. Скорее всего, они имеют временный эффект, но возможно потребуются противоядие, что может привести к последующим проблемам!

ТАНЕЦ ВАМПИРОВ

Гости появляются в 19:00, а те, кто не любит солнце, - после 21:00, если это летнее время. Советуем вам создать несколько собственных гостей, однако ниже приводится краткое описание некоторых из них. Большинство гостей прибывает в дорогих черных каретах, но есть и те, кто добирается пешком или верхом.

Кто-то из них приходит с небольшой свитой слуг, рабов крови или приспешников, поэтому есть с кем пообщаться. Большинство из них дружелюбны, хорошо воспитаны и пришли, чтобы развлечься. Лишь немногие настроены враждебно, неприветливы или склонны к снобизму. А один или два просто чудовищны.

Эстер и игроки могут найти себе занятие по душе. Они могут выполнять роль официантов и гардеробщиков. Кто-то, обладающий соответствующим этикетом, может официально объявить о прибытии каждого гостя. Артисты могут присоединиться к музыкантам, исполняющим изящную музыку для танцев, или продемонстрировать

другие навыки, чтобы развлечь гостей. Впрочем, они не являются слугами, и Лоренц рад, что они выступают в роли дикивинок для его гостей, некоторые из которых могут быть заинтересованы их насыщенной приключениями жизнью. Есть столы для игры в карты или игры, подобные тем, что описаны в книге **Неспокойные ночи и Трудные дни**. На открытом воздухе собрались погонщики карет, чтобы выпить и поиграть в свои игры, а также влюбленные, прогуливающиеся в саду. Кратко описаны некоторые образцы гостей, с каждым из которых связано определенное событие. Единственное пожелание Лоренца - не упоминать о гигантском пауке: это сюрприз!

В целом, это все же вечеринка, и ее участники хотят просто повеселиться. Сделайте из нее то, что хотите вы и ваши игроки, и убедитесь, что каждому есть чем заняться, возможно, разбив вечер на сегменты с определенными событиями. Только постарайтесь избежать кровавой бани.

ОСТАЛЬНЫЕ ГОСТИ

Сигурд Угенхауэр - Свинья: Огромный свиноподобный Упырь с прожорливым аппетитом. Лоренц отмечает: 'Возможно, он был мутантом до того, как стал вурдалаком, но кому дано это знать?' **Событие:** Кто-то вступает в перетягивание каната с Кабаном из-за миски с чем-то вкусным. Найдите мирное решение, чтобы избежать драки.

Розанна Брюль - Карга: Лесная Ведьма с зубами, как могильные столбы, жутко дружелюбная в лицо и злая за спиной. 'На удивление, человек. Отвратительная. Следите за ней'. **Событие:** Пока игроки наблюдают за другим событием, Ведьма заманивает слугу в сад, чтобы высосать его досуха. Игроки могут засечь их и прийти на помощь (примените к стандартному профилю вампира карьеру ведьмы, хотя она и человек).

Фридрих фон Карштайн - Пижон: Вампир фон Карштайн, состоящий в дальнем родстве с древними правителями Сильвании. Умный, но тщеславный. *'Не может пользоваться зеркалами, поэтому нуждается в лестии.'* **Событие:** Пижон подавлен и ходит за одним из игроков по пятам, жалуясь на свое существование, до тех пор, пока его не попытаются успокоить три раза (встречная проверка, обаяние игрока против хладнокровия Пижона 65, между проверками пять минут). Пижон будет благодарен.

Бертольд Лампрехт - Профессор: Приятный в общении джентльмен, разбирается в вопросах, интересующих игроков. *'Светлее большинства, но слегка ортодоксален.'* **Событие:** игрок втягивается в спор между профессором и другим гостем на тему, в которой игрок обладает соответствующим навыком (Профессор обладает тем же навыком, но на 5 единиц выше, чем у игрока). Если игрок побеждает в споре, он завоевывает уважение Профессора.

Лилли фон Карштайн - Воительница: Зрелая женщина, носит меч. *'Из нее получился бы хороший Кровавый Дракон. Но ей не повезло - она фон Карштайн!'* **Событие:** Воительница вызывает любого игрока-воина на недетальную дуэль (**рукопашный бой (основной) 75**). Побеждает тот, кто первым нанесет три удара, но при этом каждый из них наносит только одно очко урона. Она является как вежливым победителем, так и проигравшим.



Йоост - Хитрец: Неестественно худое существо в темно-синей мантии, чье лицо скрыто капюшоном. *'Замечательный вор. Следите за серебром.'* **Событие:** Хитрец предпринимает попытку проникнуть в мастерскую Лоренца под залом (**скрытность 75, взлом 65**).

Ханна Шайгулла - Игрок: Красивая женщина с колодой карт. *'Осторожно. Она играет на кровь.'* **Событие:** Игрок приглашает одного или нескольких игроков сыграть в карты (азартные игры 65, ловкость рук 55). Она начинает жульничать только в том случае, если это делают игроки.

Блюдо, Достойное Урода

Это событие должно происходить после полуночи, но если партия начнет расслабляться или игрокам будет нечем заняться, то можно провести его и раньше. Заранее выясните, где расположились игроки, и следите за ними. Эстер остается рядом с ними.

Лоренц звонит в колокольчик, привлекая внимание, и приглашает гостей (и игроков) следовать за ним, выводя процессию из зала и поднимаясь по башне на четвертый этаж. Мебель убрана, в центре стоит большой стол, на котором что-то лежит, накрытое малиновой атласной простыней. Лоренц стоит рядом с ним, улыбается и громко объявляет:

'Дамы, господа, Создания Ночи! Представляю вам сегодняшнюю ночь... Кровавого Пира!'

Лоренц срывает со стола простыню на котором лежит гигантский паук. Он лежит на спине, широко раскинув лапы и пришипленный большими колями для забора. Он совершенно неподвижен, но при ближайшем рассмотрении оказывается, что он все еще жив. Когда

Лоренц легонько постукивает по нему совочком, паук неожиданно реагирует: лапки дергаются, брюшко виляет. Несколько гостей, преодолевая удивление, отступают назад, затаив дыхание.

'Итак, кто из вас осмелится первым попробовать сочные соки нашего брата-монстра?'

При условии, что никто из игроков не испытывает желания, первым делает шаг вперед Свинья (см. **Пример Гостей**). Шевеля толстыми пальцами, с подбородка которого стекают ручейки слюны, он приближается к пауку, принохиваясь к нему для того, чтобы найти место для укуса. Совочком Лоренц прощупывает место между брюшком и грудкой:

'Предлагаю вам это мягкое место. Здесь: плодonoжка.'

Лоренц отходит в сторону, позволяя Свинье откусить кусочек, а гостям - наблюдать. Если игроки обнаружили оба запасных выхода, то они автоматически замечают, что Лоренц перемещается ближе к одному из них, но продолжает наблюдать за происходящим. Если игроки обнаружили только один потайной ход, то Лоренц перемещается в противоположную сторону комнаты.

Если вы хотите создать напряжение, пусть Свинья замирает и пускает слюни, пока кто-нибудь не крикнет: *'Ну, давай уже, Свин!'* и тогда она нагнется и вонзит свои мерзкие клыки в паука.

Как вы поступите с тем, что произойдет дальше, зависит от ваших игроков. Если они довольствуются тем, что вы рассказываете сцену, опишите, как он сосет... и сосет... кто-то кричит: *'Оставь и нам!'*... и он сосет... затем становится неподвижным... а потом вдруг резко выпрямляется... медленно поворачивается ко всем собравшимся... его рот открывается... и тысячи и тысячи алых пауков вырываются наружу...





Для игроков, не склонных к наблюдениям, при укусе Свиньи панцирь Гигантского Паука с треском разрывается, и на него высыпается целый рой пауков.

В обоих сценариях невероятно большой рой с ужасающей быстротой распространяется в сторону шокированной толпы. Никто из присутствующих не успевает сделать и шага, как пауки оказываются на их телах и в одежде... и кусают. И вот уже раздаются крики.

Надеемся, что игроки держатся на расстоянии и не станут непосредственной целью роя. Вопрос в том, хотят ли они сбежать с Эстер как можно быстрее или уничтожить несколько монстров перед уходом? Хотят ли они преследовать Лоренца? Если они не обнаружили запасных выходов и не заметили Лоренца, то им придется пробиваться через толпу паникующих монстров, чтобы сбежать по лестнице.

Если игроки оказались слишком близко к рою, то, возможно, им придется сражаться, прежде чем спастись. Если игроки решат преследовать Лоренца и при этом не будут находиться рядом с ним, попросите одного из них бросить кости с 50-кратным шансом, что на их пути не окажется части роя.

Лоренц не дурак и всегда настороже, на случай, если случится что-то необычное, он готовится к бегству. Он направляется в сторону запасного выхода, как только рой вырывается на свободу. Если он находится на расстоянии от игроков, он ловит их взгляд и подмигивает им (**серьезная (+0)** проверка на **наблюдательность**, чтобы это заметить). Игроки, возможно, решат приклеиться к Лоренцу как клей, и тогда он схватит одного из них за руку и скажет: 'Быстро! Идите за мной!' и ведет их к ближайшему запасному выходу, но при этом стремится опередить их.

Эта сцена побега может разыгрываться по-разному. Предоставьте возможность игрокам взять инициативу в свои руки. В идеале Лоренц должен сбежать, но если игроки в конце концов вступят с ним в борьбу, то так тому и быть. Возможно, игроки подружился с кем-то из гостей и хотят им помочь. Если игроки хорошо спланировали побег, пусть бегут, но с неожиданными, но преодолимыми трудностями (нападение обезумевшего от боли, но слабого вампира, частичный обвал в тоннелях, горстка пауков). Они могут сбежать по лестнице в сад, уклоняясь от Страшил или сражаясь с ними. Кому-то обязательно придет в голову угнать карету.

ПАУЧИЙ РОЙ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	33	33	35	35	40	40	37	50	33	43	12

Черты: невосприимчивость к боли, скопище, яд, оружие (укус) +3, паутина 30

Эпилог - Эстер и Паучий Барон

Если игроки приводят Эстер к Эмиссару, их спрашивают, хотят ли они сопровождать ее к Барону. Если они отказываются, Эмиссар говорит: 'Мы у вас в долгу.' Если они встретятся с Паучьим Бароном, то он выразит свою благодарность двумя легкими, но крепкими веревками из паучьего шелка. Эстер с благодарностью прощается с ними, но просит их быть осмотрительными, если они захотят рассказать о случившемся Тобиасу и жителям деревни.

Эпилог - Хагедорн

Жители Хагедорна потрясены и впечатлены приключениями героев, о чем бы они ни рассказывали. Они опечалены потерей Эстер, особенно Тобиас. Игроки должны понимать, что (**заурядная (+20)** проверка **интеллекта**) жители деревни слишком сильно боятся леса, чтобы организовать крестовый поход против мутантов, поэтому они могут не стесняться рассказывать им правду об Эстер. Однако если об этом узнает охотник на ведьм или фанатичный священник, то это уже будет совсем другим приключением.

Эпилог - Лоренц

Вскоре после кульминационных событий в Башне Красного Мха вампир Лоренц открывает игрокам тайну своего существования, правда, через потрепанного однорукого Страшилу.

(Смеется) 'Не распускайте руки, друзья мои! Я с вами никак не ссорился. Вы и ваши длинноногие друзья доставили мне столько радости и веселья, сколько я не получал за последнее столетие! О, как я смотрел на этих надоевших дураков и зануд, когда они бегали так, словно на них надвигалась настоящая смерть! (Снова смех) Я буду хихикать над этим десятилетиями.'

'Я собираюсь отправиться в путешествие на какое-то время. Если хотите, Башня Красного Мха - ваша. Ухаживайте за садом, если сможете. Возможно, однажды я вернусь за ней, но я сомневаюсь, что вас здесь застану. А может быть, я вернусь раньше. Кто знает! Счастливо оставаться, мои хитроумные друзья! Кровавых поцелуев вам всем!'

Лоренц остается поболтать, если игроки вступают с ним в бой, но не надолго. Если они нападают на Страшилу, раздается финальный смех, и конструкция падает на землю, превращаясь в связку старых палок и тыкву, которая катится прочь, пока не остановится. Ухмыляясь.



ГОСТИ ПИРА

Кровавый Пир - необычное приключение, как и подобает событиям, связанным с Гехаймниснахтом. В связи с этим вы, возможно, захотите не втягивать своих обычных персонажей WFRP в атмосферу грязи, крови, скверны и принятия компромиссных решений, которые необходимо совершить, чтобы завершить это приключение. На следующих страницах вы найдете четырех заранее сгенерированных персонажей с достаточно гибкой моралью, которая позволит им легче ориентироваться в событиях.

- ☠ Вася Горшков - Гладиатор из Остланда
- ☠ Кристиана Брокдорф - Маг Нефритового Ордена
- ☠ Урсула Фанген - разбойница, выдающая себя за охотницу
- ☠ Бенни Боттомдаун - полурослик корабейник.

ВАСЯ ГОРШКОВ

ГЛАДИАТОР

Имя: Вася Горшков

Возраст: 29

Народ: Человек

Статус: Серебряный 2

Карьера: Гладиатор

Игрок:

Карьерный путь: Гладиатор

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
Начальное значение	47	35	43	42	39	36	33	31	35	33
Шаги развития										
Текущее значение	47	35	43	42	39	36	33	31	35	33

СУДЬБА

Судьба	3
Удача	3

УПОРСТВО

Упорство	Решимость	Мотивация
3	3	Хорошая грака

ОПЫТ

Запас	Траты	Всего

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Скорость	4	Шаг	8	Бег	16
----------	---	-----	---	-----	----

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика		Шаги разв.	Значе- ние
Искусство	Л	33		33
Атлетика	Пр	36	5	41
Погруп	Х	33		33
Обаяние	Х	33		33
Успирение Животных	СВ	35		35
Лазание	С	43		43
Хладнокровие	СВ	35	5	40
Кутёж	В	42		42
Уклонение	Пр	36	5	41
Вожжение	Пр	36		36
Стойкость	В	42	5	47
Артистизм	Х	33		33
Азартные игры	Инт	31	5	36
Сплетничество	Х	33		33
Торговая	Х	33		33
Запугивание	С	43	4	47
Интуиция	И	39		39
Лидерство	Х	33		36
Рукопашный бой (основное)	ББ	47	5	52
Рукопашный бой	ББ	47		47
Ориентирование	И	39		39
Выживание	Инт	31		31
Наблюдательность	И	31		31
Верховая езда	Пр	36		36
Гребля	С	43		43
Скрытность	Пр	36		36

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Навык	Характеристика		Шаги разв.	Значение
Обращение с животными	Х	33	1	34
Язык (Господарский)	Инт	31	5	36
Рукопашный бой (кулачное)	ББ	47	5	52
Рукопашный бой (цепы)	ББ	47	10	57
Стрельба (лук)	ДБ	35	5	38

ИМУЩЕСТВО

Одежда, Меч, Кинжал, Цеп, Кнут, Щит, Кастет, Бинты, Кожаная куртка, кошель

ТАЛАНТЫ

Талант	Уровень	Описание
Быстрая реакция		
Роковое пророчество		
Двойная атака		
Молниеносная реакция		
Рокировка		
Учтивость		

БРОНЯ

Название	Зоны попадания	Вес	КБ	Достоинства и изъяны
Кожаная куртка	Руки, торс	1	1	

ОРУЖИЕ

Название	Тип	Вес	Длина/дальность	Урон	Достоинства и изъяны
Цеп	Цепы	1	Среднее	+5	
Меч	Основное	1	Среднее	+7	
Кулаки	Основное	0	Очень короткое	+5	

ДЕНЬГИ

Пенни	
Шилинги	12
Кроны	

ВЕС

Оружие	1
Броня	1
Имущество	2
Прегел	6
Общий вес	4

ЗДОРОВЬЕ

РС	4
РВх2	8
РСВ	3
Здоровьяк	
Пункты здоровья	15

НАЧАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА

Вы начинаете игру с 2d10 медными пенни.
1 крона = 20 шилингам
= 240 пенни

БИОГРАФИЯ ПЕРСОНАЖА

БИОГРАФИЯ

Житель Остермарка Кислевитского происхождения, герр Горшков не отличается грамотностью. Известный Гладиатор, Горшков гордится тем, что в Империи существует не так много видов оружия ближнего боя, которым он не пускал кровь. В Яме Горшков наводит ужас, но в свободное от работы время он не представляет собой приятную компанию. Он разговорчив и весел, любит спорт и в меру набожен. По сути, он - человек, нуждающийся в Боге, поскольку, хотя он знает на удивление многое о нескольких общепринятых культах, ни один из них пока не удовлетворил его полностью.

Возможно, с Таалом все будет иначе. Одна из причин, по которой Горшков отправился в Хагедорн, как раз и заключается в том, что он слышал много хорошего о местном жреце Тобиасе.

ЗАМЕТКИ

КЛАСС БРОНИ

01-09



Голова

25-44



Правая рука
основная

90-00



Правая нога



Щит



10-24



Левая рука
неосновная

45-79



Торс

80-89



Левая нога

ЗАМЕТКИ

КРИСТИАНА БРОКДОРФ

МАГ

Имя: Кристиана Брокдорф

Возраст: 26

Народ: Человек

Статус: Серебряный 3

Карьера: Маг

Игрок:

Карьерный путь: Маг

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
Начальное значение	38	31	31	34	37	34	32	48	46	31
Шаги развития										
Текущее значение	38	31	31	34	37	34	32	48	46	31

СУДЬБА

Судьба	4
Угача	4

УПОРСТВО

Упорство	Решимость	Мотивация
2	2	Знания

ОПЫТ

Запас	Траты	Всего

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Скорость	4	Шаг	8	Бег	16
----------	---	-----	---	-----	----

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение
Искусство	Л	32	32
Атлетика	Пр	34	34
Погкуп	Х	31	31
Обаяние	Х	31	3
Успирение Животных	СВ	46	46
Лазание	С	31	31
Хлагнокровие	СВ	46	5
Кутёж	В	34	34
Уклонение	Пр	34	5
Вожжение	Пр	34	34
Стойкость	В	34	34
Артистизм	Х	31	31
Азартные игры	Инт	48	48
Сплетничество	Х	31	5
Торговая	Х	31	3
Запугивание	С	31	31
Интуиция	И	37	5
Лигерство	Х	31	31
Рукопашный бой (основное)	ББ	38	5
Рукопашный бой	ББ	38	38
Ориентирование	И	37	37
Выживание	Инт	48	48
Наблюдательность	И	37	5
Верховая езда	Пр	34	34
Гребля	С	31	31
Скрытность	Пр	34	31

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение
Концентрация (Гиран)	СВ	46	7
Язык (Магический)	Инт	48	5
Рукопашный бой (древковое)	ББ	38	5

ИМУЩЕСТВО

Одежда, Кинжал, Лицензия мага, Посох
Гримуар, кошель, наплечная сумка с писчим набором и 6 листами пергамента

ТАЛАНТЫ

Талант	Уровень	Описание
Школа магии (Школа Жизни)		
Самооблагание		
Роковое пророчество		
Простейшая магия		
Грамотность		
Устойчивость (волзья)		

БРОНЯ

Название	Зоны попадания	Вес	КБ	Достоинства и изъяны

ОРУЖИЕ

Название	Тип	Вес	Длина/дальность	Урон	Достоинства и изъяны
Кинжал	Основное	0	Очень короткое	+5	
Посох	Древковое	2	Длинное	+7	Защитное, Ошеломляющее

ДЕНЬГИ

Пенни	
Шилинги	14
Кроны	

ВЕС

Оружие	1
Броня	1
Имущество	2
Прегел	6
Общий вес	4

ЗДОРОВЬЕ

РС	3
РВх2	6
РСВ	4
Здоровьяк	
Пункты здоровья	11

НАЧАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА

Вы начинаете игру с 2d10 медными пенни.
1 крона = 20 шилингам = 240 пенни

БИОГРАФИЯ ПЕРСОНАЖА

БИОГРАФИЯ

Кристиана - Имперский Маг Нефритового Ордена, хотя предпочитает, чтобы ее называли более скромно - 'Друид'. Она - человек спокойный и оптимистичный, но не стоит путать ее очевидное обаяние с наивностью. Ее любовь к природе и старомодным практикам скрывает любопытство и интерес к инновациям. Ей было бы интересно узнать о флоре и фауне лесов Сильвании, ведь она слышала много удивительных историй. В частности, до Кристиана дошли слухи о странных колебаниях Нефритового Ветра где-то в лесу за деревней Хагедорн. Ей было бы очень интересно узнать об этом побольше, да и многим ее экспериментам не помешало бы найти место, где царит Нефритовый Ветер.

ЗАМЕТКИ

КЛАСС БРОНИ

01-09



Голова

25-44



Правая рука
основная

90-00



Правая нога



Щит



10-24



Левая рука
неосновная

45-79



Торс

80-89



Левая нога

ЗАКЛИНАНИЯ

Простейшие заклинания: Друг животных, Испивание, Свет, Источник

Школа Жизни: Кровь земли, Земляная купель

УРСУЛА ФАНГЕН

РАЗБОЙНИК

Имя: Урсула Фанген

Возраст: 37

Народ: Человек

Статус: Мегный 2

Карьера: Разбойник

Игрок:

Карьерный путь: Разбойник

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
Начальное значение	35	42	36	35	32	37	30	31	32	44
Шаги развития										
Текущее значение	35	42	36	35	32	37	30	31	32	44

СУДЬБА

Судьба	2
Угача	2

УПОРСТВО

Упорство	Решимость	Мотивация
4	4	Перехитрить Власть

ОПЫТ

Запас	Траты	Всего

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Скорость	4	Шаг	8	Бег	16
----------	---	-----	---	-----	----

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика		Шаги разв.	Значе- ние
Искусство	Л	30		30
Атлетика	Пр	37	5	42
Погкуп	Х	44		44
Обаяние	Х	44	5	49
Успирение Животных	СВ	32		32
Лазание	С	36		36
Хладнокровие	СВ	32	5	37
Кутёж	В	35	5	40
Уклонение	Пр	37		37
Вожжение	Пр	37		37
Стойкость	В	35	5	40
Артистизм	Х	44		44
Азартные игры	Инт	31	5	36
Сплетничество	Х	44	3	47
Торговая	Х	44	3	47
Запугивание	С	36	5	41
Интуиция	И	32		32
Лидерство	Х	44		44
Рукопашный бой (основное)	ББ	35	5	40
Рукопашный бой	ББ	35		35
Ориентирование	И	32		32
Выживание	Инт	31	5	36
Наблюдательность	И	32		32
Верховая езда	Пр	37		37
Гребля	С	36		36
Скрытность	Пр	37		37

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Навык	Характеристика		Шаги разв.	Значе- ние
Знание (Сильвания)	Инт	31	3	34
Стрельба (лук)	ДБ	42	10	52

ИМУЩЕСТВО

Одежда, Кожаная куртка, щит, капюшон, кинжал, меч, лук, 10 стрел, кошель, спальный мешок, палатка, наплечная сумка 2 свечати, 7 спичек, огниво

ТАЛАНТЫ

Талант	Уровень	Описание
Бдительность		
Роковое пророчество		
Окляющий удар		
чувство направления		
устойчивость (возвни)		
Скиталец		

БРОНЯ

Название	Зоны попадания	Вес	КБ	Достоинства и изъяны
Кожаная куртка	Руки, торс	1	1	

ОРУЖИЕ

Название	Тип	Вес	Длина/равновесность	Урон	Достоинства и изъяны
Меч	Основное	1	Среднее	+7	
Щит	Основное	1	Очень короткое	+5	Щит 2, Защитное, Щагающее
Лук	Лук	1	50	+6	Пронзающее

ДЕНЬГИ

Пенни	8
Шилинги	
Кроны	

ВЕС

Оружие	1
Броня	1
Имущество	2
Прегел	6
Ощий вес	4

ЗДОРОВЬЕ

РС	3
РВх2	6
РСВ	3
Здоровьяк	
Пункты здоровья	12

НАЧАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА

Вы начинаете игру с 2d10 мегными пенни.

1 крона
= 20 шилингам
= 240 пенни

БИОГРАФИЯ ПЕРСОНАЖА

БИОГРАФИЯ

Урсула находится в бегах уже четырнадцать лет. Ее семья поддержала захват Остермарка Талабекландом в 2499 г. ИК, однако она зашла слишком далеко, когда пустила стрелу в глаз Герману Гертвигу. Она думала, что время и Талабекланд положат конец ее бедам, но теперь, после Смуты, провинция вновь обрела былую славу, Вольфрам Гертвиг снова стал курфюрстом, а цена за ее голову возросла до 500 золотых крон. Урсула планирует затаиться в диких лесах Сильвании, а затем бежать к Пограничным Князьям. Чем дальше в глубь леса Урсула сможет забраться, тем лучше.

ЗАМЕТКИ

КЛАСС БРОНИ

01-09



Голова

25-44



Правая рука
основная

90-00



Правая нога



Щит



10-24



Левая рука
неосновная

45-79



Торс

80-89



Левая нога

ЗАМЕТКИ

БЕННИ БОТТОМДАУН

КОРОБЕЙНИК

Имя: Бенни Боттомдаун

Возраст: 33

Народ: Полурослик

Статус: Медный 4

Карьера: Коробейник

Игрок:

Карьерный путь: Коробейник

ХАРАКТЕРИСТИКИ

	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
Начальное значение	21	45	17	36	36	33	56	30	55	48
Шаги развития										
Текущее значение	21	45	17	36	36	33	56	30	55	48

СУДЬБА

Судьба	2
Угача	2

УПОРСТВО

Упорство	Решимость	Мотивация
3	3	Сбивать с толку

ОПЫТ

Запас	Траты	Всего

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Скорость	3	Шаг	6	Бег	12
----------	---	-----	---	-----	----

ОБЩИЕ НАВЫКИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение
Искусство	Л	56	56
Атлетика	Пр	33	33
Погкуп	Х	48	48
Обаяние	Х	48	5
Успирение Животных	СВ	55	55
Лазание	С	17	17
Хладнокровие	СВ	55	55
Кутёх	В	36	5
Уклонение	Пр	33	3
Вожжение	Пр	33	33
Стойкость	В	36	5
Артистизм (сказительство)	Х	48	5
Азартные игры	Инт	30	3
Сплетничество	Х	48	10
Торговля	Х	48	10
Запугивание	С	17	17
Интуиция	И	36	5
Лигерство	Х	48	48
Рукопашный бой (основное)	ББ	21	21
Рукопашный бой	ББ	21	21
Ориентирование	И	36	36
Выживание	Инт	30	5
Наблюдательность	И	36	36
Верховая езда	Пр	33	33
Гребля	С	17	17
Скрытность	Пр	33	33

ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ НАВЫКИ И СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Навык	Характеристика	Шаги разв.	Значение
Стрельба (Праца)	ДБ	45	5
Ловкость рук	Л	56	5
Скрытность (гикая припрога)	Пр	33	8

ИМУЩЕСТВО

Плащ, оежда, кастрюли и
Кинжал, рюкзак с сковородки на 13
огнивом, оежало, шилингов, рабочие
пак (на 1 гень), инструменты (медник),
тул с перетётными кошель, праца, 10 пуль
сумками,

ТАЛАНТЫ

Талант	Уровень	Описание
Оостренное восприятие (вкус)		
Невольшой		
Ловкие пальцы		
Сутеречное зрение		
Устойчивость (Хаос)		
Скиталец		
Мастер на все руки		

БРОНЯ

Название	Зоны попадания	Вес	КБ	Достоинства и изъяны

ОРУЖИЕ

Название	Тип	Вес	Длина/дальноволность	Урон	Достоинства и изъяны
Ктежал	Основное	0	Очень короткое	+3	
Праца	Основное	1	Средняя	+6	Ошелотляющее

ДЕНЬГИ

Пенни	23
Шилинги	
Кроны	

ВЕС

Оружие	1
Броня	0
Имущество	2
Прегел	6
Овчий вес	4

ЗДОРОВЬЕ

РВх2	6
РСВ	5
Здоровьяк	
Wounds	11

НАЧАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА

Вы начинаете игру с 2d10 медными пенни.

1 крона
= 20 шилингам
= 240 пенни

БИОГРАФИЯ ПЕРСОНАЖА

БИОГРАФИЯ

Бенни торгует кастрюлями и сковородками, многие из которых он мастерит сам. Свой скудный доход он пополняет, рассказывая комические истории о лохматых собаках в барах постоялых дворов, надеясь, что слушатели обеспечат его выпивкой и ночлегом, но если это не помогает, то он не прочь обчистить чужой карман. Недавно Бенни решил попытать счастья, продавая свои железные изделия крестьянам Сильвани, но ему не удалось добиться успеха в торговле, никто из местных жителей не обращает особого внимания на его рассказы, а их карманы неизменно остаются пустыми. Бенни - отнюдь не бесчестный полурослик, но за пределами Мутланда он предпочитает придерживаться того, что популярно у местных жителей. В Альтдорфе - восхвалять Сигмара. В Миддехайме - пожертвовать монетку Ульрику. А здесь, в лесу? Возможно, Таал заслуживает внимания.

ЗАМЕТКИ

КЛАСС БРОНИ

01-09



Голова

25-44



Правая рука
основная

90-00



Правая нога



Щит



10-24



Левая рука
неосновная

45-79



Торс

80-89

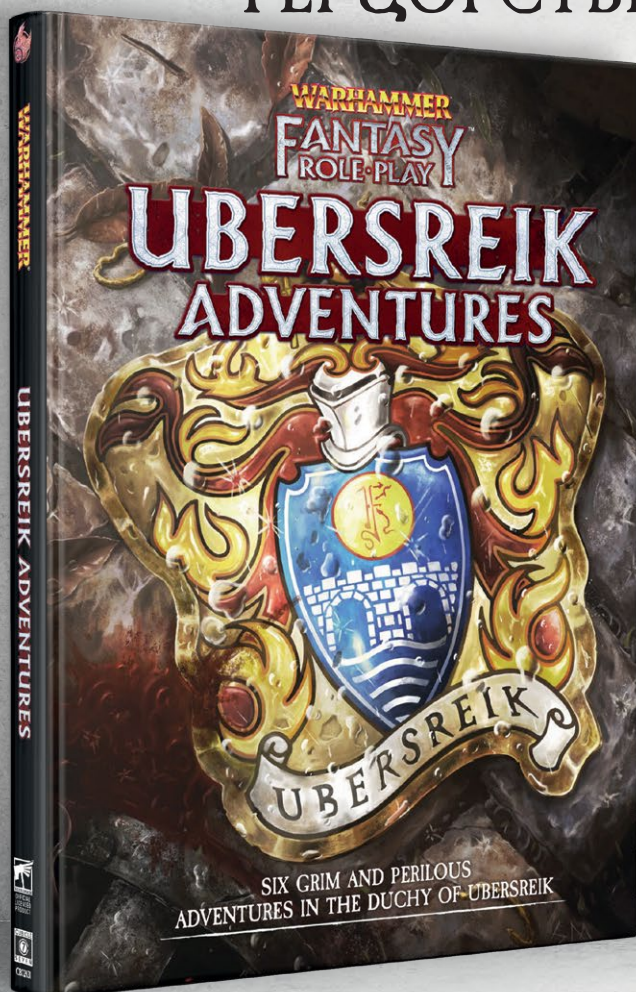


Левая нога

ЗАМЕТКИ

WARHAMMER FANTASY ROLE-PLAY

ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГЕРЦОГСТВЕ УБЕРШРАЙК!



Используйте их как отдельные приключения, вставляйте в уже существующую кампанию или комбинируйте.

чтобы создать кампанию, посвященную герцогству Убершрайк - сюжету, заложенному в стартовом наборе Warhammer Fantasy Roleplay. Закажите сейчас и получите PDF-файл сразу же.

Узнайте больше о полном ассортименте увлекательных игр Warhammer Fantasy Roleplay на сайте

www.cubicle7games.com

