

The background of the cover is a detailed illustration of a dark, gothic city at night. The architecture is made of dark wood and stone, with many windows glowing with a warm yellow light. In the foreground, two figures are seen from behind, looking out over the city. One is wearing a dark hooded cloak, and the other is wearing a red helmet and a purple tunic, holding a large, curved blade. The city is built on a hillside, with a stone bridge or walkway leading into the distance. The overall atmosphere is dark, mysterious, and dangerous.

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

МИДДЕНХАЙМ

ГОРОД БЕЛОГО ВОЛКА

МРАЧНЫЕ И ОПАСНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИЗБРАННОМ ГОРОДЕ УЛЬРИКА



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

СОДЕРЖАНИЕ

Город Белого Волка		Марка Линц	128
Добро пожаловать	6	Марка Нордеринген.....	128
История Мидденхайма	8	Герцогство Сохк	129
Летопись Мидденхайма	12	Герцогство Тхугенхайм.....	129
Город сегодня	16		
Городские правители.....	17	Нижние короли	
Путеводитель для посетителей		«Нижние Короли» и Ранальд	130
Альтмаркт.....	33	«Человек»	130
Альтквартир	37	Эдам Гауда	131
Броткопфс	40	Герла Хайвардт	131
Фрайбург	43	Блейден, «Нижайший Король»	132
Гельдмунд	49	Владения «Нижних Королей» и царящая в них	
Графплац	53	преступность.....	132
Графсмунд	55	Квоты	133
Великий парк	57	«Нижние Короли» и городская стража.....	133
Кауфсайт.....	60		
Кляйнмут.....	63	Тёмные культы	
Кёнигсгартен	65	Тзинч	134
Ноймаркт	68	Пурпурная Рука	134
Нордгартен	73	Красная Корона	135
Нордтор.....	76	Странствующее Око	136
Осттор	79	Кхорн	137
Оствальд	82	Алый Череп.....	137
Паласт	86	Нургл	137
Судгартен	90	Тинейское Общество.....	137
Судтор.....	93	Слаанеш.....	138
Ульриксмунд.....	96	Нефритовый Скипетр.....	138
Вестор	101		
Винд	103	Другие запрещённые организации	138
Подземный город	107	Сыны Ульрика	138
		Носители Крови.....	139
По ту сторону стен		Пожиратели Мира	139
Клайнекапелле	111	Новые Миллениалисты.....	140
Кёрперрегалъ.....	112	Клятва Воланса	140
Реклиппе	112		
Варренбург	112	Приложение 1: Мидденбол	
Святылище волчьих родичей.....	113	Упрощённые правила для быстрой игры.....	143
		Продвинутые правила	144
Бестиарий			
Кровавый шкуродёр.....	115	Приложение 2: Создание персонаей	
Дитя Ульрика.....	116	Класс и карьера	149
Белый волк	117	Гердон Зальцвед.....	150
Спектр.....	117	Хассо Шрётер.....	151
		Кэт Спербер.....	152
Великое герцогство Мидденхайм		Терезия Кляйст	153
Лесоторговля.....	119	Волчий родич.....	154
Земледелие в великом герцогстве	120		
Характер местности	120	Приложение 3: Будущие события	
Дороги	121	Прибытие в Мидденхайм до событий «Власти за	
Старые укрепления	121	Троном»	155
Срединные горы	121	Перемены после «Власти за Троном»	156
Эльфийские руины	121	Новое проявление Бабраккоса	156
Гномы в великом герцогстве.....	122	Бабраккос – чумной лич-бестия.....	157
Присутствие зеленокожих.....	122	Мечь Хазрака	157
Зверолюды в великом герцогстве.....	122		
Древние земляные сооружения и курганы.....	123		
Забытые наследия	123		
Храм Красного Когтя	124		
Угодья Синей Роты	124		
Провинции	124		
Баронство Хольцбек.....	125		
Герцогство Иммельшайд.....	126		
Имение Кэрцбурдгер.....	127		



Из-за своих служебных обязанностей я часто отправляюсь в поездки, что позволяет мне наслаждаться свободным временем в барах южных таверн. Многие посетители регулярно задают мне один и тот же вопрос: *«Как такой образованный и эрудированный человек, как заместитель верховного мага, умудряется жить среди этих северных дикарей с их вспыльчивым характером и затяжными зимами?»* Разумеется! Я могу лишь закатить глаза, наблюдая за такими подхалимами. Похоже, их представление о Мидденхайме сводится исключительно к одному изображению, отображающему его внешний вид. Безусловно, там царит строгий порядок — это неприступная крепость, которую ни один враг не смог захватить, но за её стенами живут представители различных народов, столь же высококультурные, как и в Альтдорфе и Нульне. Неоспоримо, холодные зимние ветры пронизывают до глубины души, когда вы находитесь на вершине Фаушлага. Тем не менее, истинные последователи Ульрика знают, что эти трудности нужно принимать с достоинством. Они просто укрываются плотнее в свои плащи и с нежностью предвкушают наступление карнавала.

- Жанна Эберхауэр, заместитель верховного мага

Не сомневайтесь, вы обязательно услышите, что Мидденхайм является абсолютно независимым государством. «Обратите внимание на то, как радушно мы принимаем представителей различных народов начиная с времён Великого Артура». Однако даже когда бедных сигмаритов притесняют Рыцари Белого Волка, граф просто игнорирует это. Они уверяют, что здесь безопасно. *«Платите пошлины, чтобы наши храбрые солдаты могли защищать нас от многочисленных врагов»*. Что ж, так и быть! Какой же опасный противник угрожает нам, чтобы оправдать такие пошлины? Даже в эпоху войн ни одна армия не осаждала эти крепостные стены, но, если вы задержитесь с уплатой пошлин, вас отправят на рудники. Вам будут рассказывать, что это очень культурное место. «Посетите разнообразные мероприятия, проводимые во время карнавала». Только будьте осторожны, чтобы в программе не оказалось ничего хоть немного юмористического, иначе они снова сожгут театр. Пора простому народу Мидденхайма восстать против своих угнетателей! Восстаньте! Наступает рассвет нового тысячелетия!

- Прозвучало на собрании новых миллениалистов



• ГОРОД БЕЛОГО ВОЛКА •



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ

Нам повезло, что мы живем именно в этом городе. На протяжении двух тысячелетий Ульрик заботился о том, чтобы Мидденхайм, город Империи, оставался надёжным и непоколебимым. За его крепкими стенами человечество смогло развить и усовершенствовать все характерные черты городской утончённости.

- Блейден, нижайший из нижних королей

Мидденхайм — большой город северных провинций Империи, известный во всём Старом Свете своей неприступностью и важностью для Церкви Ульрика. Он также славится своими успехами в области магического образования и великолепием уникального мероприятия - карнавала. В ясный день город можно увидеть за многие мили. Высокая скала, на которой он расположен, почти теряется среди множества жилых домов, храмовых шпилей и башенных валов, которые возвышаются над ней.

ЛЕГЕНДАРНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Город разместился на вершине величественной скалы Фаушлаг, с её отвесными склонами, создающими поистине завораживающее зрелище. Согласно легенде, эту скалу подарил богу Ульрику его брат Таал, божественный покровитель природы. Ульрик, олицетворяющий битву, волков и зиму, властвовал лишь в определённые моменты, тогда как его брату поклонялись на протяжении всего года. В тот день Таал указал на величественный пик и сказал, что там последователи Ульрика смогут почитать его даже летом. Ульрик принял этот дар, но посчитал нужным внести изменения, поскольку его последователи не могли жить на крутых склонах. Он ударил кулаком по вершине, и это привело к образованию несколько не ровного плато, протянувшегося более чем на милю. Затем, вооружившись топором, он нанёс ещё один удар, и из образовавшихся трещин заструились горячие источники. Наконец, он с решимостью нанёс третий удар топором по плато, и из трещины вырвалось вечное пламя — таинственный столб серебристого огня. Несмотря на существование скептиков, сомневающихся в правдоподобности этой легенды, Фаушлаг считается чудом с момента его открытия первыми тевтогенами. Именно из их числа вышел могущественный воин-вождь Артур, который первым отдал команду о строительстве крепости на вершине скалы.



Город Белого Волка

Сегодня поселение созданное Артуром стало большим городом, но для приверженцев Ульрика оно по-прежнему остается священной землёй. Великий храм Ульрика в Мидденхайме служит духовным центром этой церкви. Здесь обитает верховный жрец Ульрика, известный как Ар-Ульрик, который принадлежит к числу немногих религиозных лидеров, имеющих право участвовать в выборах нового императора. Из-за его важности для последователей Ульрика, Мидденхайм часто называют «Городом Белого Волка».

Городом управляет светский правитель — курфюрст Граф Борис Тодбрингер. Род Тодбрингеров, обладающий древней историей и значительной властью, правит этим регионом уже на протяжении нескольких поколений и владеет обширными территориями вокруг. В окрестностях Графсмунда можно увидеть великолепные поместья других аристократических семейств. Хотя жизнь на Фаушлагге налагает определённые ограничения на размеры этих поместий, они все же производят впечатляющее зрелище.

Великая Гильдия Магов Мидденхайма является одним из ведущих учебных заведений магии, чьи корни уходят в эпоху правления Магнуса Благочестивого. В те времена, когда сигмаритские охотники на ведьм проводили масштабные чистки в южных провинциях, Мидденхайм с терпением относился к скрытому ведьмовству. Хотя маги могут признать, что Колледжи Альтдорфа обладают лучшей материально-технической базой, они всё же высоко ценят Мидденхайм за его историческую толерантность к магии.

Нечеловеческие обитатели

Гномы играют значительную роль в социальной структуре Мидденхайма с эпохи Артура. Сегодня в городе насчитывается более шестисот гномов, которые работают как каменщики, рудокопы и инженеры. Их часто можно увидеть в тавернах и на матчах по мидденболу, однако в высшие круги общества Мидденхайма их практически не приглашают.

Ситуация с эльфами Мидденхайма выглядит иначе. В городе проживает около ста эльфов, и их количество постепенно увеличивается. Почти все они представляют народ эонир, обитающий в соседнем Лаурелорнском лесу. Большинство из них активно занимаются культурной деятельностью и имеют высокую репутацию в качестве музыкантов, художников или любезных владельцев ночных заведений Мидденхайма. В настоящее время при дворе служат два эльфа: менестрель Раллан и егермейстер Аллавандрель.

В Мидденхайме есть небольшая, но значимая община полуросликов. Они предпочитают собираться в северо-западной части Альтмаркта, где расположены основные продуктовые рынки города. Также здесь можно встретить горстку огров, но они быстро покидают город, скучая по родным местам и стремясь к новым приключениям.

Всевозможные виды бизнеса

Мидденхайм завоевал популярность и среди путешественников. Основную часть его гостей составляют религиозные паломники, приезжающие со всех уголков Старого Света, чтобы почтить Ульрика. Однако у Мидденхайма есть и другие привлекательные стороны. Каждый год здесь проходит Великий карнавал, продолжающийся восемь дней, во время которого выступают лучшие артисты со всего мира.

Город также играет значительную роль в торговле. Мидденхайм не только нуждается в разнообразных импортных товарах, но и служит важной артерией для оживлённых торговых маршрутов между Мариенбургом и Талабхаймом, а также Альтдорфом и Северными провинциями.

Мидденхайм известен своими выдающимися ремесленниками: величественный Мидденпалац и огромный, напоминающий крепость, храм Ульрика — всего лишь два наиболее ярких примера их многовекового труда. Город в основном состоит из узких улочек, пересекающихся террасами, где новые улицы иногда возводятся прямо над старыми. Несмотря на это, Мидденхайм — процветающее место, и лишь небольшие районы можно с уверенностью назвать трущобами. В тех частях города, где царит нищета, существует совершенно иной мир, где реальная власть находится в руках нижних королей, возглавляющих преступные группировки. Эти криминальные лидеры не подвержены влиянию культа Ранальда, и под их контролем процветают всевозможные пороки и преступления.



ИСТОРИЯ МИДДЕНХАЙМА

История тевтогенов насчитывает почти три тысячи лет, начиная с тех пор, когда они представляли собой разрозненные семейные кланы. Многие из них осели в лесах, в то время как другие вели кочевой образ жизни, занимаясь собирательством. Они неоднократно сталкивались с нападениями гоблинов и зверолодов, а также налаживали торговые связи с эльфами Лаурелорнского леса и гномами Срединных гор, формируя альянсы для борьбы с общими врагами.

В тяжёлые времена тевтогены обращались с молитвами к Ульрику, величайшему из богов, отличавшемуся храбростью и находчивостью. Именно тогда были заложены основы структуры и ритуалов его духовенства. Воинские традиции, которые до сих пор живут в Ордене Белого Волка и тевтогенской гвардии, восходят к личной охране влиятельных жрецов и вождей. Эта воинская элита использовала волчьи шкуры в качестве церемониальной боевой формы.

Приблизительно в -200 К.И., орки и гоблины пересекли Срединные горы и опустошили гномью твердыню карак Кхазарак. Это бедствие стало благом для тевтогенов, так как выжившие гномы нашли у них приют и начали трудиться.

Восхождение короля Артура

В -50 К.И., в окрестностях горы Фаушлаг обосновалось странствующее племя тевтогенов. Их вождём был Артур — проницательный лидер и грозный воин. Он заявил о своём намерении возвести крепость на скале и обратился к гномам с просьбой о помощи.

Гномы обнаружили, что строительство подземных тоннелей в Фаушлаге приносит большую выгоду, ведь именно там можно найти золото и драгоценные камни. Они стали называть Фаушлаг Башней Грунги и относились к ней с глубоким почтением. Спустя несколько месяцев был проложен маршрут к вершине, где возвели каменную крепость.

Мидденхайм, как начали называть это поселение, стал для первопроходцев поистине удивительным местом. На вершине неровного плато Фаушлаг располагались горячие источники, а самым необычным элементом природы являлся огромный столб пламени, вырывающийся из трещины в самой скале.

С развитием поселения Артур стремился зарекомендовать себя в качестве достойного вождя. Он неоднократно сталкивался с угрозами, нависшими над его народом и выезжал из Мидденхайма с отрядом вооружённых всадников в косматых шкурах белых волков им навстречу.

Эпоха Сигмара

К концу своей жизни Артур переменялся. Из когда-то славного героя он превратился в жестокого тирана. Многие считают, что ранения, полученные им в бою с личом-бестией Бабраккосом, отравили его душу.

Он начал проявлять враждебность к южному племени унберогенов, обвиняя их в том, что их попытки освободить свои земли от зверолодов привели к хаосу. Потребовав компенсации за убытки, он направил боевые отряды тевтогенов в скотоводческие рейды. В ответ Сигмар Молотодержец из племени унберогенов поклялся объединить все племена, расположенные между Серыми горами на западе и Краесветными горами на востоке. Артур с насмешкой отказал ему, и когда Сигмар наконец собрал свои армии у подножия Фаушлага, Артур отправил своего представителя, чтобы бросить ему вызов.

Тем не менее, Сигмар поднялся на Фаушлаг и вызвал Артура на дуэль у вечного пламени. В отчаянии Артур столкнул противника в пламя, но огонь не уничтожил его — наоборот, он дал Сигмару дополнительные силы, и тот без колебаний расправился с тевтогенским вождём.

Тевтогены выразили почтение Сигмару, как фавориту Ульрика, и согласились подчиниться его господству. В течение нескольких лет Сигмар сформировал свой народ, и Ар-Ульрик отправился из Мидденхайма в Рейкдорф, чтобы короновать его Императором.

СЕМЕНА РАЗДОРА

В течение десятилетий после коронации Сигмара культ Ульрика приобрел более формализованный характер. Народные поверья о происхождении Фаушлага и источника вечного огня стали официальной доктриной культа. Ар-Ульрик Вулкан, потомок Артура, распорядился возвести на месте вечного огня Великий храм Ульрика. Также официальное признание получили воинские ордена рыцарей белого волка и тевтогенской гвардии.

Около 100 К.И., Сигмар был признан богом, и вскоре его церковь стала преобладать над церковью Ульрика на большинстве территорий Империи. Только в Талабекланде и северных провинциях церковь Ульрика сохраняла своё прежнее влияние, которое имело до обожествления Сигмара.

Такие изменения не могли не вызвать возмущения. Жрецы Ульрика осознали возрастающую необходимость добиваться одобрения Сигмара и, как правило, проявляли осторожность в своих публичных заявлениях. Однако фанатики Ульрика настаивали на том, что Сигмар не является богом, сопоставимым с Ульриком — если он, конечно, вообще является богом.

Отстаивание независимости

С окончанием строительства Великого храма в 113 К.И., ситуация в Мидденхайме значительно изменилась к лучшему. Улучшение безопасности и надёжности дорог способствовало бурному развитию торговли, и Мидденхайм занял ключевую позицию на перекрёстке между несколькими большими городами Империи.

Граф Вульфгаенг инициировал борьбу за признание статуса города как независимой политической единицы в Империи, и в 555 К.И., Мидденхайм был удостоен Имперской хартии, подтверждающей его статус провинции.

ПОВЕЛИТЕЛЬ РОКА МИДДЕНХАЙМА

В 1207 К.И., Дитер Хелснихт покинул Мидденхайм, едва избежав смерти. Его нашли ночью в парке Морра, где он проводил ужасные ритуалы, связанные с некромантией. Провозгласив себя «Повелителем рока Мидденхайма», он бродил по окрестностям, а затем обосновался в старой разрушенной крепости, затерянной в лесу Теней. Скрываясь от преследователей, Дитер собрал внушительную армию, и уже через несколько лет скелеты-налётчики «Повелителя рока» начали беспокоить селян, построивших свои дома под тенистыми деревьями.

В 1244 К.И., войска некроманта оказались окружены и уничтожены в битве при Бекерховене. Дитеру, подчинившему своей воле ужасную крылатую мантикору, удалось избежать гибели. С тех пор прошло больше тысячи лет, но, согласно легендам, «Повелитель рока» по-прежнему обитает в лесной чаще.

ПРАВЛЕНИЕ ВОЛЧЬИХ ИМПЕРАТОРОВ

В 1359 К.И., Великий князь Штирланда был избран Императором, после чего он наложил налоги на церковь Ульрика. Это вызвало гнев Великой княгини Отиллы из Талабекланда, которая решила отомстить, заключив тайный союз с Ар-Ульриком. В течение следующего года она провозгласила себя Императрицей без проведения выборов и объявила Церковь Сигмара незаконной, утверждая, что Сигмар всего лишь смертный, чьё правление было благословлено Ульриком.

Граф Генрих Мидденхаймский осудил Отиллу, однако Ар-Ульрик в своей проповеди, произнесенной в Великом храме Мидденхайма, положительно оценил её жесткую политику. Этот конфликт стал причиной раскола между светской и религиозной властью в Мидденхайме. Ар-Ульрик, вместе с высокопоставленными жрецами и большой группой Рыцарей Белого Волка, покинул Мидденхайм и направился в Талабхайм.

Империя распалась. Граф Генрих остался верен выборной системе, однако многие его подданные настаивали на том, чтобы он последовал за Отиллой. Это привело к затяжной гражданской войне, в которой Мидденхайм часто выступал в качестве стабилизирующего фактора. Город оставался верным Ульрику, но при этом поддерживал выборное правление. Благодаря этому он сумел наладить дружеские отношения как с отколовшейся фракцией «Отиллиан», так и с остальной частью Империи.

Поскольку Рыцари Белого Волка находились в Талабхайме, граф начал искать другие варианты. После священных походов в Арабию благородный род Тодбрингеров содействовал созданию в городе резиденции ордена Рыцарей Пантеры. Вскоре Рыцари Пантеры из Мидденхайма стали соперничать с Рыцарями Белого Волка по своей численности и мощи.

В 1547 К.И., в Альтдорфе прошли выборы. Граф Зигфрид Знаменательный заявил, что у него есть необходимая поддержка, однако, когда он попытался отдать голос, на него посыпались угрозы. Насилия удалось избежать лишь с большим трудом, и граф был вынужден бежать обратно в Мидденхайм. В ярости Зигфрид провозгласил себя первым Волчьим Императором, не подчиняющимся никому в управлении своими землями. Так начался период истории, который ошибочно именуют «Эпохой Трёх Императоров».

Волчьи Императоры управляли обширными землями, хотя, помимо самого Мидденхайма, большая часть их территорий оставалась дикой и неблагополучной. Тем не менее, они обладали внушительной военной силой, поддерживаемой двумя величайшими рыцарскими орденами Империи.

ОБЕТ БЕЗБРАЧИЯ

В ответ на действия Графа Зигфрида, Ар-Ульрик высказал намерение восстановить Церковь Ульрика в Мидденхайме. Граф Зигфрид положительно отнёсся к этой инициативе, однако выдвинул ряд условий. Наиболее значимым из них стало требование, чтобы все старшие жрецы Ульрика приняли обет безбрачия. Это было необходимо, чтобы исключить возможность возникновения династии жрецов, способной составить конкуренцию династии графа. Несмотря на то, что Ар-Ульрик согласился с условиями Графа, многие из его подчинённых выразили недовольство этой ситуацией. И по сей день существует значительная, хотя и скрытая, группа людей, стремящихся отменить данное ограничение.



Плеть нежити

Вампирские войны начались, когда Влад фон Карштайн из Сильвании возглавил свои армии, чтобы опустошить Остермарк и Талабекланд. Вест о том, что в рядах Влада имеются полки нежити, достигла Мидденхайма, однако местное население восприняло это как чужую проблему. В то время между бывшими провинциями Империи царила полная апатия, и жители Мидденхайма охотно игнорировали войска Влада, при условии, что те не пересекут реку Талабек.

Тем не менее, Влад пришёл к выводу, что северные земли готовы к завоеванию, и в 2025 К.И., переправился через реку. Мидденхайм незамедлительно отреагировал на эту провокацию, и его войска встретились с Владом в битве при Швартхафене. В результате сражения силы Мидденхайма одержали сокрушительную победу. Великий магистр рыцарей Белого Волка, Джерек Крюгер, сразил Влада. Живые воины Влада, в панике покинули поле боя, а его скелетные легионы обратились в груды истлевших костей.

Благодаря магической силе кольца Карштайна, Влад смог выжить. На следующий год Джерек таинственным образом исчез, появившись вновь лишь в рядах армии нежити, созданной Владом. Влад осадил Альтдорф и был убит Великим теогонистом после предательства со стороны наследника-вампира Манфреда фон Карштайна. Мидденхайм продолжал участвовать в вампирских войнах вплоть до 2145 К.И., когда войска всех провинций некогда единой Империи объединили свои силы, чтобы противостоять Манфреду и окончательно его уничтожить.

ВОЙНА МАГОВ

С древних времен тевтогены проявляли терпимость к магам. Даже до эпохи Магнуса, когда маги подвергались гонениям по всей Империи, в Мидденхайме функционировала Гильдия Магов.

Сигмаритские охотники на ведьм осуждали Мидденхайм за его безответственное поведение, утверждая, что город стал укрытием для поклонников Хаоса и практиков некромантии. Маги Мидденхайма понимали, что, если они не начнут активно противостоять тёмным магам, охотники на ведьм будут преследовать и их.

В 1979 К.И., маги Мидденхайма объявили о намерении опровергнуть слухи о присутствии ведьм в своём городе и начали исследовать информацию о неэтичной магической деятельности. Однако, к своему великому разочарованию, они обнаружили, что открытость Мидденхайма привела к негативным последствиям. В городе действительно поселились некроманты и колдуны Хаоса. Этому конфликту присвоили название Война магов.

К счастью, Война магов свелась к подпольным столкновениям, и большинство тёмных магов, прятаясь в городе, выбрали бегство вместо боя. Тем не менее, в переулках и подземельях Мидденхайма продолжали происходить всплески активности нежити и демонов.

ВЕЛИКАЯ ВОЙНА ПРОТИВ ХАОСА

В 1979 К.И., Империя пришла к окончательному распаду, и отказалась от выборной системы. Правители Мидденхайма продолжали именовать себя «Волчьими Императорами», однако прежний небольшой авторитет, связанный с этим титулом, утратил свою значимость. Теперь каждый из провинциальных правителей бывшей Империи занимал аналогичный титул.

В 2302 К.И., обитатели северных пустошей Хаоса, поддавшись искушению слабости некогда могущественной Империи, объединились в мощную орду и начали наступление на Кислев. Когда до Мидденхайма дошли известия о том, что Магнус Благочестивый собирает войска для освобождения Кислева, немногие восприняли их всерьёз. Особенно язвительно высказывался Ар-Ульрик, который назвал Магнуса тщеславным и насмехался над теми, кто видел в нём спасителя посланного Сигмаром. По его указанию агенты начали распространять слухи о том, что Магнус на самом деле находится под контролем Губительных Сил.



Магнус незаметно проник в Мидденхайм именно в тот момент, когда Ар-Ульрик обвинял его в богохульстве. Он вышел из толпы и, подойдя к вечному пламени, заявил, что если он действительно еретик, то огонь сожжёт его. Но, как и Сигмар прежде, Магнус прошёл сквозь пламя и остался невредимым.

Ар-Ульрик начал оправдываться, в то время как народ провозгласил Магнуса героем. Когда Магнус отправился в поход к Кислеву, многие жители Мидденхайма присоединились к его священному походу. Вместе они смогли отразить нападение полчищ Хаоса. Эта победа ярко продемонстрировала народу мощь Империи, когда она объединена под сильным руководством, а Магнус стал самым подходящим кандидатом для титула Императора.

Яркой чертой великодушия Магнуса стало то, что после своей коронации он восстановил выборные привилегии Ар-Ульрика. Однако сигмариты с радостью отметили, что аналогичные выборные права были предоставлены как минимум трём их высшим священнослужителям, в результате чего они стали называть произошедшее в Великом храме событие «Посрамлением Ар-Ульрика».

Злодеяния короля ГОБЛИНОВ

Существует мнение, что Гром Брюхо питался сырой плотью троллей, что придало ему невероятную выносливость и воинственность. Подмяв под себя множество мелких гоблинских вождей, тучный Гром начал разрушительную кампанию против Империи. Вскоре его полчища достигли Мидденхайма, и вокруг основания Фаушлага собралось множество злобных зеленокожих существ.

Недооценив способности гоблинов к осаде, граф отдал приказ жителям Мидденхайма поднять разводные мосты и ждать, пока враги не начнут искать более простые цели. Однако он не предвидел, что гоблины будут настойчиво пытаться пробраться в тоннели, пронизывающие Фаушлаг. Несмотря на значительные потери в подземном городе, их численности хватило, чтобы вторгнуться в Мидденхайм и создать серьезные проблемы для защитников.

После напряжённого сражения орда гоблинов была отброшена, и Гром направил свои силы на север. Тем не менее, Мидденхайм понёс значительные потери. Даже крыша Великого храма Ульрика была разрушена. Жители Мидденхайма гордятся тем, что их город оставался неприступным на протяжении многих веков, и хотя Гром так и не смог его захватить, он оказался всего в шаге от прорыва защитных линий.

ВЕЧНЫЙ РЫЦАРЬ

Историки расходятся во мнениях относительно времени и обстоятельств создания должности вечного рыцаря. У древних тевтогенов имелась должность вечного воина, представлявшая собой титул, которым награждали самого сильного воина из дружины вождя.

Существует мнение, что этот титул был преобразован в вечного рыцаря примерно в тот же период, когда был основан Мидденхайм. Согласно легенде, одна прорицательница утверждала, что городу необходим защитник в образе верного воина, и что её безработный сын идеально подходит для этой роли.

Тем не менее, первое официальное упоминание о Вечном Рыцаре датируется 555 К.И.. Согласно преданию, пророчица убедила графа Вульфгаснга выбрать самых отважных своих воинов и удостоить их этой высокой честью. Граф призвал героев Мидденхайма продемонстрировать свою доблесть. Один из воинов, по имени Зигфрид, выследил и уничтожил налётчика Хаоса Закаша, который причинил страдания множеству жителей. Народ радовался, когда Зигфрид вернулся в Мидденхайм с головой злодея. И вот, как повествует легенда, на алтаре Великого храма появились ослепительные белые доспехи. Ар-Ульрик немедленно вручил их чемпиону, провозгласив Зигфрида первым Вечным Рыцарем.

С тех пор доспехи переходят от одного рыцаря к другому. Некоторые верят, что существует лишь один рыцарь, чей дух перемещается из тела в тело. Другие же считают, что этот титул лишь символизирует особую значимость для Мидденхайма в современности. Но, никто не сомневается в том, что титул и реальность магических доспехов поистине являются великой честью.



ЛЕТОПИСЬ МИДДЕНХАЙМА

-500 К.И.

Племя тевтогенов поселилось на территориях к западу от Срединных гор. Они почитают Таала, Райю и Манаана, но особенно выделяют Ульрика, призывая его на защиту от зимних бедствий и вдохновения для сражений. Рыцари Белого Волка воспринимают свою военную историю как наследие личных телохранителей жрецов Ульрика с древних времён.

-450 К.И.

Гризельда, дочь тевтогенского вождя, связывает зачатие своего ребенка с Ульриком. Согласно легенде, спасаясь от ярости своего отца, она укрылась в пещере в Фаушлагге. Там Гризельда подкрепилась водами подземного источника и лакомилась свежим мясом, которое ей приносили белые волки. По преданию, её сын, крепкий мальчик по имени Блаз, стал первым из многих, кто утверждает своё происхождение от Ульрика.

-200 К.И.

Гномья твердыня карак Кхазарак, расположенная в Срединных горах, была захвачена орками и гоблинами. Большинство выживших направляется на восток, однако некоторые группы объединяются с местными племенами тевтогенов и начинают совместную жизнь с ними.

-50 К.И.

Странствующее племя тевтогенов во главе с вождём Артуром оседает в окрестностях Фаушлага. Артур поручает гномьему клану вырыть туннель в скале и построить на её вершине могучую крепость. Из верхушки Фаушлага вырывается бесконечный поток серебряного огня, который становится источником чудес. Пророчества предсказывают, что судьба нового поселения неразрывно связана с этим пламенем. Тевтогены замечают, что оружие, погружённое в это пламя, наделяется магическими силами. С помощью гномов вокруг этого места создаётся круг из менгиров.

-47 К.И.

Прибывший с далёкого острова дикий шаман преподносит Артуру волшебный меч, который, согласно его словам, был выкован из замороженной молнии. Этот драконий меч «Каледвулх» является мощным оружием, покрытым инеем. В конце года Артур завоёвывает славу, защищая жителей деревни Хольцбек от огромного белого волка. Из пасти волка вырезают челюсти и устанавливают их на святилище у вечного пламени. Его шкура становится гордым знаменем телохранителей Ар-Ульрика.

-42 К.И.

Чумной лич-бестия Бабраккос охотится на тевтогенов, вызывая у них вспышки насилия в массовых масштабах. Он черпает силу из магической энергии, возникающей с каждой смертью. Артур, вооружённый драконьим мечом «Каледвулх», вступает с этим существом в яростную битву. Хотя Артур выходит победителем, схватка с личом-бестией приносит ему страдания и делает его раздражительным.

-38 К.И.

Строительство крепости Артура завершено окончательно. Она получила название Митгард в честь расположенного неподалеку хребта Срединных гор.

-30 К.И.

Слухи о возвращении Бабраккоса быстро распространились по всем землям тевтогенов. Артур, используя якобы заботу о безопасности от лича-бестии, настоятельно потребовал у других вождей тевтогенов признать его своим сюзереном.

-28 К.И.

Возрождённый Бабраккос начинает атаковать удалённые деревни, постепенно наращивая свою мощь. Под стягом белого волка отряд воинов тевтогенов выдвигается из Мидденхайма с целью его поимки. Хотя Бабраккос всё ещё внушает страх, после столкновения с Артуром его силы заметно ослабли, и всадники белого волка успешно уничтожают его физическую форму. Артур награждает их предводителя Мирсу титулом Вечного Воина, что является высокой честью для тевтогенов.

-17 К.И.

Артур становится королём тевтогенов. На юге усиливается племя унберогенов, которое сражается с бандами звероловов, многие из которых, в поисках более лёгкой наживы, направляются на север. Артур возлагает на унберогенов ответственность за разрушения, причинённые зверолодами. Он приказывает своим воинам совершать набеги на земли унберогенов и похищать их скот в качестве выкуп.

-10 К.И.

Сигмар Молотодержец из племени унберогенов стремится объединить различные человеческие племена в единую конфедерацию. Его растущее могущество вызывает тревогу у Артура, который клянётся, что его народ никогда не выразит верности чужеземному вождю.

-7 К.И.

Сигмар, возглавив армию, направляется в Фаушлаг и требует от Артура ответ за разрушения, причинённые его набегами на земли унберогенов. Артур, уже пожилой и больной, отправляет Мирсу для переговоров с Сигмаром. Осознавая, что его старый вождь не пользуется доверием у своих воинов, Сигмар заявляет о своём намерении залезть на Фаушлаг. Ему удастся достичь своей цели, и он вступит в бой с Артуром в каменном круге, окружающем вечное пламя. Артур толкает Сигмара в серебряное пламя, но тот выходит невредимым. Вдохновлённый благосклонностью Ульрика, Сигмар ломает драконий меч «Каледвулх» мощным ударом своего молота. Вторым ударом он разбивает череп Артура. В результате своей победы Сигмар получает титул короля тевтогенов.

1 К.И.

В Рейкдорфе состоялась торжественная церемония, на которой вожди племён официально провозгласили Сигмара Императором. Ар-Ульрик, прибывший из Митгарда, возлагает Императорскую Корону на голову Сигмара.

63 К.И.

Ар-Ульрик Вулкан, потомок Артура, с торжественностью провозглашает Фаушлаг священным местом для Ульрика. Он приказывает возвести на месте вечного пламени Великий храм. Слухи о значении Фаушлага для Ульрика быстро распространяются по всей Империи, и это место становится центром паломничества. Рыцари Белого Волка и тевтогенская гвардия утверждают, что их официальное основание относится именно к этому времени, хотя представители этих орденов подчеркивают, что их истинное происхождение уходит гораздо глубже.

71 К.И.

Стоящий во главе армии, сражающейся против гоблинов, вождь тевтогенов тяжело заболел. Ар-Ульрик Вулкан поспешил на помощь, однако на него напал огромный Белый Волк. Восприняв это как знак Ульрика, Вулкан гольими руками одолел зверя. Найдя больного вождя, он завернул его в шкуру, утверждая, что дух Ульрика придаст ему силы. Жизнь вождя была спасена, и с тех пор новые Ар-Ульрики стремятся подражать своему предшественнику, добывая шкуры белых волков.

100 К.И.

Окрестности Митгарда трансформируются в процветающий и влиятельный город, который становится ключевым торговым узлом, способствующим перевозке товаров между Рейкдорфом (позднее Альтдорфом) и северными регионами, а также между Талабхаймом и Марбургом (в дальнейшем Марисенбургом). Впервые название Мидденхайм было применено для обозначения города отдельно от крепости.

113 К.И.

Строительство храма Ульрика завершено. Однако в это время начинает развиваться церковь Бога-Императора Сигмара, который быстро набирает популярность и начинает соперничество с церковью Ульрика. Обе церкви в значительной степени поддерживают друг друга, но между более преданными последователями возникает конкурентная борьба. Граф Эрх, стремясь привлечь магов для усиления защиты города с помощью магии, даёт разрешение на создание в Мидденхайме Гильдии Магов.

550 К.И.

В предвыборный год граф Вульфганг из Мидденхайма почти достигает своей цели стать Императором. Множество людей считает, что причиной его поражения стали усиливающиеся противоречия между церквями Ульрика и Сигмара. В ответ на это граф начинает активно стремиться к тому, чтобы Мидденхайм получил статус провинции.

555 К.И.

В связи с опасениями по поводу возможного восстания в Мидденхайме, Император обращается за советом к Ар-Ульрику и графу Вульфгангу. В результате этого обсуждения он выдаёт городу хартию, которая признаёт его как важное политическое образование. В качестве подтверждения значимости и неприступности Мидденхайма создаётся титул Вечного Рыцаря.

1100 К.И.

Зверолоуды захватили провинцию Драквальд, что привело к уничтожению её руководства.

1111 К.И.

Чёрная чума. В то время как болезнь затрагивает всю Империю, граф Гунтар устанавливает в Мидденхайме жесткую изоляционную политику. Разводные мосты у городских ворот подняты, а отчаянные просьбы беженцев, разместившихся лагерем у неприступных стен, остаются без внимания. В последующие годы большинство горожан погибает от голода, но Мидденхайму удаётся избежать самой страшной болезни.

1124 К.И.

Воодушевлённые удачным воздействием чёрной чумы, скавены смело вторгаются на земли Империи. Граф Мандред из Мидденхайма собирает войска для борьбы с ними и одерживает решающую победу в сражении у Воющих холмов. Мандреда восхваляют как спасителя Империи, и вскоре он занимает трон Императора.

1152 К.И.

Император Мандред был найден мёртвым, и покушение на него было совершено неизвестными. Курфюрсты вступили в споры относительно порядка престолонаследия. В конце этого года граф Эрх из Мидденхайма начинает захватническую войну, подчиняя себе Мидденланд и присваивая себе мидденландский рунный клык «Кусающий ногу». Он провозглашает себя графом Мидденхайма и Великим герцогом Мидденланда, требуя два голоса на выборах. Историки рассматривают это событие как начало «Эпохи Войн», однако мнения разделяются: одни считают, что Эрх стал катализатором гражданской войны в Мидденланде, другие утверждают, что он лишь усугубил уже существующий конфликт.

1207 К.И.

Хотя в городе царит терпимость к любителям экстраординарной магии, Дитера Хелснихта обвиняют в мерзких ритуалах некромантии и изгоняют из Мидденхайма. Уединившись в своём секретном логове в Лесу Теней, он начинает управлять растущей армией нежити. Все, кто стал жертвой злодеяний, именуют его «Повелителем рока Мидденхайма».

1243 К.И.

Граф Нордланда Эйрих Мольтке принял решение положить конец набегам нежити, возглавляемым Дитером Хелснихтом. Он обратился за поддержкой к графу Мидденхайма, но получил лишь слова утешения. Граф начинает патрулировать окраины Леса Теней, однако Хелснихт отказывается с ним сразиться.

1244 К.И.

Битва при Бекерховене. Граф Нордланда Эйрих Мольтке во главе небольшого отряда отправляется в Лес Теней. Они попадают в засаду и почти полностью погибают под натиском орды скелетов под командованием Дитера Хелснихта. Граф отдаёт приказ отступить к деревне Бекерховен, где готовится к последнему решительному бою. Подкрепление из Мидденхайма обходит с фланга армию нежити. Дитер Хелснихт получает ранение, и его выносят из боя его чудовищная мантикора. Тело некроманта так и не нашли, как и его лесное логово.

1265 К.И.

Граф Фолк из Мидденланда стремится вернуть утраченные земли Драквальда. Однако его войска терпят поражение от коалиции зверолоудов, возглавляемой Картоком Великокоргим.

1334 К.И.

Ар-Ульрик становится выборщиком. Этот шаг направлен на уравнивание влияния Великого теогониста, снижение риска политического застоя и завершение «Эпохи Войн».

1360 К.И.

Великая герцогиня Отилла Талабхаймская объединяет усилия с Ар-Ульриком, чтобы дискредитировать Церковь Сигмара. Она самовольно провозглашает себя Императрицей, не проводя выборов, и объявляет Церковь Сигмара вне закона в Талабекланде. Ар-Ульрик и граф Генрих вступают в дискуссию о целесообразности поддержки Отиллы. В конечном итоге Ар-Ульрик покидает Мидденхайм и направляется ко двору в Талабхайме.

1414 К.И.

Мидденланд и Нордланд официально разделяют Драквальд на два протектората, которые впоследствии становятся постоянными регионами соответствующих провинций.

1450 К.И.

Проводится грандиозный священный поход с целью освобождения Эсталии от войск султана Арабии Джаффара. Ордена Рыцарей Белого Волка и Рыцарей Пантеры завоевывают славу и богатство в далёких пустынных регионах. Вернувшись, отряд Рыцарей Пантеры поступает на службу к благородной семье Тодбрингеров из Мидденхайма. Причины этого события окутаны тайной, однако как рыцари, так и Тодбрингеры процветают благодаря данному соглашению.

1547 К.И.

Граф Зигфрид Знаменательный предлагает восстановить Церковь Ульрика в Мидденхайме, при этом выдвигая условие, что Ар-Ульрик даст обет безбрачия. Эта традиция обеспечивает невозможность для верховных жрецов Ульрика создавать свои династии, способные составить конкуренцию династии графа. Вскоре после этого Зигфрид провозглашает себя Императором. В Штирланде, Талабхайме и Мидденланде «Эпоха трёх Императоров» запомнилась как время особенно жестоких гражданских конфликтов.

1550 К.И.

Между Мидденхаймом и Талабхаймом разгорается конфликт. На фоне этой нестабильности Мидденланд вновь обретает свою независимость. В этом году из хранилища Мидденпалаца был украден драквальдский рунный Клык, известный как «Истребитель Зверей», который теперь находится в руках недавно провозглашенного курфюрста Мидденланда. Как именно это произошло, остается тайной, хотя последователи Ранальда активно обсуждают «Величайшую авантюру».

1555 К.И.

Граф Зигфрид Знаменательный осуществляет реформу вооружённых сил Мидденхайма, вводя обязательные тренировки с оружием для всех своих подданных.

1582 К.И.

В знак примирения Императору Мидденхайма предоставляется имперская хартия для чеканки собственной монеты. Сторонники Империи в ужасе от этого решения и обвиняют купцов в манипуляциях на политической арене.

1681 К.И.

Ночь живых мертвецов. Из могил парка Морра вылезают мертвецы, и паника охватывает город, когда нежить медленно передвигается по улицам. Жрецы Морра и Рыцари Белого Волка принимают меры для восстановления порядка, сдерживая и уничтожая нежить. Постепенно становится очевидно, что такие вспышки происходят по всему известному миру, знаменуя о возвращении древнего зла на юге.

1812 К.И.

Война поз. Армия Мидденландцев осадила Мидденхайм, однако была успешно отбита при поддержке гномов. Подземный город закрыт навсегда, после чего начались обширные восстановительные работы по укреплению оборонительных сооружений. В честь окончания осады в Мидденхайме впервые проводится карнавал. Поскольку единственными доступными продуктами в то время были копченые и солёные блюда, первое застолье после осады вошло в историю под названием «Передержка 1812 года».

1968 К.И.

Терпимое отношение Мидденхайма к магам становится проблемой, так как растут слухи о том, что город превратился в улей ведьм. Городские маги инициируют собственное расследование, чтобы проверить правдивость этих слухов и показать, что, хотя Мидденхайм и стоит на защите магов, это вовсе не подразумевает его поддержку демонологов или некромантов.

1979 К.И.

Несколько оставшихся курфюрстов, не провозгласивших себя Императорами, принимают решение о том, что Магритта Мариенбургская должна занять трон. Это вызвало недовольство у Великого теогониста Сигмара, который отказывается короновать её, что приводит к краху Имперской выборной системы. Разделённые на провинции, регионы начинают самостоятельно заниматься своим управлением и защитой. Культы хаоса стремительно распространяются по всей стране, что приводит к конфликту в Мидденхайме, известному как «Война магов». Это событие подчеркивает необходимость строгого самоконтроля со стороны магов Мидденхайма и заканчивается разоблачением ведьмовских шабашей и их изгнанием из города.



2026 К.И.

Великий магистр Крюгер становится одним из лейтенантов вампиров Влада. В том же году Влад фон Карштайн возвращается в Мидденланд, предводительствуя новой армией. Отряд Рыцарей Белого Волка и Рыцарей Пантеры предпринимает вылазку, но их быстро рассеивают чудовища нежити. Граф отдаёт указание оставшимся войскам укрепить город и разрушить участки дамб, ведущих к воротам. Не столкнувшись с сопротивлением, Влад разграбляет Мидденланд, прежде чем двинуться на восток.

2058 К.И.

Стремясь утвердить свои права в качестве наследника Влада, Фриц фон Карштайн пытается взять Мидденхайм в осаду. Учитывая уроки прошлой осады, граф отдаёт приказ о решительном сопротивлении графу-вампиру, что приводит к гибели Фрица в сражении.

2100 К.И.

Угроза, исходящая от графов-вампиров, подталкивает различных претендентов на Императорский трон к созданию военного альянса. Когда Конрад фон Карштайн направляет свои войска на Мидденхайм, его встречают в «Битве четырёх армий». В ходе сражения лидеры Талабекланда и Штирланда используют момент, чтобы отдать приказы об уничтожении друг друга. В сложившейся путанице Конраду удается уйти, сохранив при этом значительное количество своей армии.

2115 К.И.

Мидденхайм опустошен вспышкой чёрной чумы, что стало причиной формирования комиссии по здравоохранению, образованию и благосостоянию.

2145 К.И.

После бесчинств Маннфреда фон Карштайна Мидденхайм вновь присоединяется к Великому альянсу. Армия Мидденхайма проявила себя с лучшей стороны в кампании, направленной на окончательное избавление мира от графов-вампиров.

2302 К.И.

Год Посрамления. Вторжения Хаоса охватывают значительную часть Кислева. В стремлении помочь осаждённым, Магнус фон Бильдхофен тайно отправляется в Мидденхайм. Ар-Ульрик Кристов безрассудно пытается обвинить Магнуса в ереси, но оказывается в уничижительном положении, когда тот демонстрирует свою силу, пройдя сквозь вечное пламя и выйдя оттуда невредимым.

2025 К.И.

Вампирские Войны. Разрушив значительную часть Талабекланда и создав там новую армию нежити, войска Влада фон Карштайна направляются к Мидденхайму. В сражении при Шварцхафене Влад пал от руки Джерека Крюгера, Великого магистра Рыцарей Белого Волка, после чего армия Сильвани понесла катастрофическое поражение.

2303 К.И.

Великая война против Хаоса. Магнус фон Бильдхофен из Нульна ведёт свою армию, чтобы снять осаду Кислева. Его войска добиваются блестящей победы, а вторгшиеся силы Хаоса терпят сокрушительное поражение. История отметит его как Магнуса Благочестивого. В отчаянии, стремясь искупить свои неудачи, Ар-Ульрик Кривов возглавляет армию Мидденхаймцев с целью освободить Кислев. В его отсутствие зверюжы осаждают Мидденхайм, но он разбивает их силы, вернувшись зимой.

2304 К.И.

Растущее чувство Имперского единства укрепляется благодаря действиям Магнуса, который коронован Императором с практически подавляющей поддержкой светских и религиозных лидеров. Восстанавливается старая выборная система. В Мидденхайме недовольство вызвано тем, что Церковь Ульрика получает только один голос на выборах, в то время как Церковь Сигмара получает три. Жители также выражают недовольство тем, что сигмаритские охотники на ведьм, ранее пренебрегающие Мидденхаймом за его либеральный подход к магии, теперь одобряют создание магических колледжей в Альтдорфе. Тем не менее, большинство мидденхаймцев воспринимает воссоединение Империи под управлением Магнуса как повод для радости и торжества.

2319 К.И.

Сестра Хильдегарда из Шалианского ордена «Слёз сострадания» открыто критикует Графа Эриха фон Карцбургера за многочисленные казни, происходящие под его управлением, и даже схватила его за ухо перед судом. Этот инцидент становится ключевым моментом в процессе реформирования Имперских уголовных кодексов.

2369 К.И.

После кончины Магнуса Благочестивого многие в Мидденхайме полагают, что корона будет передана его младшему брату Гюнтеру фон Бильдхофену. Тем не менее, Гюнтер вступает в конфликт с Великим теогонистом Казгаром XIV из-за его утверждений о чуде, произошедшем незадолго до похорон Магнуса. В результате Граф Леопольд Штирландский становится новым Императором. Гюнтер и его семья покидают Нульн и перебираются в Мидденхайм, где находят убежище у своих дальних родственников, Тодбрингеров.

2370 К.И.

По указу Великого герцога Мидденланда формируется армия, которая направляется в Срединные Горы с целью вернуть Медную крепость, захваченную силами Хаоса. Солдаты направляются в горы, после чего пропадают без вести. Со временем вокруг крепости образуется постоянная застава, но, несмотря на положение осаждённых, защитники, похоже, не страдают истощением. Появляются слухи о том, что это место населено демонами.

2371 К.И.

Сольвейг фон Бильдхофен, внучка Гюнтера фон Бильдхофена, сочетается узами брака с Борисом Тодбрингером. Их первый ребенок, Берхольдт, впоследствии становится первым графом Мидденхайма из рода Тодбрингеров и прадедом нынешнего графа Бориса.

2398 К.И.

По непонятным причинам граф Дитер отказывается от услуг шута, который был завещан Мидденхайму вождем Глимдварроу.

2412 К.И.

Граф Дитер председательствует на первом официальном соревновании по Мидденболу на стадионе Бернабау. Этот вид спорта стремительно набирает популярность.

2423 К.И.

ВAAAГХ Грома! Орда орков и гоблинов, возглавляемая в гоблинским воеводой Громом Брюхо, стремительно продвигается по Империи, оставляя за собой лишь следы разрушений и грабежей. Зеленокожие осаждают Мидденхайм, нанося колоссальный вред с помощью своих разрушительных машин. Ценой многочисленных жизней они были остановлены, и Гром, не теряя времени, направил свои войска на поиски более лёгкой добычи.

2510 К.И.

ВAAAГХ Спинокола! Армия под командованием ночного гоблина Круть Спинокола, разоряет множество ферм и деревень вокруг Мидденхайма. Мидденмаршал Курт Хайнвальд собирает войска, чтобы дать отпор гоблинам, и наносит им поражение.



ГОРОД СЕГОДНЯ

Сегодня Мидденхайм восстановился после разрушительных последствий голода, эпидемий и войн, став домом для почти 40 000 душ. В некоторых районах города плотность населения так велика, что здания наслаиваются друг на друга, а в местах, где эти густозаселённые районы примыкают к склонам скал, постройки балансируют на краю пропасти или даже врезаются в скальные образования. Узкие улочки Мидденхайма прославились своей запутанностью, напоминающей лабиринт, а порой одна дорога пересекает другую, расположенную ниже, выдолбленную в сером камне Фаушлага.

На севере город выглядит менее многолюдным, где элитные резиденции уютно расположились среди зелёных парков и величественных памятников. Хотя в этих районах царит спокойствие, в отличие от более оживлённых частей города, особняки отличаются своей компактностью и практичностью по сравнению с аналогичными постройками в других уголках Империи. Здесь городская стража патрулирует широкие проспекты, облаченная в синие мундиры из полосатой ткани и вооруженная алебардами с широкими лезвиями.

Под городскими улицами по-прежнему скрывается подземный город, возникший из туннелей и шахт, которые гномы прокладывали по всему Фаушлагу со времён Артура. Официально эти туннели запечатаны, как утверждают гномы, но в ряде мест они были вскрыты различными организациями. Здесь располагаются тайные укрытия преступников и культистов. Гномьи туннельные бойцы регулярно отправляются на картографирование подземного города и сталкиваются с противниками, хотя эта задача и так является крайне сложной и почти невыполнимой.

Тем не менее, Мидденхайм продолжает оставаться одним из самых безопасных и цивилизованных городов Империи. Граф Борис, как и его предки Тодбрингеры, пользуется хорошей репутацией как в своём городе, так и за его пределами. Будучи гордым ульриканцем, он неустанно защищает стабильность и безопасность всей Империи, недоверчиво относясь к тем кто пытается опорочить имя Сигмара. Его слово является законом в пределах городских стен, а за их пределами менее значительные дворяне стремятся завоевать его расположение.



УСТАНОВЛЕНИЕ ГЕГЕМОНИИ...

Отношения между Мидденхаймом и Великим герцогством Мидденланд отличаются противоречивостью: Мидденхайм всегда оказывал значительное влияние на эту провинцию, но так и не смог завоевать полную привязанность её жителей. В этом контексте важным фактором является напряженность между Церквями Ульрика и Сигмара. Селяне Мидденланда могут почитать Ульрика в качестве источника личного вдохновения, однако повседневные угрозы со стороны звероловов и гоблинов лучше преодолеваются с помощью идей Сигмара, подчеркивающих важность сотрудничества и бдительности в борьбе с Хаосом.

Таким образом, несмотря на то что Мидденланд остается преимущественно ульриканским местом, в нём можно встретить анклав сигмаритов, а столица Карробург имеет столько же общего с соседними городами Рейкланда, сколько и с Мидденхаймом. Правители Мидденланда из рода фон Бильдхофенов также акцентируют внимание на явных связях между их почитаемым предком Магнусом Благочестивым и Сигмаром.

Граф Борис Тодбрингер искусно маскирует свои истинные намерения, когда речь идёт о его амбициях по управлению Мидденландом, подобно графам древности. Тем не менее, он демонстрирует военную силу в провинции. Отряды рыцарей из Мидденхайма направляются в Драквальд, притворяясь защитниками от нарастающей угрозы со стороны звероловов. В то время как местные жители, как правило, с радостью принимают их, ходят слухи о том, что Рыцари Белого Волка якобы преследуют изолированные группы сигмаритов. Герцог Леопольд фон Бильдхофен сталкивается с растущим конфликтом между необходимостью защищать права сигмаритов и своей неспособностью противостоять ордам звероловов в Драквальде без поддержки Мидденхайма.

...И ОСЛАБЕВАЮЩЕЕ ВЛИЯНИЕ

До недавнего времени власть Мидденхайма в Нордланде оставалась непоколебимо стабильной. Несмотря на то, что нордландцы порой высказывали недовольство по поводу правления графов, но всё же проявили мудрость в управлении провинцией, и разговоры о возможном восстании практически не возникали.

За последние десять лет общественные настроения изменились. Напряжение возросло во время «Сражения за руины повелителя рока». Это событие получило название в честь таверны в Зальценмунде, которая, к сожалению, стала временной казармой для полков штатной армии из Мидденхайма и Нордланда. Скучающие и пьяные солдаты начали конфликтовать. К моменту завершения ссоры 18 человек из свиты графа, 20 солдат Нордланда и несколько гражданских лиц погибли.

Вторая супруга графа Бориса, Аника-Элиза, происходящая из рода Никсе из Зальценмунда, заверила его, что Нордланд признает свою вину за произошедшее, если он попросит лишь символическую компенсацию. В итоге Никсе и Тодбрингеры решили не поднимать этот вопрос и оставили его в прошлом. Тем не менее, другой знатный род из Зальценмунда, амбициозные Гауссеры, остались недовольны этим молчанием. В результате своих выступлений против несправедливости они стали заметной силой в растущем сепаратистском движении среди политической элиты Зальценмунда.

ГОРОДСКИЕ ПРАВИТЕЛИ

Граф Борис имеет безусловную власть в Мидденхайме, но ревизионисты могут утверждать, что он лишь узел в сети влиятельных фигур, поскольку его правление осуществляется в рамках системы делегирования полномочий, созданной его предшественниками.

Формально граф утверждает все законы, которые находятся в его юрисдикции, однако у него есть множество советников, и заинтересованные стороны могут обращаться к нему с рекомендациями через «Бургерлих Комиссионен», известные как городские советы. У графа почти нет альтернативы, кроме как передать управление гильдиями Мидденхайма их избранным представителям. Также он фактически не способен исправить грубые преступные кодексы нижних королей, которые обладают большей властью в трущобах, по сравнению с его собственными законами.

ГРАФ БОРИС ТОДБРИНГЕР

Граф Борис управляет Мидденхаймом с непрерываемой властью, и никто не смеет ему перечить. Его влияние настолько велико, что он мог бы проигнорировать приказы самого Императора, хотя это было бы крайне неразумно — как с его стороны, так и со стороны Императора, если бы тот бездумно отдавал указания графу.

У его семьи самая впечатляющая родословная. Тодбрингеры не только проживают в Мидденхайме более тысячелетия, но и имеют брачные связи с семьей фон Бильдхофен, потомками Гюнтера фон Бильдхофена, брата Императора Магнуса Благочестивого. Даже до восхождения Тодбрингера на трон Мидденхайма, его семья уже была известной и влиятельной аристократической династией, которую уважали и боялись за её давние связи с Орденом Рыцарей Пантеры.

Графу не следует переживать о юридическом согласии своего народа, однако даже самый могущественный монарх должен быть настороже перед недовольными подданными. На протяжении многих лет графы внимательно следили за формированием различных институтов, стремясь легитимизировать своё правление в глазах простых людей.

При дворе плетутся интриги, налаживаются связи с военными, устанавливается сотрудничество с Церковью Ульрика, а также финансируется формирующаяся секретная служба — всё это методы, с помощью которых граф усиливает своё влияние в Мидденхайме. Даже комиссии, представленные как орган, дающий гражданам право голоса, могут служить инструментом для расширения его власти.

Граф Борис славится выдающейся репутацией, обладая теми качествами, которые высоко ценят жители Империи в своих руководителях: мастерством управления государством и известной отвагой в бою. Тем не менее, в последние годы он становится всё более угнетённым. Это произошло после утраты его жены Аники-Элизы и длительной болезни его наследника.

СЕМЬЯ ГРАФА

Тодбрингеры — древняя династия, упоминаемая в легендах как доблестные спутники короля Артура. На троне Мидденпалаца они находятся уже почти 150 лет, но, несмотря на свою мощь, их семья невелика. У графа Бориса есть несколько дальних родственников, однако они более связаны с фон Бильдхофенами из Мидденланда или Никсе из Нордланда. Ни один из них не носит фамилию Тодбрингер.

Причины обнищания династии Тодбрингеров остаются загадкой. Граф Борис, в молодости отличавшийся энергией, как и его предшественники, прилагал все усилия, чтобы обеспечить своему роду здоровое потомство. Его ближайшее семейство невелико: это хронически больной сын и наследник, барон Стефан, а также два признанных незаконнорождённых ребенка — барон Генрих и Катерина (которую, хотя обычно называют «Княжной», однако она не имеет наследственных прав).

Барон Стефан

Барон Стефан является законным наследником трона Мидденхайма, однако многие считают его совершенно не подходящим для этой роли. Ему трудно общаться, и он страдает от тяжёлых припадков, которые не удалось облегчить ни врачам, ни жрецам. Хотя с возрастом его состояние ухудшалось, под наблюдением тилейского врача Луиджи Паваротти в последнее время отмечаются положительные изменения.

Княжна Катерина

Княжна Катерина — добросердечная, но несколько наивная девушка. Хотя большинство людей, встречающих её, восхищаются её красотой и обаянием, многие также отмечают её рассеянность и отсутствие любознательности, что делает её немного скучноватой. Она активно участвует в светской жизни и поддерживает различные художественные и благотворительные инициативы в Мидденхайме. Её красота неоспорима, и наследники многих знатных семей пытались привлечь её внимание, однако ни одному из них не удалось завоевать её сердце.

Барон Генрих

Барон Генрих олицетворяет надежды, которые жители Мидденхайма связывают с будущим династии его отца. Он является символом Имперской королевской власти, гигантом с блестящей военной карьерой и выдающимися умственными способностями. Придворные с замиранием сердца ожидают момента, когда граф Борис признает, что барон Стефан не достоин занять трон, и найдет способ объявить Генриха своим наследником. Недавно граф Борис поручил барону Генриху создать секретную службу Мидденхайма. Как и в случае с другими поручениями, Генрих успешно справляется с ролью главы шпионов, демонстрируя добросовестность и компетентность.



ИЗВЕСТНЫЕ ПРИДВОРНЫЕ

Несмотря на всю свою власть, Борис не является тираном. Его характер проявляется в атмосфере его двора. Фавориты воспринимаются не как мимолётные модные аксессуары, а как ценные соратники, чья преданность будет встречена взаимностью. Многие придворные вызывают уважение благодаря своей способности говорить откровенно и честно. Граф проявляет терпимость к конструктивным расхождениям во мнениях и обсуждениям. Его двор, в отличие от дворов других курфюрстов, отличается строгостью и серьёзностью, однако в нём всё же присутствует элемент радости.

Однако при дворе не всё так гладко. Недавно ушедшая из жизни жена графа, Аника-Элиза Никсе, обладала значительным влиянием и оставила заметный след в дворцовых делах. Для большинства она оставалась неизвестной, но на самом деле Аника-Элиза была зловредной интриганкой, тайно поклоняющейся Князю Хаоса и стремившейся внедрить скверну и несправедливость. Перед своей кончиной она позаботилась о том, чтобы сибариты и приверженцы Губительных Сил нашли своё пристанище при дворе.

Среди людей, считающихся профессиональными придворными, находятся ар-Ульрик и верховный маг. Хотя в Мидденхайме много других личностей, которые часто бывают при дворе, они выполняют важные функции в других областях. Ар-Ульрик и верховный маг выступают в роли советников графа, и, хотя их можно часто увидеть при дворе, они более известны благодаря своим важным позициям в Великом храме и Великой Гильдии Магов соответственно.

Виран Тхугенхайм — фаворит

Виран Тхугенхайм — фаворит графа, тайный советник, опытный ветеран кампаний и старший командир Ордена Рыцарей Пантеры. Граф Борис высоко ценит Вирана за его практичный здравый ум, поскольку обладая глубокими знаниями по управлению Мидденхаймом, он также подчеркивает значимость квалифицированных экспертов и консультационных советов. Втайне Виран мечтает, чтобы его сын Ворн не только пошел по его стопам, но и превзошёл его. Для достижения этой цели он обучал Ворна всем тонкостям светской власти и наблюдал, как сына принимали в Орден Белого Волка.



Хаусмейстер Брегал – камергер

Камергер Графа, известный как Брегал, представляет собой высокого и худощавого мужчину с чертами аристократической отстранённости. Его часто можно встретить на территории дворца, где он, облачённый в роскошные наряды по последнему слову моды, уверенно передвигается с тростью, украшенной серебряным набалдашником. Брегал — спокойный и действенный управленец, отвечающий за координацию работы многочисленных конюхов и служанок, трудящихся в Мидденпалаце. Люди, не соответствующие его строгим требованиям, долго не задерживаются на своих местах. Его работа — это его призвание, и он никогда не устанавливает дружеские связи с окружающими.

Йозеф Спарсам – канцлер

Канцлер Спарсам консультирует графа по финансовым вопросам и курирует казначейство и монетный двор Мидденхайма. Он обладает манерами консерватора, который отличается застенчивостью и добросовестностью. Спарсам серьёзно воспринимает свои обязанности, хотя не испытывает особого удовольствия от жизни при дворе. В отличие от Брегала, его поведение не вызывает страха, и он пользуется симпатией придворных. Канцлер позаботился о том, чтобы Мидденхайм избежал значительных долгов, хотя среди народа ходят слухи о том, что ему удаётся лучше накапливать богатства, чем их разумно инвестировать.

Раллан Лафарель — придворный менестрель

С тех пор как Граф Дитер уволил своего шута, при дворе Мидденхайма не осталось ни одного дурака. Граф полагается на Вирана, который открыто говорит правду власти, и на Раллана Лафареля, виртуозного певца и лютниста, обеспечивающего развлечения. Этот выдающийся поэт с острым восприятием как радости, так и глубокой печали, привлекает поклонников своими оригинальными композициями и интерпретациями известных классических произведений. Раллан проявляет остроумие и проницательность в качестве советника, хотя и старается не показывать, что обладает значительным влиянием. Как эльф, он считается важным представителем своего народа.

Аллавандрель Фанмарис — егермейстер

Второй эльфийский придворный, Аллавандрель Фанмарис, занимает должность егермейстера. Он отвечает за лошадей, гончих и ястребов, которые сопровождают сановников во время охоты, а также обучает членов двора искусству стрельбы из лука. Его можно реже увидеть на дворцовых мероприятиях, чем других придворных, и в последнее время граф проявляет меньший интерес к охоте. Хотя Аллавандрель не обладает значительным влиянием, он пользуется заслуженным уважением.

Хильдегарда Цимперлих — дуэнья княжны

Хильдегарда Цимперлих в настоящее время исполняет обязанности дуэньи княжны. Она служит семье графа на протяжении трёх поколений и была кормилицей самого графа. Несмотря на свои возрастные ограничения и растущую хрупкость, она сохраняет острый ум и, в нужный момент, не менее острый язык. Её стиль одежды отличается утонченностью, хотя и несколько устарел, и она предпочитает чёрные официальные наряды при дворе. Хильдегарда безмерно предана своим обязанностям и редко отходит от княжны. Хотя многие при дворе считают её реакционеркой, она пользуется репутацией честного человека и обладает умеренным влиянием.

Дитер Шмайдехаммер – чемпион

Дитер Шмайдехаммер - чемпион графа. В прошлом многие аристократы нанимали судебных поединщиков, чтобы избежать позорного участия в дуэлях. Сегодня эта роль в основном носит церемониальный характер, но нет сомнений, что Дитер готов отдать жизнь за своего графа. Он не только умён, но и опытен в боевых искусствах. Дитер славится честностью, открытостью и удивительной способностью к состраданию, за что его мнение пользуется уважением у графа. Пользуясь популярностью в Мидденхайме, он активно участвует в светской жизни и является близким другом Раллана и Аллавандрея. Кроме того, Дитер помолвлен с Кирстен Юнг, придворной дамой.



Эмманюэль Шлаген — придворная дама

Эмманюэль Шлаген — придворная дама и фаворитка графа. Ранее она была одной из ярчайших звезд театра «Кенигсгартен», отличаясь красотой, красноречием, самообладанием и утонченностью. В городе она зарекомендовала себя как авторитетный советник по культурным и социальным вопросам. Эмманюэль стремительно подняться по социальной лестнице, ставя свои интересы выше нужд Мидденхайма. Хотя широко известно, что Эмманюэль является супругой графа, в последнее время он стал пренебрегать ею. Она нашла утешение в отношениях с Ар-Ульриком, и их всё более крепкая связь может привести к серьёзному дипломатическому конфликту.

Придворные дамы

При дворе находятся и другие придворные дамы. Обычно это женщины из мелких аристократических семей города или известные светские львицы. Они исполняют роли обаятельных хозяек, стильных компаньонов и искусных посредниц. Хотя граф редко обращается к ним за прямыми советами, игнорировать их политическую проницательность или вызывать их недовольство было бы крайне неразумно.

Луиджи Паваротти — придворный врач

Луиджи Паваротти — придворный врач, обладающий внушительной фигурой и обильным и всесексуальным аппетитом. Его экстравагантные манеры и стиль одежды вызывают противоречивые мнения: некоторые его ненавидят, но благодаря яркой харизме у него больше друзей, чем недоброжелателей. Он был нанят для ухода за бароном Стефаном, хотя его медицинские навыки оставляют желать лучшего. Паваротти обладает талантом к шарлатанству, и, хотя его методы сложно назвать медицинскими, его программа заботы включает гипнотизирование Стефана до состояния оцепенения. Несмотря на сомнительность с медицинской точки зрения, это приносит успокоение многим, кто переживает за молодого наследника.

ДОРОГИЕ ВКУСЫ

Несмотря на то, что жители Мидденхайма с гордостью утверждают, что не разделяют увлечения Альддорфцев роскошной жизнью и изысканной пищей, придворные графа проявляют живой интерес к модным трендам и причудам, возникающим при дворе Карла Франца. Здесь постоянно востребованы самые современные ткани, новомодные специи и деликатесы, а также самые захватывающие слухи. Персонажи, прибывшие с юга, особенно те, кто обладает талантом треп, могут рассчитывать на внимание публики при дворе, если им удастся придумать убедительную историю. Кроме того, купцы с достаточной долей нахальства и обаяния могут легко убедить одну из поварих Бетти Гринхилл в том, что их партия солёных овечьих ушей, приобретённых за бесценок в Дельбрене, является горячей темой обсуждения в лучших ресторанах Альддорфа.



Бетти Гринхилл — заведующая кухней

В управлении кухнями Мидденпалаца работает значительное количество сотрудников, среди которых есть и представители клана полуросликов Гринхилл. Бетти Гринхилл курирует управление персоналом, контролирует расходы, поддерживает отношения с клиентами и поставщиками, а также занимается составлением меню. Хотя она и не является придворным в полном смысле этого слова, её мнение ценится благодаря глубокому пониманию общества полуросликов.

ДРУГИЕ БЛАГОРОДНЫЕ ДОМА

Некоторые другие аристократические семьи также имеют собственные дворы в Мидденхайме, или, по крайней мере, время от времени создают их. Благородные роды часто ведут кочевой образ жизни, перемещаясь от поместья к замку, а затем в город. Обычно они проводят зимние месяцы в Мидденхайме. В зависимости от характера глав семей, аристократы либо посещают город на главные карнавалы, либо отличаются бросающимся в глаза не-присутствием.

Разные благородные дома, включая двор графа, пересекаются между собой. Служба благородному лицу считается почётной профессией, и многие придворные сами являются аристократами. Благородные особы зачастую берут под опеку молодых представителей других родов, которые становятся важными членами их окружения. Воспитанники могут быть потенциальными женихами или даже заложниками, ожидающими выкупа. Такие должности, как сокольничий, библиотекарь, мастер верховой езды и придворная дама, обычно занимают молодые придворные. Их воспитывают с пониманием, что, служа другим, они должны выполнять свои обязанности с достоинством, даже если чувствуют унижение. К счастью, немногие лорды осмеливаются думать, что могут избежать последствий регулярного оскорбления высокородных слуг, ведь явные случаи плохого обращения могут спровоцировать вражду.

Отношения между дворянами и Тодбрингерами

Менее знатные семьи не оказывают существенного влияния на графа, предпочитая позаботиться о том, чтобы оставаться в его милости. Это связано с тем, что множество местных дворян получают свои земли от Тодбрингеров на основании различных хартий. Получение титула по благосклонности графа является наименее надёжным вариантом, так как не предоставляет никакой правовой защиты. Те, кто получает должность за примерное поведение, находятся в несколько большей безопасности, в то время как те, кто получает титул пожизненно, должны совершить серьёзные проступки, чтобы их отстранили от управления. В конечном итоге, те, кто обладает наследственным титулом, фактически находятся выше закона. Пока Тодбрингеры контролируют Мидденхайм, маловероятно, что лорды-смотрители будут смещены. Однако, если бы трон заняла другая семья, это бы привело к значительной нестабильности, пока не будет разрешён вопрос о праве собственности на те или иные земли.

Даже такие наследственные землевладельцы, как фон Кярицбургеры, некогда занимавшие трон Мидденхайма и считающие Тодбрингеров чуть ли не узурпаторами, проявляют благоразумие, сдерживая своё недовольство. Династия Тодбрингеров, хоть и невелика, но имеет множество благородных сторонников, стремящихся обеспечить её устойчивое существование.

КУПЕЧЕСКИЕ ДОМА

Потомственная денежная аристократия по-прежнему играет важную роль в Империи, однако влияние купцов значительно увеличивается. Мидденхайм представляет собой ключевой торговый узел, несмотря на отсутствие доступа к водным путям Империи. Через его дороги проходят многочисленные торговые караваны, соединяющие Талабхайм, Альтдорф, Зальценмунд и Мариенбург. Город принимает грузовых магнатов, патрициев и других состоятельных торговцев. Мидденхайм также является центром активного производства и торговли. Он известен как крупный поставщик сырья: древесины из Драквальда и леса Теней, а также руды из Срединных гор. Кроме того, город славится своим производством тканей и кожаных изделий.

В Мидденхайме действуют влиятельные купеческие династии. Более богатые купцы, как правило, занимают ведущие позиции на рынке определённых товаров. Они всегда готовы воспользоваться новыми возможностями и препятствуют успехам своих конкурентов.

Граф, как типичный аристократ, считает, что заниматься торговлей не совсем благородно. Тем не менее, он осознаёт, что купцы способствуют процветанию города и что многие его подданные зависят от их усилий, поэтому старается учитывать их интересы. Купцов часто приглашают в качестве почётных гостей на роскошные придворные мероприятия, такие как карнавальное празднество в саду.

Несмотря на отсутствие официальных документов, подтверждающих такое соглашение, в Мидденхайме активно обсуждают слухи о том, что купцы получили определённые льготы от местного канцлера. Многие жители выражают недовольство, считая, что купцам следовало бы повысить пошлины. Агитаторы, связанные с движением Новых Миллениалистов, призывают простых людей подавать жалобы на благоприятные условия, предоставляемые купцам.

ЦЕРКОВЬ УЛЬРИКА

Мидденхайм с момента своего основания стал ключевым духовным центром Церкви Ульрика. Великий храм Ульрика является одним из самых величественных зданий города, и ни одно другое святилище бога не может с ним сравниться. Поклонение Ульрику пронизывает множество аспектов жизни в Мидденхайме, и помимо Великого храма, в каждом районе располагаются небольшие часовни и святилища.

Графы Мидденхайма почитали главные праздники Ульрика и проявляли уважение к его церкви, однако они также решили, что ограничения, связанные со священством Ульрика, не обязательно должны касаться их самих или их подданных. Это привело к конфликтам, особенно когда в армии Мидденхайма начали формироваться полки, вооружённые огнестрельным оружием на рубеже второго тысячелетия. Ар-Ульрик произнёс проповедь, которая, хотя и не осуждала это решение, была пронизана ностальгическим отчаянием.

Иерархия церкви

Структура Церкви, представленная штатным расписанием в Великом храме, находит своё отражение в малых церковных учреждениях по всему миру. Ар-Ульрик занимает должность верховного главы церкви. Его задача заключается в назначении верховных жрецов, которые, в свою очередь, ответственны за назначение жрецов и диаконов в рамках своей юрисдикции.

Ар-Ульрик также занимает должность придворного священнослужителя графа. В этой роли он должен представлять общественные интересы всех церквей и храмов города, используя своё влияние для их защиты. Однако неудивительно, что он активно защищает интересы Ульрика, при этом проявляя минимальное внимание к последователям Сигмара.

Ар-Ульрик пожизненно назначается на эту должность конклавом старших жрецов Ордена Воющего Волка, которые приезжают в Мидденхайм из удалённых регионов, таких как Зудденланд и Кислев, чтобы выполнить данную миссию. Ар-Ульрик обладает как духовной, так и светской властью; он выступает в роли выборщика Империи и является доверенным духовным советником других ульриканских выборщиков, которые обычно консультируются с ним перед тем, как принять решение о своих голосах. Текущий Ар-Ульрик, Джаррик Валгейр, в целом пользуется хорошей репутацией, хотя некоторые ульриканцы считают его недостаточно решительным, а близкие друзья заметили, что в последнее время он стал более рассеянным.

Каждому верховному жрецу Ульрика оказывает поддержку заместитель, именуемый Отцом Логова. Клаус Либиц, отец логова Великого храма в Мидденхайме - свирепый боец и член братства топора. К сожалению, он привлёк внимание своих собратьев, которые следуют более тёмному богу, чем Ульрик. Они начали вводить его в те обряды, которые делают его уязвимым для влияния Ххорна.





РЫЦАРИ БЕЛОГО ВОЛКА

В соответствии с традицией, Ар-Ульрик финансирует элитных воинов для защиты верующих и почитания Ульрика в бою. Рыцари Белого Волка, официально именуемые Храмовниками Белого Волка, а в народе – Белыми Волками, считаются старейшим рыцарским орденом в Империи. Их история уходит корнями в эпоху до Сигмара, однако официальное основание произошло более 2,5 тысяч лет назад по инициативе Ар-Ульрика Вулкана.

Орден является самым крупным в своём роде, с капитулами, расположенными в самых удалённых уголках мира. В связи с этим масштаб Ар-Ульрик назначает Великих магистров для руководства каждым капитулом. Боевые рыцари, которых может призвать капитул, именуются Великой ротой. У каждой роты есть командир, который, как правило, прикреплен к местному храму и подотчётен его верховному жрецу и Великому магистру. Командир назначает Храмовников Сержантов, которые возглавляют Боевые Роты, состоящие до 20 рыцарей.

ОБЯЗАТЕЛЬСТВО И НЕГОДОВАНИЕ

В 1547 К.И., Граф Зигфрид потребовал от старших жрецов Ульрика принять обет безбрачия. Это соглашение действует и в настоящее время. Хотя корни обетов могут быть более древними, священнослужители понимают, что они имеют скорее светский, чем религиозный характер. Многие последователи Ульрика воспринимают соблюдение этих обязательств как унижение, не связанное с истинными ценностями и предписаниями их бога. Ульриканцы гордятся своим страстным нравом и независимостью, поэтому им сложно следовать как celibату, так и установленным обязательствам. Вполне очевидно, что многие жрецы пренебрегают своими обетами, а церковь проявляет недостаточную организованность в борьбе с такими нарушителями.

Существует могущественная, хотя и скрытая группа, стремящаяся отменить это ограничение, и у них есть влиятельный защитник — нынешний верховный жрец Ар-Ульрик. Этот относительно молодой и амбициозный мужчина, поклявшийся в верности графу Борису, но тем не менее, мечтающий о создании династии, которая в будущем будет носить как титул верховного жреца, так и графа. Недовольный обязательствами, связанными с его клятвой, Ар-Ульрик всё больше погружается в отношения с Эммануэль Шлаген, любовницей самого графа Бориса. Если бы какие-либо из его неосмотрительных поступков стали известны широкой публике, это, безусловно, могло бы вызвать серьёзную борьбу за власть между духовными и светскими лидерами Мидденхайма.

Орден за пределами Мидденхайма

За пределами Мидденхайма каждый капитул ассоциируется с определённым цветом, таким как синий, красный или золотой. Внутри города объединённая сила ордена является Великой ротой, которая в свою очередь делится на маленькие роты (синяя, красная, белая и т.д.). Например, синяя боевая рота Мидденхайма состоит из Белых Волков, представляющих Синий Капитул, но сейчас, вынужденно, они совместно тренируются и сражаются вместе с красной боевой ротой из Красного Капитула, расположенного на юге Империи.

Орден открыт для всех желающих. Каждый боец с крепким телосложением, искренним уважением к ульриканским ценностям и выраженными склонностями к насилию может подать заявку на вступление. Посвященные в орден приносят клятву служить Ар-Ульрику, защищать жрецов церкви и следовать заповедям Ульрика. После этого предполагается, что они отправятся в одиночку в дикую природу, чтобы выследить и убить волка голыми руками. Из шкуры волка изготавливают плащ, символизирующий их посвящение в рыцари.

Выполнение приказа

В эпоху относительного спокойствия Белые Волки отправляются исследовать дикие земли и истреблять гоблинов или зверолодов, с которыми сталкиваются. На поле боя они демонстрируют неоднозначный стиль. На первый взгляд, их можно принять за бесстрашных и свирепых полки ударной кавалерии, однако их боевой подход имеет свои слабости. Генералы, обладающие стратегическим мышлением, выражают недовольство тем, что Белые волки зачастую стремятся немедленно вступить в бой с противником, вместо того чтобы согласовывать свои действия со старшим составом. Другие рыцари, хоть и уважают Белых Волков за их храбрость, отмечают недостаток изящества в их методах. Главной характеристикой стиля боя Белых Волков является их упорное стремление носить волчьи шкуры вместо шлемов, а также тяжёлые кавалерийские молоты, в отличие от кавалерийских копий и щитов, которые чаще применяют рыцари на лошадях.

ТЕВТОГЕНСКАЯ ГВАРДИЯ

Тевтогенская гвардия формируется из числа Белых Волков и служит личной охраной Ар-Ульрика, а также символом силы во время официальных мероприятий. Поскольку они обязаны сопровождать Ар-Ульрика в любых поездках, тевтогенская гвардия проходит обучение как тяжёлая пехота, однако продолжает использовать оружие и доспехи, традиционно ассоциируемые с Рыцарями Белого Волка.

В Великом храме Мидденхайма каждый Миттерфрул проходит торжественная церемония, на которой отбираются лучшие Белые Волки для вступления в тевтогенскую гвардию. Ар-Ульрик, после консультации с Великим магистром Белых Волков Мидденхайма, определяет, кто удостоен этой великой чести. Этот процесс должен оставаться вне политики и основываться на заслугах. В итоге, большинство новобранцев набираются из внутреннего круга рыцарского ордена, так как эти рыцари уже завоевали славу своим тяжёлым трудом. Однако известно, что Ар-Ульрик также выбирает молодых Белых Волков с выдающимися способностями.

Новоиспечённый рыцарь сохраняет своё членство в гвардии на протяжении длительного срока службы, который может растягиваться на многие годы. Поскольку принадлежность к тевтогенской гвардии рассматривается как великая честь, предназначенная только для самых отважных из Белых Волков, Ар-Ульрик считает важным ежегодно привлекать новых рекрутов. Уход в отставку после нескольких лет службы в тевтогенской гвардии воспринимается как почётное завершение карьеры и становится значительным источником гордости.

БРАТСТВО ТОПОРА

Братство Топора — это секретная организация, сформированная из бывших представителей тевтогенской гвардии. В её ряды принимаются только люди с безупречной тевтогенской кровью, и данное общество олицетворяет презрение к сигмаритам, которое больше не терпится в рамках Церкви Ульрика. Членство в братстве является пожизненным.

Топор, давший название Братству, называется «Блицбайль» — это оружие, которым в легендах владел Ульрик. Подражая своему богу, братство отвергло молоты, традиционные для Белых Волков, и теперь использует двуручные топоры в качестве своего основного орудия.

Все члены братства стремятся к совершенствованию своего мастерства в обращении с оружием. Однако, к сожалению, небольшая группа членов отклонилась от истинного пути. Под влиянием нечестивых ритуалов культистов Алого Черепа они начали поклоняться Кхорну, соблазнённые обещаниями силы и свирепости.

УЛЬРИКАНСКИЕ ФАНАТИКИ ВОЛЧЬИ РОДИЧИ

Флагелланты Сигмара выделяются своей рваной одеждой, апокалиптическими проповедями и самоистязаниями, в то время как фанатики Ульрика исповедуют более сдержанную форму страсти. Их называют волчьими родичами.

Их кредо — это суровое выживание, личная стойкость и решительные действия против врагов. Они не придерживаются политических взглядов и отвергают учения официальной Церкви Ульрика, которую, несмотря на все её милитаристские традиции, считают слишком мягкой. Для волчьего родича истинное поклонение Ульрику проявляется в способности человека пережить суровую зиму в дикой природе или в умении выследить и уничтожить банду налётчиков в одиночном бою.

Порой группы волчьих родичей объединяются для достижения общей цели, будь то участие в военной кампании или в защите своей религии от оскорблений. Их глубокий индивидуализм и недоверие к иерархиям делают образование устойчивых организаций редким явлением. Однако только неразумный человек рискнет вступить в бой с такой толпой без должной осторожности.

Существует распространённое мнение, что волчьи родичи могут налаживать контакты с сынами Ульрика. Однако на самом деле у них мало общего: многие преданные волчьи родичи убеждены, что сыны Ульрика поглощены стремлением к светской власти.

Законодательство Мидденхайма

Граф Борис назначает трёх лордов закона для консультаций по всем законодательным актам Мидденхайма, пересмотра действующих правовых документов и разработки новых. В настоящее время лордами закона являются Райнер Эрлих, Йохим Хёфлих и Карл-Хайнц Васмайер. Они предпочитают скромные серые мантии и носят золотые знаки отличия в виде весов. Все трое - преданные своему делу профессионалы, которые избегают общения с другими придворными, чтобы сохранить свою беспристрастность и предотвратить обвинения в коррупции.

Их периодически можно увидеть на официальных мероприятиях, однако в целом они остаются недоступными для широкой публики. Письменные петиции, связанные с рассматриваемыми законами, принимаются в их конторах, но организовать встречи невозможно. Они действительно взаимодействуют с Почтенной Гильдией Законников, и влиятельные личности могут обращаться к ним за юридическими консультациями. Даже в таких ситуациях они действуют осторожно и незамедлительно информируют графа о любых неподобающих обстоятельствах.

ЛОРДЫ ЗАКОНА МИДДЕНХАЙМА

Три лорда закона обладают значительным влиянием при дворе графа. Если вас интересует больше информации о них, рекомендуем обратиться к книге **«Власть за троном»**. Лорды закона занимают ключевую позицию в данной части кампании **«Враг внутренний»**, поэтому, если вы планируете пройти её, то лучше пока обойтись без них.

Тем не менее, если вы этого захотите, лорды закона предложат вам разнообразные увлекательные возможности для приключений. Любая группа «предприимчивых» наёмников, оказавшаяся в Мидденхайме, неизбежно столкнется с законом, а лорды закона обладают значительной свободой действий в отношении смутьянов и правонарушителей. Персонажам могут быть поручены различные сложные или даже невыполнимые задания, начиная от отслеживания печально известных агентов нижних королей и заканчивая прочёсыванием канализации в поисках предполагаемых крысоголовых зверюлюдов.

Персонажи с более выраженным социальным сознанием могут оказаться втянутыми в нарастающие политические конфликты, возникающие между этой тройкой. Согласно давним традициям, лорды закона действуют единым фронтом перед графом, однако внутри их триумvirата разногласия - обычное дело. Один из лордов закона может поручить хитроумному персонажу провести расследование против другого, подозревая его в получении взяток.

Существуют даже слухи о том, что страшные культы губительных сил сумели установить влияние на одного или нескольких лордов закона, хотя это, безусловно, не более чем злонамеренные сплетни...



Бургерлих коммиссионен

Мидденхайм славится своей репутацией города, где жители действительно могут влиять на политические решения. Здесь существует устойчивая традиция гарантировать, что интересы различных демографических групп передаются их лидерам через Бургерлих коммиссионен.

Ключевыми комиссиями для городского правительства считаются «Комиссия по коммерции, торговле и налогообложению», а также Почтенная Гильдия Законников. В числе остальных важных комиссий выделяются «Комиссия по общественным работам», «Комиссия по здравоохранению», «Комиссия по образованию», «Комиссия по благосостоянию» и «Комиссия по защите интересов эльфов, гномов и полуросликов».

Председатели коммиссионен

Каждой комиссией руководит председатель, чья основная задача заключается в проведении ежеквартального анализа вопросов, интересующих агентство, проблем, с которыми они сталкиваются, и предложений по улучшению городской инфраструктуры. После завершения этого анализа каждый председатель встречается с лордом закона, который внимательно изучает предоставленные отчёты и затем выдает рекомендации относительно возможных изменений в политике, касающихся комиссии.

Жители Мидденхайма имеют право представлять свои жалобы и предложения в комиссию, передавая их на рассмотрение председателю или его делегатам. Репутация председателя как надёжного представителя играет ключевую роль в его деятельности. В то же время они стремятся минимизировать взаимодействие с недовольными и теми, кто любит затягивать процесс. Поэтому для тех, кто желает привлечь внимание председателя к своей проблеме, первичный опыт включает преодоление сложных бюрократических процедур.

Гильдии в Мидденхайме

Исключительное право на занятия большинством профессий в Мидденхайме принадлежит лишь тем, кто получил лицензию от соответствующей гильдии. Основная деятельность гильдии заключается в мониторинге своих членов и гарантировании их соответствия торговым стандартам, установленным в соответствии с законодательством Мидденхайма. Таким образом, если врач желает легально практиковать в Мидденхайме, ему необходимо как минимум подтвердить свою квалификацию перед Гильдией Врачей, уплатить членские взносы и следовать их рекомендациям.

Гильдии выполняют важную социальную функцию, обеспечивая соблюдение своих членами высоких этических стандартов и справедливых практик. Тем не менее, у них есть и мрачная сторона. Они подвержены коррупции и, по слухам, продвигают своих членов не по заслугам, а на основе родственных связей или взяток. Гильдии безжалостно преследуют тех, кто пытается заниматься деятельностью без получения их лицензии, а размеры сборов, которые они устанавливают, могут быть чрезмерными в зависимости от рыночной ситуации.

Городские гильдии делятся на три основные категории: трудовые, ремесленные и профессиональные гильдии.

Становление членом

Вход в трудовые гильдии достаточно прост. Существует постоянный спрос на неквалифицированных работников, и, если персонажи не выглядят слабыми и хилыми, они могут присоединиться к любой трудовой гильдии, заплатив 5КР (или 10 шиллингов в месяц). Трудовые гильдии заботятся о том, чтобы их члены получали надлежащую оплату в размере 7 шиллингов в день, но строго следят за разграничением обязанностей. Вражда между гильдиями, продолжавшаяся шесть месяцев, вспыхнула из-за того, что один из членов Гильдии Возчиков, не посоветовавшись с Гильдией Каретников, решил заменить колесо на своей телеге.

ВСТУПЛЕНИЕ В ПРОФЕССИОНАЛЬНУЮ ИЛИ РЕМЕСЛЕННУЮ ГИЛЬДИЮ

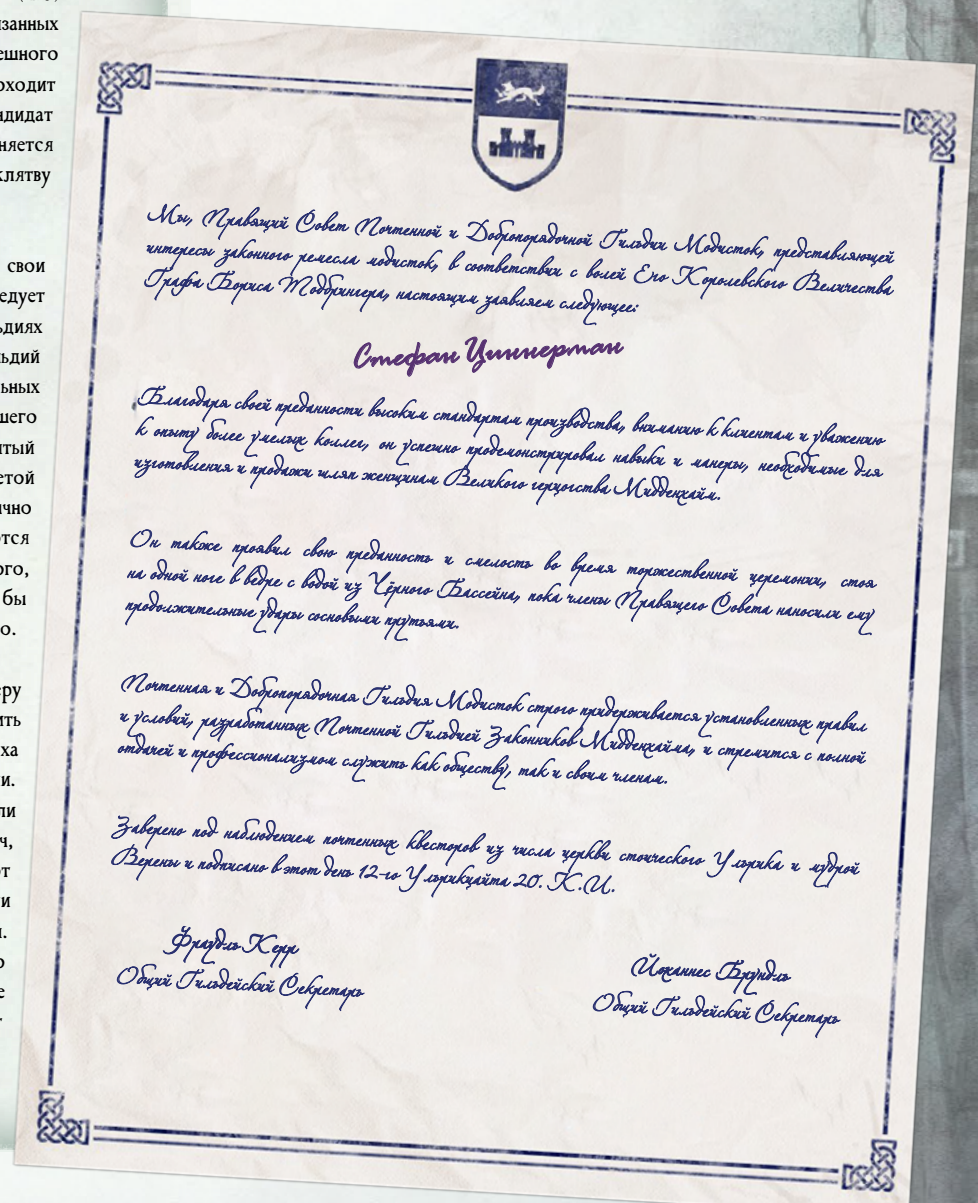
Кандидаты обязаны представить определенные подтверждения своих навыков. Для того чтобы показать свою пригодность, персонажи должны успешно пройти сложную (-20) проверку, касающуюся одного из навыков, связанных с желаемой профессией. В случае успешного выполнения проверки в некоторых гильдиях проходит ритуал посвящения, во время которого кандидат облачается в церемониальную мантию, склоняется перед старшими членами гильдии и дает клятву уважать гильдию и её ценности.

После этого персонажу необходимо внести свои членские взносы, и здесь это выражение следует воспринимать в буквальном смысле. Взносы в гильдиях варьируются от 3 крон в год для трудовых гильдий до 200 крон в год для элитных профессиональных гильдий. В конце года среди членов низшего ранга всегда разгорается конкуренция за «десятый нобль», который является общепринятой монетой стоимостью в одну треть кроны. Ставки обычно снижаются, поскольку работники остро нуждаются в любой оплачиваемой работе. Кроме того, каждый член гильдии обязан выполнить хотя бы одну работу для своей организации безвозмездно.

Персонажи, стремящиеся изменить свою карьеру на одну из указанных категорий или освоить определённые навыки, не смогут добиться успеха без обращения к соответствующей гильдии. Если они намерены перейти на ремесленную или профессиональную карьеру, такую как врач, ремесленник или крысолов, и пока не обладают необходимыми навыками, им предстоит найти члена гильдии, готового взять их в подмастерья. Для этого необходимо убедить потенциального наставника в своей полезности. Однако после того, как персонаж будет принят и сменит карьеру, ему не разрешат заниматься собственным делом без вступления в гильдию.

Во всех профессиональных или ремесленных гильдиях членство всегда ограничено определённым числом. Когда возникает вакансия (например, из-за смерти или переезда из города), новый участник принимается из одного из следующих источников, и строго в указанной последовательности.

- Детей действующих членов.
- Подмастерьев действующих членов.
- Кандидатов, рекомендованных действующими членами.
- Кандидатов, рекомендованных другими гильдиями.



Военное руководство

Граф выступает в роли верховного главнокомандующего вооружёнными силами Мидденхайма. Подобно всем правителям провинций, его верность Императору стоит на первом месте. Одной из его ключевых задач является обеспечение армии для поддержки в военное время. Кроме того, он отвечает за поддержание мира с Императором и защиту служителей богов. На протяжении веков графам Мидденхайма в исполнении этих обязанностей помогали три военачальника, известных как мидден-маршалы.

Маршалы относятся к своим обязанностям с большой серьёзностью. Они предпочитают не раскрывать свои политические взгляды и появляются на публике лишь на значимых мероприятиях и государственных церемониях, где иногда принимают солдатское приветствие от имени графа Бориса. Хотя они действительно обладают определённым влиянием на графа, все трое являются несколько старомодными, но честными людьми, которые твёрдо намерены не злоупотреблять своим привилегированным положением.

Маршал Ульрих Шутцманн — командир городской стражи

Маршал Ульрих Шутцманн занимает пост главнокомандующего городской стражи и отвечает за назначение капитанов этой структуры. Это внушительный мужчина около 50 лет с коротко подстриженными седыми волосами. Его церемониальный мундир включает темно-синюю тунику под нагрудником из чеканного серебра с гравировкой, чёрные сапоги до колен, открытый шлем из серебра с искусной чернью, увенчанный темно-синим плюмажем, а также церемониальный меч в великолепных ножнах, украшенных драгоценными камнями. На парадах и церемониях он проявляет большую торжественность и в целом считается верным солдатом. Его характер суров и непреклонен, он строг и дисциплинирован, однако обладает умением стратегически мыслить и здраво принимать решения. Шутцманн является набожным сигмаритом, одним из немногих последователей Сигмара, занимающих высокие должности в Мидденхайме, и старается держать религию и политику отдельно друг от друга.

Генерал Иоганн Швермутт

Иоганн Швермутт примерно одного возраста с Шутцманном, но отличается более стройным телосложением, светло-каштановыми волосами и карими глазами. Его подчинённые ценят его как открытого и доступного командира. Его церемониальный мундир включает ярко полированные латные доспехи, на которых надет серый плащ из волчьей шкуры, обрамлённый красным атласом, а также парадный меч с позолоченной рукоятью и щит с гербом города.

Маршал Максимилиан фон Геншер

Максимилиан фон Геншер – самый молодой из тройки, ему чуть больше сорока, но он добился высокого положения благодаря своему происхождению. Его фигура внушает уважение: он высокий и широкоплечий. Солдаты величают его «Минотавром», хотя никогда не произносят это в его присутствии. О его храбрости и благородстве ходят легенды, а его личная сила ощущается почти физически. Он тщательно подбирает слова, но быстро соображает и обладает выдающимися аналитическими способностями. У него чёрные, как смоль, волосы и борода, а на левой щеке тянется длинный бледный шрам, пересекающий бровь.

На официальных мероприятиях фон Геншер предстаёт в чёрных лакированных латах с позолоченной фурнитурой, носит чёрный шлем, полностью закрывающий лицо, с фамильным гербом в виде поднятого кулака в кольчуге, а также церемониальный двуручный меч, головка и гарда которого украшены тремя огненными опалами.

Он отвечает за координацию обороны в условиях войны и командует всеми экспедициями, которые организует армия Мидденхайма. Его семья имеет долгую историю военной службы и владеет небольшим замком вблизи Шёнингхагена. В его задачи входит также организация защиты города, включая обеспечение сохранности городских стен. Поскольку стены защищены магией, фон Геншер поддерживает связь с верховным магом Хельсехером для проведения необходимых ремонтов.

Военная мощь Мидденхайма

Хотя постоянная армия и размещена в городе, её основная задача заключается в защите всей территории. На практике она занимается патрулированием городских стен и подъездных путей. Состав армии включает более 700 штатных солдат, работающих на полную ставку, и почти 3500 резервистов из числа ополченцев. Ополчение формировалось из подданных графа ещё со времён графа Зигфрида Знаменательного. В 1555 году, согласно Имперскому календарю, он издал указ, направленный на обеспечение выполнения своих обязанностей перед Императором, при этом стремясь избежать расходов на содержание большой постоянной армии:

«Сообщаем всем жителям Мидденхайма, что каждый человек в возрасте от 16 до 50 лет обязан владеть длинным луком, арбалетом или мечом. Ежедневно они должны посещать местного сержанта для двухчасовых занятий по военной подготовке».

Этот указ обеспечивает графа достаточным количеством относительно подготовленных войск, на которые можно полагаться в кризисных ситуациях. Однако сборы обычно проходят лишь в период между Сигмарцайтом и Нахтехаймом, то есть после посева урожая, но до его уборки. Все сборы в любом случае пришлось бы приостановить на период сбора урожая, иначе ни армии, ни гражданскому населению не досталось бы зерна. Никто не стал бы всерьёз рассматривать возможность проведения кампании в зимний период.

Наёмники

Рациональному правителю не следует пренебрегать необходимостью содержания хотя бы небольшого подразделения профессиональных войск для обеспечения постоянной защиты городских стен от неожиданных атак. В связи с этим граф нанимает 300 наёмников, которые размещаются в различных казармах вокруг города. Основную часть этих воинов составляют кислевитские солдаты, предоставленные Царём в обмен на услуги Рыцарей Пантеры. Время от времени в город прибывают и другие отряды наёмников, предлагая помощь в борьбе с зверолодами, угрожающими окрестностям. Граф порой награждает их, осознавая, что даже если их помощь не является в данный момент жизненно важной, в будущем она может оказаться необходимой.

МИДДЕНХАЙМСКИЙ КАПИТУЛ ОРДЕНА РЫЦАРЕЙ ПАНТЕРЫ

Рыцари Пантеры Мидденхайма заметно отличаются от своих собратьев в других регионах Империи. По неясным причинам, которые часто становятся предметом конспирологических теорий, они стали традиционными защитниками графа. Известно, что капитул Мидденхайма поддерживал тесные связи с семьей Тодбрингеров со времён священных походов 1450 года К.И.. В других областях капитулы не имеют столь же крепких обязательств перед Тодбрингерами, однако всё же проявляют уважение к отношениям между графом и рыцарями в Мидденхайме.

Рыцари Пантеры исполняют роль телохранителей графа, хотя не все из них обладают статусом рыцаря. Этот термин применяется в широком смысле, охватывая как оруженосцев, так и латников, которые принесли присягу капитулу. Структура организации включает в себя небольшую группу из 30 высококвалифицированных элитных кавалеристов, за которыми стоят 50 оруженосцев и примерно 100 латников.

Истинные рыцари, как правило, происходят из дворянских семей, хотя ежегодно на турнире в середине лета посвящаются полдюжины или около того оруженосцев. Основную работу выполняют латники, беря на себя все тяжёлые обязанности, включая дежурство у ворот дворца в любую погоду, заботу о лошадях и чистку доспехов. Честь быть принятым в капитул Мидденхайма предоставляется тем, кто оказал какие-либо выдающиеся услуги графу.

КЛЯТВЫ ОРДЕНА

Рыцари славятся своим фанатизмом в охоте на мутантов. Их Кодекс Чести налагает четыре обязательства на Рыцарей, оруженосцев и их латников:

- Защищать Графа Тодбрингера, его семью и назначенных им офицеров и повиноваться им до тех пор, пока он не покинет трон или смерть не заберет его.
- Оказывать полное и надлежащее служение вышестоящим по Ордену.
- Никогда не оставлять в живых носителя метки Хаоса.
- Защищать целостность Империи и бросать вызов тем, кто проповедует раскол или отделение.



ВЕЧНЫЙ РЫЦАРЬ

Ранее титул вечного рыцаря имел огромное значение для жителей Мидденхайма. В наши дни он утратил свою значимость и стал всего лишь символом. Нынешнего вечного рыцаря, Зигфрида Прункволля, часто можно увидеть на публике, однако о нём известно крайне мало. Он является солдатом с незначительными достижениями из малозначимой аристократической семьи. Всегда облачённый в магическую полную латную кольчугу, которая служит символом его статуса, за пределами придворных кругов его облик остаётся загадкой. Хотя он посещает дворцовые и государственные мероприятия, как того требует его роль, вне этих мероприятий его редко можно встретить.

Прункволль выделяется своей напыщенностью, а также является невыносимым занудой. Его шовинизм ужасен, и он относится к женщинам, с которыми встречается, с покровительственной жеманностью. Он глубоко увлечён геральдикой, рыцарскими турнирами и военной историей, и в этих вопросах действительно хорошо осведомлён, что вскоре осознает любой, кто осмелится начать с ним разговор. Зигфрид полагает, что обладает значительным влиянием при дворе, однако на самом деле его мало кто уважает.

ГОРОДСКАЯ СТРАЖА

Городская стража обеспечивает соблюдение закона и порядка в Мидденхайме. Единственной её частью, обладающей юрисдикцией за пределами городской территории, являются дорожная стража. Это просто конные охранники, которые патрулируют дороги по всему городу-государству.

Городская стража Мидденхайма состоит примерно из 100 ветеранов, 100 чистильщиков и около 300 охранников. В периоды гражданских волнений или при значительном росте числа посетителей, состав стражи дополняется примерно 300 добровольцами.

В Мидденхайме и его окрестностях добровольцы отбираются из семей всех граждан, уплачивающих налоги. Каждое семейство обязано ежегодно отправлять одного человека в возрасте от 16 до 30 лет, обладающего хорошим здоровьем, для прохождения службы сроком на один месяц. Это обеспечивает достаточное количество городской стражи, и практически у каждого в городе есть друг или родственник, который в данный момент исполняет свои обязанности.

Городская Стража делится на четыре подразделения, каждое из которых располагается у одних городских ворот. Все патрули начинаются и завершаются именно здесь. Обычно в состав патрулей входят пять охранников и сержант городской стражи.

На карнавалах стражники демонстрируют терпимость и в определённой мере свыклись с общественными беспорядками. Их не особенно волнуют шумные ссоры и пьянство, если они происходят. Их внимание сосредоточено лишь на преступлениях против собственности и серьёзных актах насилия.

Поддержание мира

Вопрос ношения оружия и доспехов имеет большое значение. Люди могут свободно передвигаться по улицам с ножами, кинжалами или даже шпагами, однако крупногабаритное оружие всегда вызывает внимание городской стражи. Хотя ношение такого оружия не считается незаконным, оно не воспринимается как социально приемлемое. Городская Стража регулярно обращается к каждому, у кого на виду находится подобное оружие, и часто задерживает его после проведения допроса.

Те же правила касаются и доспехов. Кольчужная рубаха удобно носится под толстой курткой, а открыто носимые шлем и кожаная куртка вполне допустимы. Однако любой, кто решит надеть кольчугу с рукавами или латные доспехи, неминуемо привлечет лишнее внимание городской стражи.

Маги

В Мидденхайме главными магами являются Альбрехт Хельсехер, верховный маг Великой Гильдии Магов, и его заместитель Жанна Эберхауэр. Граф Борис и его советники обращаются к ним за консультациями по вопросам, где магические способности могут сыграть ключевую роль, особенно в вопросах безопасности города. Такие маги избираются на эти должности конклавом своих коллег, однако, как правило, занимают их пожизненно после назначения. В отличие от других регионов Империи, где магические дуэли служат для определения иерархии, в Мидденхайме такие демонстрации считаются варварскими и неэффективными.

Маги время от времени оказывают поддержку городской страже. В городе-государстве строго запрещены практики некромантии и ведьмовства, однако основной контроль за их соблюдением лежит на верховном маге. Поэтому членов гильдии иногда можно увидеть в сопровождении патрулей городской стражи. Верховный маг регулярно консультирует военных при разработке планов действий на случай непредвиденных ситуаций, направленных на отражение возможных нападений.



Альбрехт Хельсехер – верховный маг

Альбрехту, верховному магу, немного за шестьдесят. Он высокий и худощавый, с аскетичным обликом. Его длинные темные волосы контрастируют с пронзительными ярко-голубыми глазами. Хельсехер одевается без излишнего тщеславия, что воспринимается как небрежность; он предпочитает свободные наряды полуночно-черного или серо-синего цвета, которые обеспечивают ему максимальную свободу движений. Как верховный магистр Золотого Ордена, Хельсехер больше погружен в абстрактные идеи, чем в повседневные заботы, и редко покидает свои апартаменты и кабинет в гильдии. Поэтому его редко можно встретить среди людей, которые считают его слегка злобной фигурой.

Жанна Эберхауэр – заместитель верховного мага

Жанна едва достигла тридцатилетия, но уже заслужила титул магистра. Она высокая и грациозная, с густыми каштановыми волосами и веснушками на щеках и носу. Умная и общительная, Жанна обладает уникальным талантом привлекать к себе людей, что оказывается весьма полезным для получения информации, которую иначе могли бы не раскрыть. Тем не менее, она не всегда охотно делится своим мнением, и её взгляды часто звучат неопределенно.

Она значительно более социально активна, чем Хельсехер, и особенно предпочитает проводить вечера в клубе «Поющая луна». Жанна и владелица клуба, Ева Дитрих, быстро нашли общий язык и стали подругами. То, что Жанна выглядит гораздо моложе своих лет, стало поводом для слухов о возможной родственной связи с Евой.

Жанна является экспертом школы Магии Небес, однако предпочитает избегать громоздких атрибутов ордена, выбирая практичность и классический стиль. Она совершенно не соответствует ожиданиям, которые обычно связаны с образом мага.

«Нижние Короли» Мидденхайма

В Мидденхайме нет единой Гильдии Воров, а присутствие Церкви Ранальда в городе минимально, так как она не смеет противостоять «Нижним Королям». Эти бандитские владыки управляют организованными преступными структурами, и можно с уверенностью утверждать, что в бедных районах Мидденхайма их влияние ощущается намного сильнее, чем власть графа.

В данный момент в Мидденхайме имеется четыре лица владеющих титулом нижних королей. Наиболее влиятельным из них является загадочный «Человек», который контролирует все аспекты преступной деятельности в Оствальде и соседних территориях. Вся организованная преступность в Мидденхайме осуществляется под указанием нижних королей. Они требуют свою долю с каждого акта вымогательства, каждого украденного кошелька и каждой партии контрабандных товаров. Небольшое число преступников, которые работают исключительно в одиночку, вынуждены прилагать немало усилий, чтобы избежать внимания нижних королей, так как наказания, которые они назначают независимым преступникам, зачастую оказываются гораздо более суровыми, чем те, что применяют суды Мидденхайма.

КАК ДОБРАТЬСЯ ДО МИДДЕНХАЙМА

Мидденхайм расположен на пересечении двух оживлённых торговых маршрутов, и в город постоянно прибывают транспортные средства из Альтдорфа, Мариенбурга и Талабхайма. Эти дороги надёжно построены, находятся в отличном состоянии и регулярно охраняются. Вдоль них размещены одни из лучших каретных дворов в Империи, благодаря чему путешественники всегда могут найти безопасное укрытие. Тем не менее, богатство, движущееся по этим маршрутам, продолжает привлекать дорожных разбойников, а также отчаянные банды мутантов и гоблинов. Несмотря на защиту, которую обеспечивают дорожные стражники и каретные дворы, путешественникам всё же рекомендуется собираться в большие группы и рассчитывать на собственную защиту.

Существует множество причин посетить Мидденхайм, некоторые из которых перечислены здесь.

- Перед приходом Магнуса Благочестивого Империя переживала глубокий раскол. Религиозные разногласия между приверженцами Ульрика и Сигмара стали одной из причин этого разлада. Внутри обеих церквей есть деятели, стремящиеся устранить вражду и предотвратить её негативное влияние на Империю в будущем, однако имеются и те, кто жаждет возобновления конфликтов. Сигмаритский покровитель может финансировать авантюристов для содействия религиозной гармонии в ульриканском городе, в то время как его противник с такой же лёгкостью может нанять их для разжигания межрелигиозной розни.
- В Мидденхайме не приветствуют сигмаритских охотников на ведьм. Хотя членам Ордена Серебряного Молота не запрещено посещать этот город, они ощущают его как холодное место, и местные жители часто проявляют к ним враждебность. Охотники на Ведьм считают, что в Мидденхайме скрывается множество ведьм, но им трудно собрать доказательства, чтобы подтвердить свои подозрения. Охотник на ведьм может принять решение спонсировать группу авантюристов для проведения расследования или сам возглавить экспедицию.
- Провинции Нордланд и Мидденланд имеют запутанную историю с Мидденхаймом. В этих регионах находятся дворяне, стремящиеся либо укрепить связи со своим городом-государством, либо развить чувство независимости. Они заинтересованы в привлечении агентов для слежки за правителями Мидденхайма, оценки их намерений и сбора необходимой информации.
- В городе расположены два значительных рыцарских ордена, которые имеют важные операционные базы: Белые Волки, базирующиеся в Великом храме Ульрика, и Рыцари Пантеры. Эти ордена непрерывно ищут новых кандидатов для пополнения своих рядов, чтобы восполнить утраты, понесённые в сражениях с гоблинами и зверолодами Драквальда. Благородному персонажу или верному последователю Ульрика, обладающему мастерством владения мечом, может быть предложено присоединиться к ним.
- Эльфы Лаурелорна и гномы Краесветных гор рассматривают Мидденхайм как арену политической борьбы. Королева Лаурелорна стремится к тому, чтобы жители Нордланда не вмешивались в дела эльфов, в то время как король гномов жаждет вернуть Срединные горы, отвоевав их у орков и гоблинов. Более подробно о жителях Лаурелорна и их королеве можно узнать в «Архивах Империи, том I».
- «Нижние Короли» открывают двери для воров и бандитов, при условии выполнения финансовых обязательств. Преступник, готовый сотрудничать с нижним королём, получает доступ к защите и обучению от одних из самых влиятельных организованных преступных групп Старого Света.
- Некроманты осведомлены о личе-бестии Бабраккосе, который ранее бродил по землям в окрестностях Мидденхайма. В последнее время символы и артефакты, связанные с его культом, начали попадать в руки тех, кто не догадывается о их разрушительной мощи. Специалисты по нежити выражают опасения, что он может вернуться.
- Что может быть увлекательнее, чем побывать на знаменитом карнавале в Мидденхайме? (Тем более если слухи о Тодбрингерах окажутся верными.) Даже самые закоренелые авантюристы могут захотеть насладиться атмосферой одних из лучших уличных представлений в Империи, а более рациональные люди могут попытаться заработать славу в сражениях с минотаврами или на турнирах по стрельбе из лука.





ПУТЕВОДИТЕЛЬ ♦ ДЛЯ ♦ ПОСЕТИТЕЛЕЙ



Во многих южных провинциях Мидденхайм часто воспринимается как крепость, а не как полноценный город, и его сравнивают с такими крупными мегаполисами, как Альтдорф и Нульн. Тем не менее, посетители, исследующие Мидденхайм, быстро обнаруживают скрытые достопримечательности, которые прячутся за его суровым фасадом.

С первого взгляда многие районы города кажутся узкими и хаотичными, а исторически Мидденхайм ассоциируется с разжиганием гражданских конфликтов и религиозным экстремизмом. Несмотря на свою неприступность и солидный возраст, Мидденхайм воспринимается даже его поклонниками скорее, как крепость, нуждающаяся в постоянном гарнизоне, чем как город, созданный для жизни.

Тем не менее, первое впечатление быстро отступает от тех, кто задерживается здесь хотя бы на короткое время. За своими стенами Мидденхайм оказывается удивительно культурным и космополитичным местом. Его жители, как правило, проявляют терпимость и даже доверчивость, и, хотя некоторые районы города выглядят обветшалю, Мидденхайм является одним из лучших мест для жизни по сравнению с многими другими городами Империи. Эта открытость к свободомыслию может показаться необычной для города-крепости. Безусловно, это во многом связано с тем, что при своём правлении Тодбрингеры учитывали мнение народа при разработке и реализации законов. Значительное присутствие учёных и относительно гармоничные отношения между различными народами также содействуют либеральному мировоззрению Мидденхайма.

Существует два официальных способа попасть в город-крепость: через одни из четырёх главных ворот или на одном из двух рискованных кресельных подъёмников. Тем не менее, персонажи, стремящиеся тайно проникнуть в Мидденхайм, могут попытаться отыскать путь через подземный город, хотя этот маршрут опасен и не обозначен на картах. Местные жители не приветствуют незваных гостей, и, если чужаков поймают при попытке пройти таким образом, их ожидает жестокое наказание со стороны суда Фусспульвера или, что ещё хуже, нижних королей.

ГОРОДСКИЕ ВОРОТА

Въезд в Мидденхайм осуществляется через одни из четырёх крупных ворот, обитых массивными деревянными створками, по бокам которых расположены каменные башни. Эти башни возвышаются примерно на 40 футов, а окружающие их городской стены достигают почти такой же высоты. У каждого из ворот постоянно дежурит не менее 20 вооружённых охранников. Внутри стен и рядом с каждым из ворот располагаются казармы для одного из четырёх отрядов городской стражи. Под воротами предусмотрены камеры для правонарушителей и воров.

К воротам Мидденхайма ведут четыре внушительных виадука. Три из них поднимаются с окружающих земель и направляются к северным, западным и южным воротам города. Четвёртый мост соединяет город с ровной линией, которая тянется от вершин Срединных Гор. Эти удивительные конструкции являются уникальным сочетанием инженерного гения гномов и магических знаний людей.

Они расположены на некотором расстоянии от скалы Фаушлаг, поэтому уклон не слишком резкий даже для самой гружёной фермерской повозки. Эти конструкции настолько изобретательно спроектированы, что во время войны их можно разрушить всего лишь, одним словом, произнесённым одним из высокопоставленных магов Мидденхайма.

ПОИСК РАБОТЫ В ГОРОДЕ

В Мидденхайме сложно построить карьеру, не присоединившись к какой-либо гильдии или не заручившись поддержкой одного из нижних королей. Если персонажи планируют заняться *извлечением прибыли* в этом городе, им следует иметь это в виду.

Книгочеи, бюргеры, придворные и крестьяне могут инициировать встречу с соответствующей гильдией через затею. Для этого им необходимо внести членские взносы и пройти все необходимые проверки, после чего они смогут воспользоваться *ЗАТЕЕЙ извлечения прибыли* в привычном виде.

Если персонаж решает осуществить извлечение прибыли в городе, не вступив предварительно в гильдию, ему предстоит пройти **трудную (-10) проверку обаяния**. Это необходимо, чтобы продемонстрировать свои усилия по предотвращению слухов от сплетников, которые могут сообщить в гильдию о его действиях. В случае неудачи персонажа, немедленно активируются эффекты событий старый должок и под подозрением (**WFRP: Книга правил**, стр. 194), чтобы продемонстрировать, как гильдия пытается наказать его.

Персонажи из класса шельмы имеют возможность установить связь с нижним королём, применяя аналогичный метод.

Воинам, странникам и бюргерам (попрошайки), не требуется присоединение к какой-либо гильдии для осуществления *ЗАТЕИ извлечения прибыли*.

Речники замечают, что Мидденхайм предоставляет им ограниченные возможности для трудовой деятельности. В то же время контрабандисты могут привлечь внимание нижних королей так же, как и шельмы. Докеры, в свою очередь, имеют возможность вступить в Гильдию Возчиков и заниматься разгрузкой не только барж, но и телег.

Пошлины и сборы

При каждом виадуке установлены пункты сбора пошлины, однако местные земледельцы, экипажи с городским гербом, а также жрецы Ульрика, Рыцари Пантеры и Рыцари Белого Волка могут проезжать без остановки. Остальные же обязаны платить по шиллингу за каждую ногу.

Движение по виадукам

Дороги, ведущие в город, переполнены транспортом с самого утра. Фермеры доставляют свои продукты на рынок, пастухи ведут скот на бойню, а купеческие караваны перевозят приносы из Арабии и Инда через Мариенбург или шёлка из далёкого Китая, привезённые через Краесветные горы. Группы паломников

почти ежедневно приезжают сюда, чтобы помолиться в Великом храме Ульрика.

С приближением вечера движение транспорта начинает изменяться в противоположном направлении. Впереди мчатся дилижансы, а их мощные лошади нетерпеливо фыркают. Каретный дом «Утёсная крепость» организует маршруты в Альтдорф и на юг, в то время как дилижансы «Быстрого волка» курсируют по Мариенбургской и северным дорогам. Многие из них сопровождаются, по крайней мере в начале пути, патрулями дорожной стражи. Во второй половине дня отправляются те, у кого есть жилье в близлежащих посёлках, но делают это небольшими группами, чтобы избежать переполненности на виадуках. Наконец, незадолго до заката, в город прибывают экипажи из Альтдорфа, Мариенбурга и других мест. Лошади, только что преодолевшие 30 миль по тёмному и угнетающему лесу, поднимаются по виадукам. Когда солнце опускается за далёкий Лаурелорн, ворота закрываются и запираются на ночь. Пропускаются лишь рыцари и посланцы по делам графа, которые могут пройти до следующего рассвета.

Случайные проверки

Охранники не могут позволить себе останавливать и опрашивать каждого, но случайные проверки проводятся регулярно. Караваны всегда останавливаются, и их владельцам предлагают либо предоставить доказательства членства в гильдии, либо уплатить сбор в размере 10% от цены их товаров. Фермерские повозки останавливаются реже, так как это, как правило, местные жители, знакомые с охранниками, или потенциальные арендаторы прилавков на уличных рынках Альтмаркта. Паломников и представителей знати часто просто пропускают мимо, ничего не говоря.

Людей, обладающих тяжёлым оружием и бронёй, всегда останавливают на входе в город. Грубый сержант потребует, чтобы каждый посетитель назвал своё имя и объяснил цель своего визита. Охранники также следят за тем, чтобы все, кто намерен войти в город, были одеты и экипированы так, чтобы не вызывать лишних подозрений. Это подразумевает, что все доспехи должны быть надеты, а любое оружие, превышающее по размеру короткий меч или шпагу, должно быть убрано в ножны. Если у персонажей есть место жительства, они могут оставить своё оружие и броню там, либо сдать их на хранение в сторожку (при необходимости выдается расписка). Те, кто отказывается следовать этим правилам, не будут допущены в город.

СТАНЦИИ КРЕСЕЛЬНОГО ПОДЪЁМНИКА

Пешеходы, имеющие возможность воспользоваться подъёмником, часто добираются до города на одном из кресельных подъёмников. Вокруг устройства расположены каменные и деревянные здания, ненадёжно примыкающие к краю плато, где собираются пассажиры. Стоимость проезда составляет 1/- для порожних пассажиров, дополнительно 4/- за рюкзак, от 5/- до 11/- за багаж и от 12/- до 1 золотой кроны за сундук. Разница в ценах в основном зависит от приблизительного веса багажа, а не от его габаритов — если вещь может поместиться в багажном отделении дилижанса, она также пройдёт и в кресельном подъёмнике.

На каждой конечной станции расположено по 20 охранников, и процесс приёма здесь во многом схож с тем, что происходит у ворот. Основное отличие заключается в том, что у охранников есть больше времени, и они осуществляют ещё более детальные проверки.



Сержант Вольфгар Хохманн

Вольфгард представляет собой идеал честного и смелого гвардейца, с золотыми локонами тевтогенского героя и эффектными усами, которые так ценятся среди офицеров Рейкланда. Он — ветеран с многолетним опытом, и его доспехи усыпаны медалями, полученными за службу у мидденмаршалов. Вольфгард всегда тщательно полирует свои доспехи до блеска и общается с прохожими у западных ворот с изысканными манерами и строгим уважением к установленным порядкам.

Он руководит отрядом охранников у Западных ворот пять дней в неделю. Подчинённые ему солдаты выражают недовольство его командованием, так как он проявляет добросовестность и строгость, часто приказывая им тщательно проверять каждый груз, поступающий в город. Вольфгард настаивает на необходимости тщательной проверки всех, кто въезжает в город, считая это своим общественным долгом.

Тем не менее, Вольфгард не так предан своей работе, как может показаться на первый взгляд. В свои выходные он навещает постоянный двор «Бретонский дом» в Альтквартире, где передает любопытные сведения о новоприбывших гному Альфрику Полуносому, который работает информационным барышником для нижних королей. Вольфгард информирует Альфрика о ценных находках, обнаруженных им в ходе проверок, а также о подозрительных посетителях, которые могут быть вовлечены в преступную деятельность. В ответ ему предоставляют информацию о контрабандистах, которые, как предполагается, придут в Мидденхайм. Он может решить арестовать их, игнорировать или вымогать деньги, в зависимости от их принадлежности.

СЕРЖАНТ ВОЛЬФГАР ХОХМАНН ЧЕЛОВЕК, ГВАРДЕЕЦ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	54	27	42	42	38	40	32	36	31	38	15

Черты: броня (латная кираса и шлем) 2, оружие (алебарда +7, меч +7)

Навыки: интуиция 43, наблюдательность 44, оценка 51, рукопашный бой (древковое 59, основное 64), сплетничество 48, стойкость 46

Таланты: могучий удар, непреклонность, ошеломляющий удар, роковое пророчество (*Коса пожнёт твою плоть*), упрямство

Имущество: алебарда, идеально выглаженный мундир, меч, отряд охранников, полированная латная кираса, резкие замечания



Сержант Веребурга Кротпреффер

Веребурга — сержант-ветеран, которая четыре дня в неделю руководит охраной Северных ворот города. Это внушительная женщина примерно пятидесяти лет, обладающая высоким и крепким телосложением, с острым носом, напоминающим клюв гигантского орла. Её взгляд настолько строг и пронзителен, что солдаты шутят, что контрабандисты разворачивают свои повозки, едва завидев её.

После многих лет службы у ворот Веребурга она стала циничной и реакционной. Она поддерживает «Страж пресс» и верит в их концепцию полного самоуправления Мидденхайма. Однако она проявляет крайнюю недалёковидность в вопросах защиты интересов города. Это проявляется в том, что она без препятствий пропускает гостей из Нордланда и Мидденланда, которые явно почитают Ульрика. В то же время, всех остальных подвергают утомительной и неприятной проверке, особенно выходцев из южных провинций и явных поклонников Сигмара.

Веребурга вызывает постоянные жалобы, так как те, кто проходит её строгий досмотр, быстро осознают, что к ним относятся с предвзятостью, в отличие от более дружелюбного обращения к ульриканцам. До сих пор никто не предпринял шагов по её наказанию, что лишь усиливает слухи о том, что подобное отношение является общей чертой городской стражи.

СЕРЖАНТ ВЕРЕБУРГА КРОТПРЕФФЕР ЧЕЛОВЕК, ГВАРДЕЕЦ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	49	36	38	45	38	33	35	39	40	22	15

Черты: броня (латная кираса и шлем) 2, враждебность (к сигмаритам), оружие (боевой молот +9, меч +7), предубеждение (к чужакам)

Навыки: запугивание 45, интуиция 46, наблюдательность 47, рукопашный бой (двуручный 55, основное 55), стрельба (лук) 42, уклонение 38, хладнокровие 44

Таланты: ошеломляющий удар, рокировка, роковое пророчество (*Написанное слово начертает твою погибель*), упрямство, щитоносец

Имущество: боевой молот, меч, отряд беспокойных охранников, пронзительный взгляд, суровый взгляд



РЫНОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ

Рынок, давший название этому району, находится в юго-восточном углу и окружён сетью запутанных улочек. В течение дня улицы наполняются торговцами, которые предлагают свои товары с прилавков и тележек. Местные продавцы в основном удовлетворяют потребности города в продуктах питания. Наибольшая активность наблюдается рано утром, когда покупатели из благородных семей и городских ресторанов спешат заполучить самые свежие продукты.

К середине утра обстановка начинает утихать, и до самого вечера основную массу покупателей составляют домовладельцы и слуги. В любое время суток здесь можно увидеть лоточников, предлагающих горячие пироги и закуски, а также столовые приборы, свечи и прищепки для одежды.

Большинство товаров на Альтмаркте обладает сносным качеством. Несмотря на то, что район не отличается богатством, здесь можно найти несколько отличных продуктовых торговых точек. Хотя встречаются и владельцы прилавков, предлагающие дешёвые и некачественные товары, в целом, конкуренция такова, что любой, кто заработает репутацию продавца низкокачественной продукции, вскоре ощутит негативные последствия.

ЭКЦЭНКХАУС

Эти обширные питомники находятся под управлением сильной, но пожилой женщины по имени Берта Вальдхаус. Большую часть дня она посвящает строгой дрессировке своих подопечных. Все собаки здесь относятся к крупным и мускулистым породам. Их приобретают или берут в аренду для охраны складов и в качестве личной защиты.

Хотя Берта может показаться строгой, если не сказать жесткой в своих подходах к дрессировке, она глубоко привязана к собакам, которых обучает. Ей было бы неприятно узнать, что кто-то из них подвергается плохому обращению или используется в жестоких видах спорта.

АЛЬТМАРКТ

Район Альтмаркта в Мидденхайме является одним из самых активных торговых центров города, где можно найти магазины и придорожные лавки, предлагающие свежие продукты и товары для дома. Несмотря на то, что многие жители города выбирают здесь место для строительства своих домов, этот район не считается жилым. Большинство лиц, проживающих здесь, также трудятся в этом же районе.

С первыми лучами солнца, как только открываются ворота, фермеры и небольшие землевладельцы начинают привозить свои телеги. Мясо, свежие фрукты и овощи поступают в город через Южные ворота вскоре после рассвета, а рынки работают с часу после утренней зари до наступления темноты. Некоторые из самых успешных фермеров имеют свои собственные прилавки и магазины в городской черте, однако большинство предпочитает продавать свою продукцию доверенным торговцам и возвращаться обратно на свои подворья.

С рассветом на Альтмаркте стартует активная торговля, которая привлекает как артистов, так и карманников, стремящихся извлечь выгоду из многочисленной толпы. Рядом расположенный Альтквартир предоставляет владельцам Альтмаркта постоянный источник дешёвой рабочей силы, но также представляет опасность — нижних королей. Эдам Гауда, известный как «Большой Сыр из Мариенбурга», требует деньги за защиту у торговцев и владельцев прилавков в этом районе. В то же время Блейден, именуемый «нижайшим» из нижних королей, владеет множеством питонов разврата на севере.

ДЛЯ СОБАК

- Берта — порядочная мидденхаймка, не желающая платить за «крышу» Эдаму Гауде. То, что она без колебаний спустит на хищных вымогателей десятки обученных боевых псов, отбило у них охоту идти на риск. Тем не менее, у Большого Сыра есть свои планы, как с ней разобраться. Гауда может нанять преступных персонажей, искусно владеющих мечом, чтобы заставить Берту проявить уважение (и начать платить за «крышу»).
- Аллавандрель Фанмарис, егермейстер Мидденхайма, периодически взаимодействует с Бертой. Обычно она держит небольшую группу охотничьих собак в стороне от своего основного запаса, предвидя его неожиданные появления. Персонажи, которые известны Берте своими навыками в охоте или стрельбе из лука, могут завести влиятельных друзей, если произведут на неё достаточно хорошее впечатление, чтобы она порекомендовала их как охотничьих проводников для Аллавандреля.

СКОТОБОЙНЯ ФЛАЙШЕРА

Это главная скотобойня, которая снабжает рынки и остается оживлённым местом в течение всего рабочего дня. Домашний скот прибывает в город на копытах, здесь его забивают и готовят к продаже. Мясники со всех концов Альтмаркта стекаются, чтобы забрать мясные изделия и ведра свежих субпродуктов. Скотобойня также реализует кожу дубильням в Ноймаркте и в три скриптория Мидденхайма, где её используют для производства пергамента. Владелец скотобойни является Бруно Флайшер — высокий и мускулистый мужчина, которому чуть больше тридцати.

СТЕЙК НА ВЫНОС

- Ходят слухи, что Бруно и его персонал работают вышибалами в банде Эдама Гауды, занимающейся вымогательством. Однако из-за того, что сборы денег осуществляются ночью бандитами в масках, доказать это весьма сложно. Более мрачные слухи предполагают, что скотобойня также служит пыточной камерой и чем-то похуже. Персонажи могут захотеть проверить такие слухи или быть нанятыми третьей стороной для проведения расследований.
- Тхоггтагт прибыла в Мидденхайм. Она озадачена нюансами человеческой культуры и не может понять, почему мясо убивают в одном месте, а продают в другом. Это вызывает у неё раздражение и буйство, и помощь персонажей в успокоении приведёт к признательности со стороны персонала скотобойни.

ГЕВЮРЦВАГЕН

Каждое утро Праджит Брахм аккуратно ставит свою ярко раскрашенную повозку на излюбленное место на улице Альтмаркта. Она щедро увешана банками и бутылками с ароматными семенами, и острым перцем. Праджит известен по всему городу своими высококачественными специями, которые он закупает у поставщиков из Инда и Южных Земель. У него обширные связи с арабским торговцем специями Хассаном из Мариенбурга. Несмотря на культурные и этнические различия между жителями Арабии и Инда, у этих двух мужчин много общего, так как оба недавно прибыли в Империю и отлично разбираются в своём деле.

МОЛВА ИЛИ ЕРЕСЬ?

- Несмотря на добродушный характер Праджита, его религиозные взгляды, основанные на вере в реинкарнацию, значительно отличаются от преобладающих в Империи. Он освоил практику своей духовности в уединении, но при этом придерживается строгих принципов, которые не позволяют ему отказаться от веры. Это делает его уязвимым для бандитов, которые в настоящее время наживаются на нём, угрожая судебными преследованиями за ересь. Хотя Праджит подозревает в их действиях мошеннический замысел, он предпочёл бы понести финансовые потери, нежели предать свою веру. Он настороженно разговаривает с открыто религиозными персонажами.



«КОНЬ И КОНЮХ»

Таверны Альтмаркта обычно бывают тесными и переполненными, но заведение «Конь и конюх» выделяется своей эксклюзивностью и высоким ценником. Она напоминает просторные укрепленные каретные дворы, которые встречаются вдоль дорог Империи, что отражается как в названии, так и в интерьере постоялого двора. Тем не менее, конюшни и стойла здесь больше подходят для быков, чем для лошадей, а стены здания созданы не для защиты от гоблинских налётчиков, а скорее для того, чтобы предоставить клиентам возможность уединиться от рыночной суеты.

В «Коне и конюхе» в основном обслуживаются купцы, прибывающие в Мидденхайм с тележными караванами и торговыми миссиями. Эти сельские магнаты, хоть и не обладают достатком и утонченностью патрициев Гельмунда (стр. 49), все же ценят уютное заведение, где можно укрыться от нежелательного «сброда».

Хотя многие мелкие преступники могли бы увидеть в «Коне и конюхе» возможность для лёгкой наживы, пытаться ограбить это заведение было бы неразумно. Нижние короли понимают, что их доход напрямую связан с состоятельными странствующими купцами, поэтому они прилагают все усилия, чтобы сделать Альтмаркт максимально приветливым для них.

НЕ ТАКОЙ УЖ И БОГАТЫЙ УЛОВ

- Нижние короли полагают, что утраты от отсутствия грабежей богатых купцов с лихвой компенсируются деньгами, вымогаемыми у владельцев торговых лавок. Любые персонажи, которые промышляют карманными кражами или грабежом на улице слишком близко к «Коню и конюху» сами становятся их жертвами.

ЛЕДНИК

Единственная видимая с улицы часть Ледника представляет собой ворота, напоминающие миниатюрное укрепление из красного кирпича. Внутри узкий коридор ведёт вниз к перекрёстку, где расположены несколько ниш, защищенных решётками с висячими замками. Каждую зиму сюда нанимаются рабочие, которые вырезают глыбы льда с поверхности Чёрного бассейна (стр. 59) и помещают их в эти ниши. В течение остального времени года покровители Ледника используют это место для хранения скоропортящихся продуктов, которые здесь остаются в прохладе и защищены от вредителей.

Ледником управляет необычная пара эльфов, которые обитают в небольшом городском коттедже неподалёку. Элдриар — зрелая эльфийская женщина с длинными серебристыми волосами и несколько неуклюжими, чрезмерно дружелюбными манерами. Её компаньон — угрюмый молодой эльф по имени Алзерайт. Они утверждают, что являются гостями из Рассветной башни, большого поселения высших эльфов. Они предпочитают держаться в стороне, заявляя, что хотят некоторое время понаблюдать за человеческой цивилизацией и заняться чем-то полезным, прежде чем вернуться домой.

На самом деле Элдриар когда-то была жительницей ужасного царства Наггарот, одного из презираемых друин, которые грабят мировые моря и наслаждаются тёмной стороной эльфийской духовности. Она сбежала вместе с сыном, осознав в нём развивающийся колдовской потенциал, и стремится защитить Алзерайта от короля-колдуна Наггарота, который безжалостно преследует других мужчин, владеющих магией.

Элдриар тревожится, что обладатели второго зрения могут раскрыть секрет её сына. Чтобы создать убедительное опровержение, она спрятала осколок варп-камня под каменной плитой в одной из ледяных камер. Если кто-то попытается обнаружить источник тёмной магии, они могут счесть виновным этот камень, что предоставит эльфам возможность для бегства.

Тёмные эльфы осознают важность оставаться в тени и подавлять свои желания, однако это требует немалых усилий. Элдриар начинает испытывать непреодолимое влечение к эзотерическим удовольствиям, которые когда-то приносили ей радость в Наггароте. Если бы она узнала о культе, посвящённом Слаанеш, то стала бы его преданным последователем и могущественным союзником, стремясь уничтожить каждого, кто осмелится раскрыть существование этого культа.

МАРКТАГСКИЙ РЫНОК БАКАЛЕЙЩИКОВ

На протяжении большей части недели этот обширный склад остаётся пустым, его охраняет неизменный страж, а время от времени здесь появляется косоглазая и желтушная крысоловка по имени Фрау Раубкат. Однако каждый Марктаг это пространство превращается в один из самых оживлённых уголков города. Рынок бакалейщиков открывает свои двери для всех местных фермеров и мелких землевладельцев, которые могут прийти и предложить свои лучшие и свежие продукты.

Хотя придорожные прилавки и бакалейные магазины распространены по всему Альтмаркту, для того чтобы занять место на рынке бакалейщиков, владельцы должны быть известны как качественные и добросовестные предприниматели. Поэтому репутация местных торговцев безупречна, а предлагаемая продукция всегда сезонная и отличается высоким качеством.

Комиссия по общественным работам рассматривает Марктагский рынок бакалейщиков как перспективное место для развития, так как он пользуется популярностью среди всех слоёв населения. Они обеспечивают привлечение лучших уличных музыкантов и артистов карнавала для выступлений на небольшой сцене, расположенной в центре этого места.



МИДДЕНЛАНДСКОЕ ФЕРМЕРСКОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ

Мидденландское фермерское объединение располагается в скромном кирпичном здании на Альтмаркте. С внешней стороны оно практически не выделяется среди других жилых домов в этом районе. Тем не менее, в небольшой нише сбоку от здания с почтением висит череп оленя — одно из немногих открытых свидетельств поклонения Таалу в Мидденхайме.

В отличие от гильдий, объединение не обладает значительным политическим влиянием. Большинство сельскохозяйственных угодий в Мидденхайме находятся в собственности дворян, которые без особых колебаний игнорируют объединение. Дитрих Хоффман является ведущим представителем фермерского объединения и неустанным защитником интересов сельскохозяйственных рабочих, а также сторонником внедрения современных методов ведения сельского хозяйства. Тем не менее, он отличается угрюмым и раздражительным характером, что приводит к тому, что его советы воспринимаются окружающими как занудство. *«Кто предупреждает о плохом урожае, тот в нём и виноват»* — является его любимым крылатым выражением.

Периодически Эрно Хорвати, Нефритовый Маг из Гильдии Магов Мидденхайма, консультируется с фермерским объединением.

ГОРЬКИЙ УРОЖАЙ

- Согласно преданию, Таал дал Ульрику обещание, что Фаушлаг станет его личным владением. Хотя в городе можно встретить храмы других богов, а святилище Таала расположено в укромном уголке, среди ярких последователей Ульрика есть недовольство его присутствием. Они стремятся либо убрать его, либо даже осквернить.
- В ответ на неудачные урожаи распространяется листовка, в которой фермеры обвиняются в попытке уморить город голодом. В ней утверждается, что фермеры собирают лишь часть своего урожая, чтобы сократить время труда и увеличить цены. Брошюра связана с движением Новых Миллениалистов из Мидденхайма, хотя они не склонны нападать на простых людей. Риторика вроде «чтобы заполучить его пшеницу, нужно ударить фермера и направить пистолет на его семью» совершенно неуместна для последователей Верены. Эта кампания может указывать на растущую агрессию внутри группы или же являться попыткой провокаторов подорвать их репутацию и вызвать внутренние разногласия.
- Маг Эрно Хорвати проводил эксперименты со своим искусством, работая с несколькими фермерами-добровольцами на восточных полях, расположенных за пределами Мидденхайма, и в результате этого был получен значительный ранний урожай зерна. Однако некоторые жители Мидденхайма, хоть и с пониманием относятся к одобренным магическим практикам, крайне осторожны в отношении употребления в пищу всего, что выращено с какой-либо магической поддержкой. Они выступают против овса, созревшего благодаря Гирану, устраивая пикеты у фермерского объединения, и терпение Хоффмана быстро иссякает. Сможет ли кто-то убедить толпу в том, что этот овёс безопасен — если это действительно так?

«НЕРАСТОРОПНЫЙ ОСЁЛ»

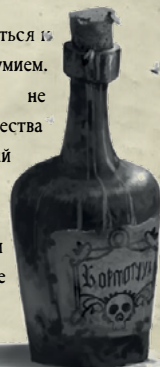
«Нерасторопный осёл» — это просторная и чистая таверна, которая считается одним из самых тщательно хранимых секретов Мидденхайма. Её владелец, Йост Геллер — добросердечный человек, отлично знающий свои возможности и умеющий действовать в их пределах. Он предлагает небольшой, но качественный выбор недорогого эля, вин и крепких напитков, а также закуски, такие как сушёные свиные шкварки и жареные земляные каштаны. Йост активно поддерживает лучших музыкантов Мидденхайма, позволяя им выступать в своей таверне, и следит за тем, чтобы его персонал был квалифицированным и трудолюбивым.

Настоящий секрет его успеха заключается в «Фестагских перепалках» — конкурсах шуток, которые неизменно привлекают шумную толпу. Два соперника выходят на небольшую сцену в задней части бара и обмениваются остроумными оскорблениями. Участникам требуется проявить креативность, остроумие и язвительность, а также продемонстрировать определённое мастерство в поэзии. Хотя сквернословие, вульгарность и фанатизм не запрещены, они считаются признаком отсутствия воображения, и опытный задира всегда старается добавить уникальности таким высказываниям. Способность выдерживать насмешки имеет огромное значение; участник, который начинает краснеть, сжиматься или плакать от разочарования, мгновенно теряет шансы на победу.

Формального подсчёта очков не предусмотрено. Тем не менее, навыки ведения ярких перепалок могут принести значительные преимущества. Умелый задира завоёвывает репутацию по всему городу благодаря своему остроумию, устойчивости и отличным спортивным навыкам.

СКОЛЬЗКИЙ КАК КОШАЧИЙ ЯЗЫК

- Перепалки в Мидденхайме в основном ассоциируются с низшими слоями общества Мидденхайма. Ни один уважаемый человек не станет рисковать своей репутацией, участвуя в них. Тем не менее, некоторые достойные личности проявляют интерес к таким мероприятиям. Раллан Лафарель находит удовольствие в перепалках и черпает из них вдохновение для своих комических сценок. Он регулярно посещает таверну инкогнито в компании друзей, таких как Дитер Шмайдехаммер. Если бы их личности стали известны, окружающие отнеслись бы с пониманием к тем, кто воспримет их присутствие с благоразумием. Те, кто дипломатично относится к таким визитам, могут завести полезные знакомства с влиятельными людьми.
- Оскорблённый задира может обратиться к персонажу, известному своим остроумием. Хотя обиженные проигравшие не вызывают уважения среди сообщества задира, иногда бывает, что неудачливый соперник тайно нанимает доверенное лицо для мести. Это рискованный шаг, поскольку поклонники перепалок жестко осуждают такое неспортивное поведение.



Почтенная Гильдия Законников

Почтенная Гильдия Законников располагает трёхэтажным зданием, выходящим фасадом на Ост Вег. Облицованное камнем сооружение украшено искусно выполненными рельефами, изображающими экстравагантные образы графов древности, получающих благословение от Ульрика и Верены. Конторы открыты для посетителей с 10:00 до 16:00. В главной конторе, находящейся за справочной стойкой, можно заметить несколько мелких сошек, которые бездумно глядят в пространство, однако посетителям всегда приходится ждать не менее 30 минут.

Комиссия выполняет две основные функции: она регистрирует всех городских законников, которые составляют основную часть городских судов, и разрабатывает новые законодательные акты. При этом гильдия заботится о том, чтобы формулировки нормативных документов оставались непонятными для тех, кто не обладает юридическим образованием. Разработка новой политики остаётся прерогативой графа, хотя он часто передаёт эту задачу своим советникам. Лорды закона Мидденхайма обсуждают вопросы новой политики с графом и затем дают гильдии указания по её реализации.

В здании, помимо контор гильдии, архивов и судебных палат, располагается Суд Фусспульвера, который ведёт дела гражданского права, включая вопросы ведения бизнеса без членства в соответствующей гильдии. Суд Фусспульвера отличается своей эффективностью: обычно рассмотрение дел не занимает больше часа. Исключение составляют лишь дела об уклонении от уплаты налогов, которые находятся в ведении Лордов Закона в Мидденпалаце. Все остальные гражданские правонарушения рассматриваются именно в этом суде. Рассмотрение дел осуществляется тремя судьями Мидденхайма, и для вынесения приговора достаточно большинства голосов.

Кроме того, имеются несколько небольших залов для судебных заседаний, где рассматриваются споры между покупателями и продавцами. Эти залы работают в часы функционирования рынка и принимают решения на месте. Местные судьи принимают решения с такой быстротой, что, по слухам, их вердикты выносятся методом подбрасывания монетки. В случаях, когда возникают разногласия по контрактам, историческим прецедентам и другим вопросам, окончательное решение обычно принимает жрец Верены в рамках арбитражного процесса. Несмотря на то, что судьи внимательно относятся к доводам сторон, жалобы на произвольные решения нередки.

Глубоко в недрах здания расположен действующий скрипторий. Здесь, в окружении книг и свитков, трудятся 20 писцов, которые каждый день занимаются переписыванием документов как для личного использования графа, так и для городских архивов, хранящихся в огромном хранилище под зданием. Временами посетитель может заметить, как один из усталых писцов, покрытый паутиной, выходит из своего кабинета, чтобы передать пыльный или заплесневелый фолиант скучающей мелкой сошке. Эти писцы были наняты 50 лет назад для внедрения новой, более эффективной системы делопроизводства. Однако, десять лет назад было принято решение вернуться к прежней системе, и теперь никто не может найти нужные документы без особого везения.



АЛЬТКВАРТИР

Неясно, как Альтквартир получил своё название, так как нет никаких доказательств, что он старше других районов Мидденхайма. Альтквартир соседствует с Альтмарктом и представляет собой лабиринт извивающихся улочек и переулков, окружённых ветхими домами с террасами. Здания здесь регулярно строятся и сносятся, а новые улицы даже возникают поверх разрушающихся старых строений, однако атмосфера трущоб в Альтквартире остаётся неизменной. Таверны, отличающиеся низким качеством, предлагают экзотические, хоть и убогие, удобства и развлечения. Они являются излюбленным местом как закоренелых преступников, так и групп молодых бродяг, обитающих в этих трущобах.

Атмосфера в районе, как правило, напоминает анархию. Альтквартир служит укрытием для значительной части преступного мира Мидденхайма: слово нижних королей здесь имеет больший вес, чем законы графа. Патрули городской стражи, осмеливающиеся выйти на улицы Альтквартира, сталкиваются с оскорблениями и упрёками, поэтому чаще всего оставляют жителей на произвол судьбы.

«ДЕРЗКАЯ ДАМА»

«Дерзкая дама» — одна из самых привлекательных таверн в округе, отличающаяся просторным и светлым зданием. На верхних этажах располагается множество уютных одноместных комнат, а также обширный общий зал, который регулярно убирается не реже одного раза в неделю. Здесь можно насладиться разнообразными сортами эля и вкусной домашней кухней по разумной цене. Таверна также славится своей репутацией, так как здесь практически не происходят жестокие драки, что является редкостью для Альтквартира Мидденхайма.

Несмотря на привлекательный внешний вид и атмосферу уюта в таверне, за ними скрываются тайные замыслы. Готфрид Воннегут, владелец заведения, является заметной фигурой в культе Красной Короны. Он успешно ведёт бизнес и тщательно отбирает персонал, чтобы они были квалифицированными и преданными делу. Под таверной располагается обширный подвал, который ведет к подземному городу Мидденхайма. В этих подземельях наиболее сильно мутировавшие члены культа могут встречаться с более узнаваемыми представителями человеческого культа, не опасаясь быть обнаруженными.

ЯМА ДЛЯ ТРАВЛИ

Яма для травли — это низкий каменный цилиндр, плотно зажатый между наклонившимися домами узкого переулка Альтквартир. Снаружи кажется, что это ветхое строение выжимается наружу под давлением соседей. Снаружи здания установлено несколько больших железных жаровен. Они горят ярким огнем, пока Клед, особенно мрачный и недовольный гном, отвечающий за яму для травли, поддерживает их пламя.

Площадка получила подходящее название, так как является одним из самых известных мест для несанкционированных поединков в Мидденхайме. Хотя ей не хватает величия стадиона Бернабау, здесь царит более интимная и изменчивая атмосфера. Преступники и отморозки, которые могут чувствовать себя неуютно на стадионе, находят здесь своё место. В большую круглую яму в центре площадки приводят различных несчастных животных, заставляя их сражаться друг с другом. Большинство боёв происходит между собаками, либо между собакой и группой крыс, либо между парой бойцовых петухов.

КЛЮНУВ НА НАЖИВКУ

- Периодически сюда доставляют более экзотичных животных: медведя, мутировавшего кабана или молодого демиграфа, который оказался слишком диким для дрессировки. Информация о таких фантастических существах быстро распространяется, и в ночи, когда они появляются, это место переполнено, несмотря на рост платы за вход. Если персонажам удастся заполнить экзотических животных для боёв, Блейден, один из нижних королей, выплатит им процент от выручки за ночь.
- Все в Альтквартире осведомлены, что Клед не является владельцем бизнеса, а лишь управляет им от лица своего хозяина, Блейдена. Как нижний король, Блейден готов выслушать авантюристов, если они смогут предложить ему что-то интересное. Хотя он не переносит глупцов, в целом он проявляет доброжелательность к тем, кто обращается к нему через Кледа.
- Недавно Клед получил партию драквальдских людоедов, являющихся подвидом гигантских пауков (**WFRP: Книга правил**, стр. 315), и планировал продемонстрировать их в бою на арене. Однако, к его великому сожалению, один из них исчез! Согласно слухам, в этом замешана Хилберри Штилбург. С другой стороны, вероятно, у преступников Альтквартир были веские причины для распространения сплетен о полурослице.

Храм блаженного Генриха

Храм блаженного Генриха, напоминающий высокую крепостную башню, располагается среди доходных домов Альтквартир и является одним из множества небольших храмов посвящённых Ульрику в городе. В то время как Великий храм обслуживает огромное количество верующих, он не в состоянии регулярно удовлетворять духовные нужды каждого последователя Ульрика в Мидденхайме, и почти в каждом районе города можно найти одно или два небольших святилища. Этот храм был основан во времена правления графа Генриха, вскоре после его конфликта с Ар-Ульриком. Стремясь продемонстрировать жителям Мидденхайма, что его разногласия с ульриканской церковью не отражают пренебрежения к Ульрику, Генрих щедро (и публично) поддержал строительство этого храма.

Поиск подходящего места для строительства в Мидденхайме оказался весьма затратным, что привело к тому, что храм стал высоким и узким. Хотя он производит впечатляющее зрелище, вместимость его составляет всего около 300 верующих. Время, проведённое Ар-Ульриком, духовным лидером церкви, при дворе Талабхайма, способствовало созданию альтернативной церкви в Мидденхайме. За исключением разногласий с графом, эта новая церковь полностью воспроизводила оригинал и строго придерживалась всех его доктринальных положений.

Главой церкви был Фрае-Ульрик, и верховный жрец храма блаженного Генриха продолжает носить этот титул. В настоящее время храм блаженного Генриха рассматривается как второй храм Ульрика в Мидденхайме, а Ар-Ульрик и Фрае-Ульрик прикладывают значительные усилия для взаимной поддержки и демонстрации единства священства Ульрика.

ПОСТОЯЛЫЙ ДВОР «БРЕТОНСКИЙ ДОМ»

Постоялый двор «Бретонский дом» представляет собой старую и небольшую таверну, фасад которой покрыт толстым слоем едкой чёрной смолы. Это довольно запущенное заведение, стреснувшими стеклами в окнах и постоянным запахом переваренных овощей, доносящимся из недорогой столовой на верхнем этаже. Таверна, похоже, никогда не закрывается, и, кроме названия, единственное, что можно отнести к «бретонскому» — это самодовольство управления и постоянные слухи о едва скрываемой скверне.

ПРЕСТУПНАЯ СЕТЬ

- Информационный барышник по имени Альфрик Разбивающий Наковальни, более известный как «Полуносый», так прочно врос в атмосферу постоялого двора «Бретонский дом», что создаётся впечатление, будто он является его постоянным посетителем. Он активно ищет контакта с приключенцами, так как они предоставляют отличные сплетни.



Альфрик «Полуносый» Разбивающий Наковальни

Как следует из его имени, у Альфрика отсутствует значительная часть носа. Причины его уродства остаются загадкой, и сам он на эту тему не распространяется. Альфрик, один из главных шантажистов и доносчиков города, старается расположить к себе местных низших королей, предоставляя бесплатную информацию представителям Блейдена и Эдама Гауды.

Если он ощущает, что у приезжих персонажей есть захватывающие истории, он руководствуется принципом взаимовыгодного обмена. В противном случае он готов продать информацию за сумму от одного до десяти шиллингов, в зависимости от того, насколько привлекательной она ему представляется. Он может предоставить любую информацию, известную в преступных кругах.

Альфрик сотрудничает с другим информатором, известным как Йозеф, и тщательно следит за тем, чтобы ни один из них не захватил рынок. Альфрик занимается слухами о преступном мире Мидденхайма, в то время как Йозеф фокусируется на светских сплетнях. Альфрик может подтвердить информацию, которую Йозеф передал, но только при условии, что Йозеф предварительно оплатит эту услугу. У Йозефа нет постоянного места жительства, но Альфрик знает, как его отыскать за определённую плату.

ТАВЕРНА «СРЕЗАННЫЙ КОШЕЛЬ»

Таверна «Срезанный кошель» — это еще одно заведение с дурной репутацией в Альтквартир. Название таверны не содержит ни капли иронии, и посетителям настоятельно рекомендуется следить за своими вещами. Жалобы на карманников здесь не вызывают никакого сочувствия.

Несмотря на явные преступные действия заведения, это не слишком шумная таверна, в которой отсутствует атмосфера насилия, присущая соседнему «Последнему глотку». Главный зал просторный и комфортный, с несколькими уютными зонами отдыха, расставленными вокруг большого центрального бара. Посетители здесь, как правило, более зрелые и спокойные: ветераны бандитского мира и пенсионеры-каперы, которые любят собраться, чтобы вспомнить свои приключения за кружкой эля и затяжкой травы из курительной трубки. Хотя в «Срезанном кошеле» царит довольно расслабленная обстановка, было бы опрометчиво для городского стражника пытаться повысить свою значимость в этом заведении. Бандит не доживает до старости, не обладая парой хитростей или не имея связей с опасными людьми.

ПОЛЕ ВОСТОЧНОГО КОНЦА

В центре района располагается заброшенный прямоугольный участок земли. Большая часть обломков была убрана по периметру, и поверхность представляет собой яркую мозаику из голых камней и утрамбованной почвы. Это поле для игр мидденбольной команды Альтквартира, «Востонокрайцев». Полноценные матчи здесь проводятся редко из-за чрезмерно высокого уровня смертности и травматизма. Тем не менее, обычно на площадке можно увидеть двух-трех молодых спортсменов, отрабатывающих удары.

Поле также служит значимой площадкой для встреч преступных соперников, таких как подручные Блейдена и Эдама Гауды. Все, кто собирается в этом месте, находятся на виду (таким образом, можно стать свидетелем актов насилия). Однако открытое пространство затрудняет незванным гостям возможность подслушивания переговоров (как это могло бы быть в таверне).

АЛЬФРИК «ПОЛУНОСЫЙ» РАЗБИВАЮЩИЙ НАКОВАЛЬНИ ГНОМ, СКУПЩИК КРАДЕНОГО (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	42	32	42	44	38	30	36	49	41	38	16

Черты: враждебность (к эльфам), ненависть (к зеленокожим), оружие (кинжал) +6, предубеждение (к незнакомцам)

Навыки: интуиция 44, кутёж 51, наблюдательность 55, оценка 64, ремесло (каменщик), рукопашный бой (основное) 50, сплетничество 68, тайные знаки (воры) 52, торговля 45, язык (кхазалид) 58

Таланты: бугай, грамотность, коммерсант, общительность, преступник, сумеречное зрение, устойчивость к магии, этикет (преступники)

Имущество: кинжал, острые уши, писчий набор

«Последний глоток»

Знаком «Последнего глотка» служит небольшая виселица с петлей палача. Посетителям Мидденхайма стоит расценивать это как мудрое предостережение о том, какая атмосфера царит внутри. Это печально известное логово беззакония, где персонажи со связями в преступном мире могут приобрести запрещённые товары всех видов. Вернер Вутенд — владелец заведения, тридцатилетний мужчина, легко узнаваемый по шраму, который пересекает левую сторону его лица от лба до горла. Он постоянно жуёт табак и увеличивает свои доходы, продавая услугу Ранальда Эдаму Гауде.

Это заведение представляет собой двухэтажное здание. Первый этаж занимает бар — маленькое и запущенное помещение с низким потолком и стойким запахом табака. Состояние пола лучше оставить без внимания. Практически вся мебель здесь повреждена и некачественно отремонтирована, а драки являются привычным делом. На втором этаже расположены комнаты Вернера, а также наркопритон, куда допускаются только проверенные клиенты.

Ночлежка Сарганта

Ночлежка Сарганта представляет собой старый купеческий склад, расположенный на опасном склоне переулочка. Это крайне неприятное место для проживания, изобилующее вшами, блохами и различными паразитами. Гостям предлагаются грязные соломенные матрасы, которыми застилают холодные полы длинных общих комнат. Атмосфера здесь пропитана запахами варёной капусты, грязи и безысходности. В любое время суток на улице выстраивается небольшая очередь неуклюжих людей в рваных одеждах, с костылями и ужасными шрамами, ожидающих возможности разделить бурдюк с дешёвым грогом.

Владелец известен лишь под прозвищем Саргант. Это крупный лысый мужчина, чье некогда сильное телосложение стало худым и дряблым. Он предпочитает одежду, имитирующую роскошь, выбирая дешёвые копии последних модных тенденций, а на поясе у него всегда висит деловой нож. Сарганта нельзя назвать жестоким, но он скучен и полон самодовольства. Если ему станут известны какие-либо сомнительные дела в ночлежке, он принимает меры для наведения порядка, однако часто игнорирует всё, кроме самых явных нарушений.

Перед началом Мидденхаймского Карнавала Саргант закрывает ночлежку на несколько дней. В этот период он заменяет соломенные матрасы, избавляется от некоторых крыс и проводит беспорядочную уборку. Затем он устанавливает завышенные цены на проживание на время карнавала, а после его завершения вновь возвращается к своим привычным низким и невыносимым стандартам обслуживания.

❖ Карнавал стремительно приближается, и Саргант намерен привести свой дом в порядок до прихода более состоятельных гостей. Однако группа карнавальных артистов, глотателей огня, устроила свою мастерскую в одной из комнат и отказывается покидать её, надеясь на дешёвое жильё на время праздника. Саргант хочет, чтобы они ушли, но его привычные помощники отказываются участвовать в этом, особенно после того, как один из них пострадал от огня. По множеству причин Саргант не может позволить городской страже вмешиваться в ситуацию. Сумеют ли персонажи убедить артистов покинуть помещение, без сожжения при этом ночлежки?

БРОТКОПФС

Броткопфс во многом схож с соседним Кауфсайтом, так как здесь размещено множество контор и складов крупных компаний. Однако в Броткопфсе более спокойная атмосфера, чем в Кауфсайте, и здесь преобладают жилые дома. В районе также находятся несколько таверн со средним уровнем обслуживания. Большинство зданий возведены качественно, выполнены из камня или, по крайней мере, облицованы им, и имеют высоту в один или два этажа.

БРОТКОПФСКОЕ ТЕАТРАЛЬНОЕ ОБЩЕСТВО

В Мидденхайме главными театральными организациями являются театр «Кенигсгартен» и Мидденхаймская Гильдия Ряженных, известные своим консервативным подходом к драматургии. Произведения, которые бросают вызов политическим и художественным нормам, почти не появляются на их сценах. В отличие от них, Броткопфское театральное общество представляет собой подпольный театр, основанный рабочими в старом складе. Драма, поставленная здесь, несмотря на свою мятежность и недостаток профессионализма, сумела привлечь большое количество поклонников, считающих непристойные комедии более увлекательными, чем те, которые они встречают в других местах.

В данный момент театральное общество активно готовится к постановке скандальной пьесы «За золотой маской», в которой предполагается, что Бальтазар Гельт из Золотого Ордена тайно скрывается от Имперского правосудия. Изначально эту пьесу осудили маги Мидденхайма и запретили её. Однако возникшая в результате этого негативная реакция стала для магов гораздо более серьёзной проблемой, чем сама постановка, и теперь пьеса снова на сцене. Каждый театрал в Мидденхайме теперь просто обязан выразить своё мнение о данном произведении, а маги устали от постоянных обсуждений их взглядов на то, что может скрывать Бальтазар Гельт.

Премьера постановки «За золотой маской» вызвала бурные обсуждения в Обществе клятвы преданности Воланса. Младшие участники этого клуба чувствуют необходимость защищать репутацию магов и планируют организовать пикет у театрального общества. В то же время, старшие члены общества клятвы преданности Воланса пытаются снизить накал страстей, опасаясь, что их собственные практики тайной магией могут оказаться под пристальным вниманием.

РЕЗИДЕНЦИЯ ГОТХАРДА ВАЛЛЕНШТАЙНА

Готхарду Валленштайну удалось занять две значимые государственные должности: он является председателем комиссии по коммерции, торговле и налогообложению, а также руководящим органом Гильдии Купцов. Это впечатляющее достижение для человека, недавно прибывшего в город. Таким образом, он не только возглавляет совет, который консультирует лордов закона по всем вопросам, связанным с торговлей, но и председательствует в гильдии, защищающей интересы местных купцов.

В некоторых кругах ходят слухи, что он удерживает обе свои выборные должности благодаря сочетанию подкупа, лести, угодничества и угроз. Готхард, мастер маскировки, на самом деле он Готхард фон Витгенштейн — представитель падшего дворянского рода Рейкланда, от которого он с радостью отказался. Ему чуть за тридцать, но преждевременно поседевшие волосы и аккуратно подстриженная борода придают ему более зрелый вид. Он высокий и среднего телосложения, с карими глазами. В повседневной жизни предпочитает скромную одежду в синих и серых тонах, однако на официальных мероприятиях одевается гораздо более элегантно. Он тесно связан с культом Нефритового Скипетра, группой, посвящённой Слаанеш.

В то время как большинство городских купцов предпочитают селиться в охраняемом районе Гельмунд, Готхард живёт в скромном доме в Броткопфсе. Это место не отличается дружелюбной атмосферой: окна плотно закрыты ставнями даже в ясные дни, а медный дверной молоток, когда-то украшавший вход, давно снят. После долгих стуков в дверь, её открывает горбатый слуга Адольфус, надёжно запирающий её на прочную цепочку. Он сообщает всем посетителям, что его хозяина нет дома, хотя на самом деле тот находится внутри.

Валленштайн постоянно находится в разъездах, и его крайне трудно встретить в любое время суток. Тем не менее, его можно случайно увидеть во время прогулки по престижным районам города или вечером в одном из элитных постоянных дворов или клубов. Если кто-то решит обратиться к нему, он всегда отрицает свою личность и утверждает, что это всего лишь недоразумение.

Моя драгоценная сестра,

Я пишу тебе в ужасном настроении. Понимаю, как в прошлый раз я тебе насладился жизнью, это почти сра. Мне предстоит афера? Убо, все изменилось в худшую сторону. Моя дорогая Аня — Эда ушла из жизни и это произошло не из-за глупости, а потому что корни или скандальные вечеринки, как можно было бы предположить. Мортис называл это «естественный процесс».

Я попытался поднять себе настроение разными способами, но это совершенно не то. Я так же застал, что те приятные драгоценности, которые она предлагала мне в качестве председателя дора торговых советов в Миддлгейме, обзавелся с вопросами ответственности и сложной работой. Мне представляется, насколько скучно и убивает собрание Гильдии Купцов? Приятно, научился и тому, что такое. Это отличная ртуть без капли веселья. И почему ты любишь? Приятно, но насколько сложно в твоем последнем письме. Переосмысли так долго, разглагольствуй, хотя бы для того, чтобы написать пару строк. Я скучаю по тебе и нашим беседам.

*Твой любящий брат
Готхард*



«НЕБЕСНАЯ СКОРБЬ»

«Небесная скорбь» — известное кабаре и бар, которым руководит Мартина Граф, впечатляющая женщина с крепким и мускулистым телосложением. Это заведение высокого класса требует членского взноса в 6 крон в год, однако во время карнавальной недели гости могут посетить его всего за 4 шиллинга за ночь. Члены клуба имеют право приглашать гостей, и, если персонажи завели дружбу с подходящим членом, их могут пригласить присоединиться к ним.

Клуб представляет собой небольшой игорный притон с доброй репутацией. Здесь нет специального оборудования, так как игроки соревнуются друг с другом, а не с заведением. Тем не менее, «Небесная скорбь» получает доход благодаря входному билету стоимостью 2 шиллинга. По вечерам здесь выступают эльфийские менестрели, и каждое представление имеет классовый характер; известно, что даже придворный менестрель Раллан выступает в «Небесной скорби».

КОРОТКАЯ РАСПРАВА

- Гномам строго запрещён вход в бар. Это правило пока не вызывало проблем, но в случае, если гном решит подать жалобу в КИЭПП (Комиссию по защите интересов эльфов, гномов и полуросликов), это может привести к протестам. В других местах также не допускают гномов, но обычно такие заведения управляются эльфами, поэтому от компании гномов можно ожидать поблажек. У гномов есть свои районы, куда эльфам вход воспрещён, поэтому они принимают ограничение на посещение эльфийских заведений. У Мартины, человека, нет подобных причин для оправдания. Пока ей удавалось избегать серьёзных жалоб.

КОМИССИЯ ПО КОММЕРЦИИ, ТОРГОВЛЕ И НАЛОГООБЛОЖЕНИЮ

В 1987 году, по Имперскому календарю, Граф Рудольф заявил о своём намерении «приструнить этих проклятых купцов!» и распорядился возвести внушительное трёхэтажное здание, в котором расположились конторы Комиссии по коммерции, торговле и налогообложению. В настоящее время её руководящий состав в основном состоит из успешных патрициев, что объясняет, почему её деятельность ограничивается удовлетворением запросов купцов.

Тем не менее, в состав генерального комитета комиссии входят представители различных гильдий, что делает зал дебатов в здании платформой для обсуждения актуальных вопросов, представляющих взаимный интерес.

Как и остальные комиссии, она доступна для посещения. Здесь всегда присутствует несколько рядовых сотрудников, чья основная задача, похоже, заключается в том, чтобы подавить инициативу независимых торговцев. Это достигается довольно просто: достаточно предъявить полному надежд кандидату пачки непонятных форм, которые нужно заполнить перед тем, как осуществлять оптовые продажи, добавив намёк на то, что все эти бюрократические процедуры можно обойти, вступив в гильдию.

ГИЛЬДИЯ КУПЦОВ

Гильдия Купцов занимает впечатляющее трёхэтажное здание, украшенное изысканной лепниной в тилейском стиле. В этом центре сосредоточены все коммерческие концерны города, и здесь заключаются многочисленные частные сделки, оказывающие значительное влияние на экономику Мидденхайма и его окрестностей.

Одной из самых заметных черт здания является обширный зал для заседаний, оформленный портретами предыдущих председателей гильдии. На самом свежем портрете запечатлён Готхард Валленштайн, нынешний председатель. Те, кому известны его семейные связи, могут ощутить, что в этой картине есть что-то зловеще знакомое.

В конечном итоге, Гильдия Купцов ценит свою монополию на торговлю в городе. При наличии свободных мест аренда рыночных прилавков осуществляется довольно легко, а закупка оптовых товаров не вызывает затруднений, хотя гильдия удерживает 10 % от их цены. Тем не менее, право на торговлю получают лишь те, кто обладает необходимыми связями, включая представителей благородных семей, членов гильдии из других городов, а также родственников или друзей действующих членов.

«ЛЕБЕДЬ И ПАРУС»

«Лебедь и парус» — это непримечательное жилое здание, получившее лицензию на работу в качестве таверны. Это заведение не является идеальным местом для полноценного ночного отдыха. В небольшом тёмном помещении каждый сантиметр пространства занят бочками и чанами, количество мест для сидения крайне ограничено, а мрачный интерьер и отсутствие развлечений создают унылую атмосферу. Крошечная пристройка, продуваемая сквозняками, служит единственным туалетом. Тем не менее, таверна заслужила скромную репутацию благодаря страсти владельца, Юргена Хартвальда, к приготовлению собственного превосходного эля.

Разнообразие элей Юргена всегда отличается высоким качеством, хотя он постоянно работает над улучшением своих рецептов и никогда не выпускает более двух бочонков одного и того же напитка. Цены на его продукцию действительно высокие (обычно около 5 пенни за пинту), но даже менее удачные сорта оправдывают свою стоимость. Многие любители алкоголя и студенты считают, что пинта в «Лебеде и парусе» — отличное начало для ночи загула, хотя атмосфера здесь слишком грязная и тесная, чтобы задерживаться надолго.

Каждый год Юрген приостанавливает свою деятельность на две недели перед мидденхаймским карнавалом. В этот период он готовит разнообразные напитки, чтобы представить их на фестивале «Изысканных сортов эля», который проходит в Великом парке. Юрген является мимолётным знакомым Дитера Шмайдехаммера, придворной дамы Петры Либкосен и Раллана Лафарела, которые всегда с удовольствием наслаждаются его продукцией на фестивале.

- Хетти Гринхилл пытается переманить Юргена. Она полагает, что выбор разного, но качественного пива придал бы шика вычурным блюдам в «Причудливой птице». Однако, Юрген доволен тем, как обстоят дела у него дома. Хетти начала размышлять о том, что, возможно, если оказать на Юргена должное давление, он сможет пересмотреть своё решение. Она даже подумала о том, чтобы нанять каких-то персонажей-громил, чтобы заставить его перейти к ней.

КАРЕТНЫЙ ДОМ «БЫСТРЫЙ ВОЛК»

Каретный дом «Быстрый волк» является одной из двух каретных компаний, действующих в Мидденхайме, и между ней и «Утёсной крепостью» существует серьёзное соперничество. Конторы компании располагаются на Зудетенвеге, а за ними во дворе находится небольшая кузница, конюшня на двенадцать лошадей и достаточно места для одновременного размещения четырёх дилижансов.

Каретный дом «Быстрый волк» курсирует по маршрутам между Мариенбургом и северными регионами Империи, оставляя Альддорф и юг своему конкуренту. Это соперничество имеет дружелюбную оболочку. Томас Штоппельхардт, владелец «Быстрого волка», активно участвует в общественных мероприятиях вместе с Гуннаром Гильденштерном и Рудольфом Финкельштайном из «Утёсной крепости», где он улыбается и шутит с ними. Тем не менее, у Томаса есть амбиции сделать «Быстрого волка» величайшим каретным домом в Империи.

Одной из ключевых задумок Томаса для его бизнеса является финансирование разработки первого в мире дилижанса с паровым двигателем. Это будет крайне затратный проект, и он намерен держать его в строгой тайне. Своими идеями он поделился с конторой Имперской Школы Инженеров в Мидденхайме, полагая, что их услуги будут более доступными, чем у Гильдии Гномых Инженеров. Тем не менее, первоначальная оценка затрат составляет около тысячи крон.

Чтобы осуществить свои амбиции, Томас прилагает все усилия, чтобы сократить расходы и накопить средства. Он сообщил старшим кучерам о своих планах, но не раскрыл их подробности. Они скрепя сердцем согласились на временные меры экономии в надежде на будущую прибыль. Из-за его чрезмерной экономии многие дилижансы «Быстрого волка» становятся изношенными и неустойчивыми, а молодые кучера начинают выражать недовольство по поводу низкой оплаты и недостаточного снабжения.

ВОЗВРАТ КАРЕТКИ

- Бертольдт Веррэттер — один из самых опытных кучеров компании «Быстрый волк», и ему порядком надоело выходить своего начальника. Он настоятельно надеется, что Томас вновь сосредоточится на обеспечении надёжного и качественного обслуживания клиентов. Бертольдт пытается привлечь внимательных следователей, чтобы выяснить, с какой целью Томас регулярно посещает контору Имперской Школы Инженеров. Если бы он узнал истину, то немедленно стал бы считать идею создания дилижанса на паровом двигателе абсурдной и бесполезной, и был бы готов заплатить приличные деньги за то, чтобы эта затея была успешно сорвана.

ФРАЙБУРГ

Фрайбург — это жилой район для среднего класса, где проживают множество учёных, магов и жрецов Мидденхайма. Условия проживания здесь сопоставимы с другими аналогичными районами, однако Фрайбург славится своей элегантной эксцентричностью.

В этом районе расположено несколько уютных закусовых, где можно насладиться вкусными горячими завтраками, а также множество небольших книжных магазинов и антикварных лавок. В этом районе расположено несколько уютных таверн, однако, хотя многие местные жители любят выпить по несколько кружек светлого эля, так как напиваться и устраивать беспорядки здесь не приветствуется.

В течение дня это место кипит жизнью: домовладельцы и слуги занимаются своими делами, а студенты посещают книжные магазины и кафе. Множество уличных артистов Фрайбурга, включая музыкантов, художников, поэтов и мимов, подчёркивает любовь к нестандартным развлечениям.

С наступлением темноты Фрайбург продолжает кипеть жизнью. Группы студентов посещают местные постоялые дворы. Уличные грабители и прочие шельмы встречаются редко, так как у студентов обычно нет достаточного количества денег, чтобы стать объектом их интереса. В редких случаях хулиганы из Альтквартир могут появиться во Фрайбурге с намерением устроить драку, но такие неприятности, как правило, быстро утихают.

COLLEGIUM THEOLOGICA

Collegium была основана в 1762 год, по Имперскому календарю с целью подготовки молодых ульриканских жрецов и содействия изучению и распространению религиозных трудов церкви. С тех пор её деятельность значительно расширилась, охватывая практически все области — от истории искусства до разработки более безопасных методов производства пороха. Несмотря на отсутствие Имперской хартии, которая даровала бы ей официальный статус университета, Collegium считается равной университетам Альтдорфа и Нульна.

Самым крупным факультетом является кафедра священного писания и экзегетики, более известная как КСПЭ. Эта кафедра финансируется из казны графа и храма Ульрика, а также получает пожертвования от состоятельных горожан. Такие пожертвования не подлежат налогообложению и служат важным источником дохода. КСПЭ обладает самой обширной библиотекой в Мидденхайме, которая включает в себя материалы по истории и праву, а также религиозные труды Церкви Ульрика.

ПЕЧАТНАЯ МАСТЕРСКАЯ ДРУКЕРА

Печатная мастерская представляет собой небольшое одноэтажное здание, расположенное рядом с Collegium Theologica. В подсобном помещении, за жилой частью, находится печатный станок. Подмастерье Друкера, Томас Бухштаб, занимается набором печатных форм, используя литерные блоки, которые хранятся на стеллажах вдоль стен. После этого Друкер проверяет полученные формы и управляет станком, в то время как Бухштаб наносит краску на формы. Пресс способен обрабатывать бумагу размером до 3 футов на 2 фута. Рядом с прессом аккуратно уложены стопки бумаги различного качества, от грубого до высококачественного пергамента. Парадная комната украшена приколотыми экземплярами плакатов и страниц, которые иллюстрируют мастерство Друкера.

Друкер установил следующие цены на печать.

- 1 шиллинг за строку при печати 50 экземпляров на бумаге низкого качества.
- 1 дополнительный шиллинг за каждые 50 экземпляров пергамента.
- Дополнительно 1 шиллинг за каждые 100 экземпляров за бумагу размером более 3 футов на 2 фута.

Он также способен предложить переплетённые книги, заключив соглашение с ближайшим кожевником. Стоимость таких услуг может варьироваться от 5 шиллингов до 5 золотых крон, в зависимости от качества переплёта и желаемого уровня украшений.

Друкер хорошо знаком со всеми печатниками в Мидденхайм и откровенно обсуждает сопротивление, с которым они сталкиваются от скрипториев, а также сложную бюрократию, которая по-прежнему препятствует созданию официальной гильдии печатников.

Либеральный и аполитичный Друкер, находит общий язык как с реакционным «Страж пресс», так и с радикальными взглядами Старого Отто (не подозревая, что именно Отто управляет подпольной прессой для новых миллениалистов). Он смог убедить Карла из «Страж пресс» и Отто объединиться для совместной работы. Однако, к несчастью, Друкера, эти двое мужчин испытывают глубокую ненависть друг к другу. Любой персонаж, способный стать посредником между печатными мастерскими, заслужил бы искреннюю благодарность Друкера.

В данной кафедре трудятся два штатных библиотекаря: Герман Гросц и Хуго Дурхфалл. Библиотека открыта для исследований, однако получение результатов может занять некоторое время, так как оба библиотекаря довольно пожилого возраста и привыкли к размеренному ритму жизни.

Collegium нанимает группу надзирателей, которые выполняют двойные функции: предотвращение студенческих шалостей и обеспечение безопасности в зданиях. Обычно надзиратели — это отставные городские стражники, одетые в кожаные доспехи под мантиями коллегии и вооруженные тяжёлыми посохами. Большинство студентов считает, что их основная задача заключается в том, чтобы не допускать ни капли веселья; надзиратели стали свидетелями всех возможных хитроумных оправданий, которые может придумать человеческая изобретательность. При взаимодействии с ними любые проверки харизмы получают модификатор -20.

Ежегодно сюда принимают около пятидесяти новых студентов. Стоимость обучения составляет двадцать крон. Здесь персонажи могут обучиться навыкам знания и языков.

ВЕЛИКИЙ ХРАМ СИГМАРА

Великий храм Сигмара в Мидденхайме — это внушительное и неприступное каменное сооружение, славящееся великолепными горгульями и изысканным алтарём. Хотя большинство жителей Мидденхайма отдают предпочтение поклонению Ульрику, значительная часть влиятельных городских чиновников и воинов обращается именно к Сигмару. Циники утверждают, что они стремятся таким образом заручиться благосклонностью Императора, однако в городе есть множество искренних приверженцев Сигмара.

Главным жрецом, который носит титул главы капитула Нордланда, является Вернер Штольц. Его текущий титул крайне деликатен: он также руководит церковью в Нордланде, где его влияние на местное население весьма ограничено. Пребывание Штольца в Мидденхайме делает его особенно уязвимым к интригам Ар-Ульрика, но одновременно и ценным шпионом на территории ульриканцев.

Вернер Штольц поддерживает очень тёплые отношения как с нынешним Великим Теогонистом, так и с двумя верховными предстоятелями Церкви Сигмара в Талабхайме и Нульне. Эти три личности сделали традицией посещать Штольца не реже одного раза в год, хотя напряженность между их церквями заметна даже сквозь маску вежливости. Многие уверены, что, если Штольц проявит себя с наилучшей стороны, у него есть все шансы стать преемником Йорри XV на посту Великого Теогониста.

Храм Сигмара располагает значительной пристройкой, которая служит учебным заведением, известным как Школа Грах Мар (в переводе с кхазалида — «Каменная скрижаль»). Это учреждение было основано в 2340 году, по Имперскому календарю, по указанию Магнуса Благочестивого. В школе обучаются дети немногих последователей Сигмара в Мидденхайме в возрасте от 8 до 13 лет; её руководят монахи Ордена Грах Мар. Они посвящают свои усилия преподаванию Имперской истории и законодательству, основанному на трудах церкви. Школа была учреждена по причине беспокойства Императора относительно трактовки истории, которую преподавали последователи Ульрика в Collegium Theologica.

ГРОТЕСКНЫЙ ЗАГОВОР

- Бруно — молодой вор, которому недавно поручили странное задание. Ночью персонажи могут заметить, как он взбирается по стенам Великого храма Сигмара. Если они решат преследовать его и поймут, то обнаружат, что он заменяет некоторые мелкие гротески, украшающие храм. Новые статуи, предоставленные ему, представляют собой уродливую сатиру на искусство как прошлого, так и настоящего. Таинственный покровитель Бруно явно готовит почву для конфликта между церквями, но кто же это может быть?

ТЕАТР «КЕНИГСГАРТЕН»

Это величественное и грандиозное здание расположено вблизи королевских садов, неподалёку от Великого храма Сигмара. К сожалению, театр пережил свои лучшие дни, и его стены всё ещё несут следы шрамов и ожогов, полученных несколько лет назад. Когда-то здесь жил драматург Детлеф Зирк, которого по всей Империи почитают как театрального гения и личного героя. Однако в начале своей карьеры его постановка «Истории Сигмара» вызвал недовольство у многих жителей Мидденхайма из-за чрезмерных затрат и невыполненных обещаний, что привело к беспорядкам и значительным повреждениям театра.

В наши дни театром руководит Астрид Хорст. Помня о том, во что обошлись излишества Зирка, она осмотрительна и консервативна в своих собственных постановках. В результате театр «Кенигсгартен» заслужил репутацию заведения, предлагающего довольно безопасные спектакли, которые рискуют оскорбить только те группы, которые вряд ли устроят беспорядки. Спокойные постановки устаревших Таррадашинских трагедий часто стоят на первом месте, в то время как произведения Зирка, безумно популярные в других местах, никогда не ставятся в Мидденхайме. Из-за споров, которые вызвал театр, его больше не считают подходящим местом для фестивальных развлечений.

КУПФЕРКАННЕ

Отто и Ханна Келлнер управляют закуской вместе с дочерьми Эльзой и Урсулой. Заведение работает с раннего утра до позднего вечера, предлагая как горячие, так и холодные блюда, вино среднего качества и разнообразные травяные чаи. Двухэтажное здание не слишком старое, однако его интерьер оформлен так, чтобы создать ощущение старины. Потолки низкие, а балки обработаны, чтобы выглядеть изношенными. Снаружи размещена вывеска с изображением большого медного чайника. Первый этаж отведён под кафе и кухню, в то время как на втором этаже проживает семья.

Летом Отто располагает четыре столика на улице. Купферканне пользуется большой популярностью среди студентов Collegium Theologica, которые нередко проводят здесь время, наслаждаясь чаем и обсуждая искусство или философские вопросы.

МЕЖРЕЛИГИОЗНЫЕ РАЗНОГЛАСИЯ

Анти-сигмаритская пропаганда колеблется от предположений о том, что последователи Сигмара находятся в заблуждении и поклоняются Ульрику под иным именем, до утверждений, что они являются марионетками богов Хаоса, получающими свои благословения от демонов.

Считается, что храмовники Ульрика из Белого Волка поддерживают это предположение. Они даже начали преследовать сигмаритов в удалённых деревнях Мидденланда, что привело к возникновению беспорядков. На данный момент ни Граф Борис, ни Ар-Ульрик не сделали официальных заявлений по этому поводу. Существуют слухи о том, что Штольц готовит доклад для Великого Теогониста и запрашивает выделение отряда храмовников Пламенного Сердца для охраны храмов. Это не подтверждается, ни опровергается, но общеизвестно, что Штольца не видели у графа уже более шести месяцев.

Священнослужители Сигмара в городе время от времени сталкиваются с незначительными оскорблениями и мелким вандализмом со стороны анонимных хулиганов. Храм Сигмара, а также находящаяся рядом школа периодически становятся жертвами проявлений религиозной ненависти. Бывали случаи, когда в окна бросали кирпичи, а на стенах появлялись ульриканские лозунги. Несмотря на то, что Ар-Ульрик открыто осуждает подобные действия, он практически ничего не предпринимает, чтобы остановить соперничество между двумя церквями.

ВЕЛИКАЯ ГИЛЬДИЯ МАГОВ МИДДЕНХАЙМА

Это трёхэтажное здание выполнено в величественном и эксцентричном стиле. Перед главным входом возвышается огромная бронзовая статуя Графа Эриха, который держит меч в правой руке и голубя в левой. Маги Мидденхайма активно напоминают о том, что ещё в 113 году по Имперскому календарю Граф Эрих обеспечил правовую защиту пользователям магии, задолго до эпохи Магнуса Благочестивого, и что остальная часть Империи обязана более активно признать этот исторический факт.

Верховным Магом и руководителем гильдии является Альбрехт Хельсехер. У него и его заместителя имеются конторы и жилые помещения на верхнем этаже. Остальные этажи занимают конторы, мастерские и склады. Гильдия располагает хорошо оснащённой библиотекой и несколькими исследовательскими лабораториями, доступными исключительно её членам. С момента «Войны магов» 1979 года, по Имперскому календарю, гильдия прилагает все усилия, чтобы ни один ученик не дискредитировал её или город. Ученики могут быть приняты, ингредиенты для заклинаний проданы, артефакты идентифицированы, заклинания изучены и так далее. Тем не менее, любой маг, желающий расширить свои знания через гильдию, должен пройти строгую проверку перед вступлением.

Благодаря репутации Мидденхайма как места, открытого для магов, в гильдию постоянно поступают потенциальные ученики, но принимаются лишь немногие. Те, кто всё же оказывается принятым, получают образование в области магического мастерства, которое по своему уровню уступает только Колледжам Альтдорфа. Здесь обучаются все восемь орденов магии, однако количество мест для новых учеников ограничено: как только четыре ученика осваивают определённое знание, дальнейшие кандидаты могут быть приняты только в исключительных случаях.

Члены гильдии имеют возможность приобретать разнообразные ингредиенты для своих заклинаний. Если персонаж занимается поиском ингредиентов, он, скорее всего, обнаружит их для заклинаний из следующих школ магии: общие заклинания, звери, смерть, огонь, небеса, металл, жизнь, свет, тени. Вероятность нахождения необходимых ингредиентов в магазине для конкретного заклинания в определённый момент времени напрямую зависит от порога сотворения этого заклинания.

ПС	Ингредиенты в наличии...
0–3	В 95% случаев.
4–6	В 80% случаев.
7–8	В 60% случаев.
9–10	В 50% случаев.
11+	В 45% случаев.

Гильдия охотно заказывает ингредиенты, и обычно они поступают в течение недели.

Маги, обладающие лицензией, выданной в других регионах Империи, имеют право законно заниматься магией в Мидденхайме, однако местные маги могут не проявлять к ним должного уважения. Обитатели города тщательно защищают свою независимость и с осторожностью относятся к приезжим.

Каждый маг, включая персонажей, пойманный на безрассудном применении магии в Мидденхайме, вскоре оказывается под пристальным вниманием гильдии.

Одним из способов произвести впечатление на гильдию является согласие мага сопровождать патрули городской стражи по улицам города. Со времён «Войны магов» открытое сотрудничество между городской стражей и магами стало поощряться. Маги гильдии, обладающие ценным талантом второго зрения, часто выполняют эту задачу, хотя и считают её несколько обременительной. Чужак, проявивший желание помочь городской страже, вскоре завоевывает симпатии в гильдии.

КНИГИ И АНТИКВАРИАТ НОЙГИРДЕ

Иеронимус Нойгирде — представитель третьего поколения своей семьи, который управляет бизнесом. За столетие торговли он сформировал обширные связи, а его проницательность и постоянное обучение делают это место идеальным для поиска редких и необычных артефактов. Считается, что Нойгирде фактически контролирует рынок антиквариата и диковинок, поступающих в Мидденхайм, перепродавая менее ценные товары другим торговцам, в то время как лучшие экземпляры оставляет для своего магазина.

Магазин — это двухэтажное здание с подвалом, украшенное двумя эркерами с яркими витражами. Снаружи его украшает изящная кованая вывеска, на которой изображена буква «Н», обрамлённая изысканными завитками.

Внутри магазин выглядит весьма тесным, что обусловлено множеством антикварных предметов и диковинок, заполняющих полки. Здесь можно найти как старинную керамику, так и редкие книги, расписные стеклянные изделия, украшения из Катая, Инда и Южных Земель, а также необычные квази-художественные изделия из Люстрии. Магазин процветает, что позволяет Нойгирде содержать небольшой, но уютный дом в районе Нордгартена, а также содержать персонал в магазине из четырёх сотрудников.

МИДДЕНХАЙМ И МАГИЧЕСКОЕ ЗРЕНИЕ

Янтарный Ветер, Гарр, обычно не проявляет активности в районах, где развилась человеческая цивилизация. Однако Мидденхайм выделяется как место, где расположен один из самых мощных источников Гарра в мире. Он извергает серебристый огонь, образующий вечное пламя.

Гарр с трудом уживается в городской черте. Для обладателей второго зрения янтарный ветер, словно пар из кипящей воды, пронесётся по улицам и устремляется по склонам Фаушлага в дикие земли за пределами города.

Тем, кто умеет чувствовать Ветра Магии, Мидденхайм может показаться весьма необычным местом. Сильное воздействие Гарра и его агрессивная природа могут удивить. Хотя другие ветра в значительной степени доступны так же, как и в других регионах, доминирование Гарра усложняет их идентификацию.

Мидденхайм имеет мрачную историю укрытия ведьм и некромантов, так как они способны незаметно осуществлять свои магические практики в бурлящем Гарре.

Персонажи, пытающиеся пройти **проверку концентрации** в Мидденхайме, получают модификатор **-10**. Этот штраф применяется в течение нескольких недель, равных **10** за вычетом рейтинга интеллекта персонажа. По истечении этого времени они привыкают к преобладающему Гарру. Персонажи с **НАВЫКОМ концентрации (Гарр)** не подвергаются штрафу: вместо этого они получают **модификатор +10** при **проверке** (и могут пользоваться этим модификатором независимо от того, насколько они привыкли к Мидденхайму).

ТАЛАНТ магическое чутьё ослаблен в Мидденхайме. Проверки, проводимые для использования **ТАЛАНТА**, никогда не могут быть легче, чем **трудными (-10)**, и зачастую становятся **безумными (-30)**.

Верхний этаж занят. Нойгирде использует это пространство для хранения отдельных предметов, предназначенных для избранных клиентов, прежде всего для Канцлера Спарсама и Хуго Шмидта из «Учёного» (стр. 48). Также здесь находятся лучшие запасы для других привилегированных покровителей, включая семью графа и некоторых городских магов. Он активно занимается поиском специфических товаров для своих постоянных клиентов через связи в Мариенбурге, Луччинни и других местах. Этот процесс может занять месяцы или даже годы, однако он не требует оплаты за свои услуги, поскольку добросовестная репутация постоянного клиента служит достаточной компенсацией.

Ассортимент Нойгирде настолько обширен и разнообразен, что указание ценового диапазона не имеет смысла. Если персонажи решат приобрести какой-либо предмет, разумным подходом будет взять цену ближайшего аналогичного предмета из списка (глава 11 WFRP: Книга правил), умножить её на десять и добавить немного, чтобы получить сумму, которая, на ваш взгляд, соответствует реальной цене предмета.

«КРАСНАЯ ЛУНА»

«Красная луна» — это кабаре-бар под руководством Евы Дитрих, очаровательной и таинственной женщины. Внешне ей больше 50, однако ходят слухи, что на самом деле ей значительно больше — немногие жители Мидденхайма помнят время до появления «Красной луны».

Плата за вход составляет 3 шиллинга, которую Ева иногда отменяет для постоянных клиентов. Её два вышибалы, Ханнес и Карл — крупные и физически крепкие мужчины, и, хотя многих не пропускают, никто не создаёт проблем.

Декор впечатляет роскошью и стилем с ноткой китча (жена одного из гостей саркастично заметила, что это «бордель, возмнивший себя чем-то большим»). На верхнем уровне располагается небольшое казино, а на нижнем — бар и сцена, где в течение всего вечера выступает группа из трёх музыкантов, пока Ева величественно обходит столики.

Клиентура «Красной луны» состоит из представителей высшего и среднего класса города, и заведение начинается заполняться примерно с десяти часов вечера. Кабаре отличается провокационным, но не вульгарным содержанием. Кульминацией вечера становится полночь, когда Ева появляется на сцене в огненно-красном платье из тафты и своим уникальным хрипловатым голосом исполняет песню для гостей. В этот момент в зале воцаряется полное благоговение и тишина.

В «Красной луне» можно встретить множество известных постоянных посетителей. Жанна Эберхауэр, заместитель верховного мага, часто бывает здесь и поддерживает близкие отношения с Евой. В некоторых кругах ходят слухи о том, что Жанна предоставляет Еве магические средства, которые, по мнению некоторых, необходимы для поддержания её внешности. В других же кругах утверждается, что они связаны как мать и дочь. Однако никаких убедительных доказательств ни той, ни другой версии не представлено. Более редким гостем является Эммануэль Шлаген, одна из придворных дам, которая иногда заглядывает сюда, чтобы развлечься азартными играми. Обычно её сопровождает одна или несколько фрейлин, либо высокопоставленный офицер из Ордена Рыцарей Пантеры.

ВЕЧНО МОЛОДАЯ

- Секрет вечной молодости Евы заключается в том, что она является вампиром и потомком рода Ламии. Ей удается оставаться незамеченной благодаря бурлящему Гарру, который во многом маскирует ауру тёмной магии, иначе она уже могла бы быть обнаружена. Ева проявляет осторожность и терпение, однако у неё есть амбиции соблазнить Жанну и обратить её, если появится подходящий момент.



«Учёный»

Управляемый Хуго и Петрой Шмидт, с командой из шести сотрудников, «Учёный» является превосходным постоянным двором, предлагающим 16 комнат и конюшни для двенадцати лошадей.

Хуго — страстный коллекционер антиквариата и редкостей, что делает заведение «Учёный» переполненным, но при этом уютным местом, полным неожиданных находок. Он поддерживает дружеские отношения с Канцлером Спарсамом благодаря общему увлечению антиквариатом и иногда выступает в роли покупателя на аукционах для своего друга. Хуго способен делать ставки на предметы, цена которых может значительно возрасти, если станет известно о заинтересованности канцлера. Дружба между ними остаётся в тайне, и канцлер наведывается на постоянный двор лишь время от времени.

Основная клиентура заведения состоит из ученых, студентов, магов и им подобных, которые приходят сюда, чтобы выпить, обсудить интересные темы и поиграть в альватафл — настольную игру, популярную на севере Империи (подробности о игре можно найти в разделе «Трактирные игры» в «WFRP: Неспokoйные ночи и трудные дни»). Таверна гордится наличием около дюжины наборов альватафла различных форматов и стилей. Хуго, отличный игрок, часто можно увидеть за игрой с клиентами; он с удовольствием участвует как в кислевитской, так и в местной версиях игры.

ПЕШКОЛОМЫ

- Хуго организует быстрый турнир по альватафлу в карнавальную неделю. Участие могут принимать все, кто зарекомендовал себя как честный игрок, а победитель получает возможность стать чем-то вроде знаменитости во Фрайбурге. Однако на высших уровнях конкуренция нередко оказывается более жесткой, чем можно было бы предположить.



МАГАЗИН ШТИФЕЛЯ

Эберхард Штифель управляет небольшим бизнесом по производству алхимических товаров, который располагается в двух комнатах на первом этаже. Здесь находятся мастерская и магазин, разделённые зашторенным дверным проёмом. Верхний этаж здания отведён под жилые помещения.

Магазин включает в себя прилавок, за которым расположены полки, заполненные бутылками и банками с разнообразными алхимическими и травяными средствами. В мастерской вдоль стен стоят скамейки и шкафы, содержащие различные ингредиенты, а также имеется небольшая сушилка для трав и железная печь для подогрева смесей.

У Штифеля имеется внушительный ассортимент ингредиентов, и среди его постоянных клиентов можно встретить множество городских магов и аптекарей. При посещении его магазина все травы и снадобья становятся доступнее на один уровень по сравнению с обычным. Экзотические травы превращаются в раритетные, редкие — в распространённые и так далее.

Ингредиенты для заклинаний можно приобрести здесь, так же, как и в Великой Гильдии Магов (стр. 45).

ВЕДЬМЫ И ПОКУПКИ

Предполагается, что тёмные маги могут приобретать ингредиенты для своих заклинаний в магазине Штифеля, однако для этого им необходимо адаптировать их из компонентов, предназначенных для других заклинаний. Знахарь, персонаж с талантом ведьма или аналогичный нелегализованный маг, который делает покупки в этом магазине, сталкивается с рядом штрафов.

- Вероятность того, что они найдут ингредиенты, уменьшается вдвое.
- Цена ингредиентов удваивается.
- Сотрудники хорошо осведомлены о том, какие ингредиенты подходят для ведьмовства и тёмной магии. Каждый персонаж, намеренный приобрести подобные ингредиенты, обязан пройти серьёзную (+0) проверку обаяния. В случае неудачи в проверке, сотрудник начинает подозревать персонажа в практиках тёмной магией и передает его описание либо в Великую Гильдию Магов, либо Братям Книги в Великом храме Ульрика



ГЕЛЬДМУНД

Район Гельдмунд представляет собой жилой район, где купцы и некоторые состоятельные ремесленники с учёными располагают большими и внушительными двух-трёхэтажными городскими домами. Улицы здесь широкие и украшены деревьями, однако, несмотря на величие домов, здесь не предусмотрено пространство для садов или другой зелени. Гельдмунд конкурирует с районом Графсмунд за звание модного места для жизни, но в глазах высших слоёв общества он считается скорее домом нуворишей, чем истинным районом элиты.

Купцы обычно добиваются успеха благодаря собственным усилиям, иногда прибегая к мелким взяткам или заключая сомнительные сделки. Поэтому им часто трудно делегировать полномочия, так как они опасаются, что подчинённые будут пытаться их обмануть при первой возможности. Это одна из отличительных черт мидденхаймских купцов, в отличие от аристократов, которые, как правило, с удовольствием доверяют управление своими делами сторонним лицам.

Мастера-ремесленники составляют наименьшую группу в этом районе, однако все они являются признанными художниками. Они имеют возможность самостоятельно выбирать свои проекты, хотя от заказов графа, как правило, не отказываются. Обычно они управляют несколькими мастерскими в городе, и многие из них возглавляют соответствующие гильдии.

ПОМЕСТЬЕ АРБЕРНАРД

Ламмерт Арбернард — самодостаточный магнат и один из самых состоятельных людей в Мидденхайме. Его поместье представляет собой внушительный прямоугольный особняк. Концерн Арбернарда занимается торговлей разнообразными товарами, включая вина и спиртные напитки, парфюмерию и косметику, а также изделия из кожи. Это имя стало синонимом качества, и Ламмерт тщательно отбирает как поставщиков, так и клиентов. В числе его клиентов значатся «Падшие храмовники», «Поющая луна», «Красная луна», клан полуросликов Гринхилл, Хаусмейстер Брегал и управляющие почти всех крупных благородных домов Графсмунда.

В тех немногих ситуациях, когда продукт не соответствует высоким стандартам качества, Ламмерт оперативно предлагает полный возврат средств и замену. Его клиенты осознают, насколько важна для него репутация, и лишь немногие решаются на шантаж. Ламмерт вызывает такое доверие, что его знакомые редко ему отказывают, даже если его просьбы могут временно создать для них неудобства.

ОПРОМЕТЧИВЫЙ ВЫБОР

- Вальпургис фон Хельштайн столкнулась с тяжёлой аллергической реакцией на бретонские духи в бутылочках, предоставленных Арбернардом, в результате чего на её щеке появились синюшно-фиолетовые гнойники. Несмотря на удовлетворение всех сторон щедрой компенсацией, предложенной Арбернардом, он всё же активно ищет опытного и благоразумного врача, который сможет помочь в лечении юной благородной дамы.

ЗАЛ САЙТЕРА

Семья Сайтеров, некогда могущественные купцы, оказалась в сложной ситуации. Ранее они пользовались уважением и влиянием благодаря своим правам на сбор и транспортировку пшеницы с нескольких поместий около Мидденхайма, продавая её на рынках города и за его пределами. Однако в последние годы урожаи стали гораздо скромнее, и благородные семьи, владеющие фермами, стали отказывать Сайтерам в праве распоряжаться зерном, предпочитая реализовывать его на местных рынках вместо более дальних.

Сайтеры становились всё более бедными и искали способы спасти своё состояние, обратившись к Адельберо Шпенглеру, Небесному Магу с выдающимися предсказательными способностями. К сожалению, всё, что удалось ему сделать, это предостеречь о новых бедствиях, которые подстерегают несчастных купцов.

ИЗВЕРГ ГОЛОДА

- Сайтерам удалось получить от Шпенглера больше информации. Он связывает недавний неурожай с загадочным видением, в котором ему явился гнилой козлий череп, посох из дерева, покрытого грибом, и гигантский извивающийся слизняк, пробирающийся сквозь безжизненные губы. Купцы не знают, что это может означать, но стремятся узнать больше и размещают на досках объявлений в Мидденхайме призыв к тем, кто способен расшифровать хоть какое-то значение тревожных видений Шпенглера.

КИСЛЕВИТСКОЕ ПОСОЛЬСТВО

Кислевитское посольство — это примечательное здание, хотя и менее внушительное по размеру и величию, чем имперское посольство на Графплаце. Оно славится своим мастерски выполненным скульптурным фризом, на котором изображены медведь и волк, стоящие на дыбах по обе стороны от главного входа.

Мидденхайм и Кислев поддерживают крепкие дипломатические отношения. В знак уважения между графом Мидденхайма и царём Кислева сложилась необычная военная традиция: отряд Рыцарей Пантеры отправляется в Кислев на время кампании, в то время как в Мидденхайм прибывает более значительное количество кислевитской кавалерии. В состав этих конных войск входят отряд знаменитого Легиона Грифона и несколько легковооружённых конных лучников.

Небольшая казарма является важной частью посольства, где кислевитские войска размещаются на летний период в Мидденхайме. В этом здании расположены несколько личных святилищ богов Кислева. Также имеется уютный бар, славящийся тем, что предлагает один из немногих сортов отличного кваса в Мидденхайме. Единственный недостаток заключается в том, что посетителям, желающим насладиться напитками, приходится терпеть сентиментальные военные панихиды, столь любимые кислевитами.

В посольстве также находится кислевитская ледяная ведьма. Она оказывает незаменимую поддержку во время Мидденхаймского Карнавала, превращая Военную Площадь в ледяной танцевальный каток.

ХОЛОДНЫЙ ПРИЁМ

- Ледяные ведьмы Кислева влекомы вечным пламенем словно мотыльки. Гарр играет ключевую роль в их магии, и они убеждены, что такой мощный источник, как вечное пламя, способен усилить их экспериментальные ритуалы. Церковь Ульрика воспримет любую попытку использовать пламя в подобных целях как святотатство, поэтому ледяной ведьме остаётся лишь тайно следить за огнём с расстояния и скрывать свои амбиции. Однако это не исключает того, что она была бы готова щедро заплатить за любую информацию - независимо от того, как она была получена.



КОНЮШНИ СТАЛЛЕРА

В конюшнях, находящихся под управлением Райнера Сталлера, возможно разместить примерно двадцать лошадей. Основные клиенты этих конюшен — это купцы со средним достатком, которые, с наступлением сумерек, покидают город и направляются в свои загородные дома. Им требуется место для содержания лошадей лишь в часы торговли. Поскольку большинство стойл остается пустыми ночью, конюхи каждый вечер обновляют солому.

Сталлер на самом деле имеет небольшое количество лошадей для личного использования. Он предлагает их в аренду тем клиентам, которые производят хорошее впечатление и готовы внести залог в размере 2 золотых крон. Если лошадь будет возвращена в хорошем состоянии, Сталлер возвращает залог, удерживая 3 шиллинга за каждый день аренды.

НАВЕСТИ ШОРОХУ И ИСЧЕЗНУТЬ

- Норбердт Бауэр задолжал «Человеку» очень много денег. Он приехал в Мидденхайм с тремя не слишком шепетильными фермерами с планом проникнуть ночью в конюшни, угнать лошадей и продать их на бойню в Варренбурге. Если персонажи помогут предотвратить это преступление, они смогут заслужить высокое уважение признательного Сталлера.

«ОРУЖИЕ ХРАМОВНИКОВ»

«Оружие храмовников» представляет собой двухэтажный постоялый двор с умеренным уровнем комфорта, которым управляет Ули Брайтнер и обслуживает персонал из трёх человек. Это заведение отличается простотой и дружелюбной атмосферой, работая с 8 утра до полуночи. Хотя у него нет собственной конюшни, Ули достиг соглашения с Райнером Сталлером, владельцем конюшен, находящихся в непосредственной близости, о том, что услуги по содержанию лошадей могут быть включены в стоимость проживания.

Над входом размещён щит, на котором изображён рыцарь ордена Белого Волка, облачённый в броню и сидящий на полностью снаряжённой лошади, готовый к атаке и поднял своё копье. Эта тематика продолжается и внутри постоялого двора: на барной стойке выставлен латный доспех, а стены украшают разнообразные виды оружия, включая двуручные мечи, цепи и ярко раскрашенное копье.

Оружие и доспехи представляют собой исключительно выставочные экспонаты и не предназначены для реального использования. Ули и его персонал решительно противятся любому вмешательству в ситуацию и вызовут городскую стражу при возникновении серьёзных проблем. Если персонажи будут упорно пытаться украсть какой-либо предмет и им это удастся, они обнаружат, что оно является всего лишь импровизированным оружием. Доспехи обеспечивают защиту, сопоставимую с кожаными, но при этом такие же громоздки, как и латные.

«ЛИНЕЙНЫЙ КОРАБЛЬ»

В этом ресторане и баре, которым управляет капитан Йоханнес Мозенлейхер, более известный как «Капитан Ян», трудится персонал из четырёх человек. Капитан Ян — крепкий мужчина чуть за сорок, с растрёпанными седыми волосами и короткой бородкой. Он олицетворяет собой идеального хозяина, с добродушным красным лицом, громким голосом и дружелюбными манерами.

Заведение оформлено в морском стиле. Над входом расположена носовая часть корабля с изображением русалки. Стены декорированы картинами, на которых изображены суда и морские сражения, а за барной стойкой красуется корабельный штурвал. Капитан Ян, прошедший 15 лет в море, делится множеством увлекательных историй о своих путешествиях и приключениях. На одном конце барной стойки в медной клетке сидит Пёрышко — большой и грозный попугай из Южных Земель, обладающий широким словарным запасом вульгарных выражений. Этот агрессивный пернатый старается схватить все пальцы, которые дотягиваются до прутьев его клетки.

В «Линейном корабле» имеется превосходное меню и великолепный погреб, а Капитан Ян хранит небольшой запас вестерландского рома «Альте Геберентоде», который поставляется напрямую из Мариенбурга. Этот ром предназначен для особенных клиентов, близких друзей или любого моряка, который переступит порог.

«Линейный корабль» также предлагает разнообразные вечерние развлечения. У Капитана Яна есть несколько знакомых в оперном театре, которые часто навещают это заведение, а главный бармен Хартвиг Штекель — талантливый скрипач. В течение вечера посетителей нередко радуют яркими выступлениями последних оперных постановок. Хотя «Линейный корабль» не такой модный, как «Падшие храмовники», это живописное место, где можно прекрасно провести вечер в компании космополитичной аудитории.

ПОДЖОГ ПОРЯДКА

- Капитан Ян — гордый мидденхаймец, хоть и испытывает ностальгию по жизни на океанских просторах. Сепаратисты из Нордланда пытались оказать на него влияние, призывая его поддержать их движение, но он без колебаний отправил их восвояси. Они планируют отомстить за этот поступок и замышляют сжечь «Линейный корабль» дотла.

ДВОРЕЦ ТОРЕ

Семья Торе занимает уникальное положение на границе между состоятельной купеческой династией и мелкой аристократией. На протяжении веков они играли ключевую роль в производстве стеклянных изделий в Мидденхайме. Многие здания города обязаны своими окнами именно семье Торе. У них имеется несколько печей в Гербербане в квартале Ноймаркта, и каждый раз пост председателя Гильдии Стеклодувов занимает представитель этой семьи.

Семья добилась такого успеха, что смогла приобрести обширные поместья на востоке города. Эта местность считается бедной, так как поросшие кустарником предгорья Срединных гор трудно обрабатывать. Тем не менее, эти покупки выделяют Торе среди их коллег.

Одним из препятствий на пути их облагораживания является отказ графа присвоить семье титул из-за недостатка значительных подвигов на поле боя. Вильгельма Торе раздражает пренебрежение к его роду, и филантропические поступки, которые Торе оказывал Мидденхайму в прошлом, прекратились. Тем не менее, он неохотно побуждает своих любимых детей заниматься военным делом, действия которых в равной мере основаны на трусости и обиде.

ХРАНИТЕЛИ ВРАТ

- Вильгельм Торе поддерживает кандидатуру Готхарда фон Валленштайна (стр. 41). Несмотря на то, что семье Торе отказали в получении дворянского титула, Вильгельм рад любому, кто может помочь ему в управлении его имущественным. Представитель купечества, способный освободить его от налогов, даже если это приведёт к ущербу для Мидденхайма, как раз соответствует его ожиданиям. Поскольку Готхард, похоже, единственно компетентен в вопросах налогообложения, он успешно завоевывает доверие Вильгельма.

ОСОБНЯК ВАЛГЕЙР

На протяжении веков семья Валгейров занимала значимое место среди аристократии Мидденхайма, став известной во времена Графа Зигфрида Знаменательного. Они внесли весомый вклад в установление перемирия между светским правительством Мидденхайма и изгнанной Церковью Ульрика. С тех пор в семье существует традиция посвящать одного из сыновей в орден Воюющего Волка, а другого — в орден Белого Волка. Учитывая, что старшие жрецы ордена Воюющего Волка обязаны клятвой безбрачия, а члены ордена Белого Волка выбирают путь насилия, удивительно, как династия Валгейров оставалась такой плодотворной на протяжении многих лет. Валгейрам кажется, что их стойкость и выносливость это результат благословения Ульрика, хотя они также признают и вклад Райи в успех.

В настоящее время Эмиль Валгейр занимает пост великого магистра мидденхаймского капитула рыцарей Белого Волка, а его младший брат Джаррик исполняет обязанности Ар-Ульрика. Оба мужчины выполняют свои роли с преданностью и доблестью, однако многие жители Мидденхайма тайне размышляют, не стал бы Эмиль более подходящим кандидатом на должность верховного жреца. Его считают более решительным и строгим, и люди уверены, что он лучше справился бы с управлением капризными элементами, такими как Сыновья Ульрика, одновременно ставя на место любого сигмарита, который посмел бы оскорбить достоинство Ульрика.



Вульффрик Торе

Вульффрик - юный купец, который явно не обладает ни физическими, ни интеллектуальными способностями для успешной деятельности. Его отец, Вильгельм Торе, является состоятельным стекломангом. Несмотря на то, что Вульффрик демонстрирует некоторые способности в бухгалтерии, ему не удаётся добиться успеха среди безжалостных предпринимателей, подобных его отцу. На самом деле, Вульффрик испытывает дискомфорт от своего богатства и чувствует себя недостойным того большого наследства, которое, кажется, предназначено ему судьбой.

Вместо того чтобы поддерживать отношения с клиентами и заказчиками, Вульффрик начал работать в барах разных таверн Мидденхайма, где и встретил харизматичного Капитана Валгейра. Вульффрик, в определённой степени очарованный этим человеком, испытывает к нему платоническую, но в то же время страстную привязанность. Он утомляет своих друзей, рассказывая им истории о многочисленных подвигах капитана, услышанных от других.

Вдохновлённый примером своего кумира, Вульффрик недавно тайно связался с вербовщиками для поступления в штатные войска. Однако он совершенно не готов к армейской жизни, и, если бы его отец узнал о деловых встречах, с которых он сбегал, чтобы выпить с капитаном батальона, он бы отрёкся от него.

ВУЛЬФРИК ТОРЕ ЧЕЛОВЕК, КУПЕЦ (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	34	27	22	24	38	40	32	36	31	48	10

Навыки: вождение 42, обаяние 51, обращение с животными 33, подкуп 49, сплетничество 54, торговля 49

Таланты: грамотность, коммерсант, роковое пророчество (*С небес ниспошлётся гибель твоя*), трёп



Капитан Мориц Валгейр

Мориц — второй сын Эмиля Валгейра и потомственный военнослужащий Мидденхайма. Недавно он стал членом рыцарей Белого Волка, после многих лет службы в полку «Мечей Ульрика». Мориц олицетворяет типичного военного северянина с растительностью на лице, бритой головой и пронзительным взглядом прирождённого рыцаря. Его благородная осанка и чёткая аристократическая дикция делают его естественным лидером на поле боя, что вскоре привело к получению им звания капитана.

С момента вступления Морица в ряды Белых Волков у него появилось больше свободного времени, поскольку рыцари акцентируют внимание на личной доблести и менее строго подходят к групповым тренировкам. Это привело к тому, что Мориц стал вести довольно беспутный образ жизни и проводит большую часть времени в тавернах Мидденхайма. В последние недели он завёл дружбу с Вульффриком — беспомощным сыном Вильгельма Торе. Мориц слабо осознает, какую власть он имеет над этим молодым человеком, и не понимает, какой потенциальный вред может причинить, убеждая Вульффрика выбрать карьеру солдата.

КАПИТАН МОРИЦ ВАЛГЕЙР ЧЕЛОВЕК, РЫЦАРЬ, БЫВШИЙ СЕРЖАНТ (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	60	46	48	45	48	33	45	39	40	42	16

Черты: броня (шлем) 2 (латы) 3, оружие (кавалерийский молот) +9, оружие (кавалерийское копье) +10, оружие (меч) +8

Навыки: азартные игры 45, атлетика 46, верховая езда (лошади) 39, запугивание 54, знание (геральдика) 43, кутёж 53, лидерство 56, обаяние 51, обращение с животными 48, подкуп 45, рукопашный бой (кавалерийское) 61, рукопашный бой (Основное) 64, рукопашный бой (парирующее) 65, рукопашный бой (фехтовальное) 65, сплетничество 47, стойкость 52, уклонение 42, хладнокровие 49, язык (боевой арг) 45

Таланты: благородная кровь, взяткодатель, грамотность, заядлый кутила, меткость, роковое пророчество (*Ты будешь стоять как Оттокар, пока Мирмидия не обратится к твоим врагам*), сильная спина 2, фортуна, щитonosец, этикет (дворяне), этикет (солдаты)

Имущество: властный голос, кавалерийский молот, кавалерийское копье, сильно изношенный меч, старинные латные доспехи



ГРАФПЛАЦ

Графплац представляет собой обширную территорию перед въездом в район Мидденпалац. Несмотря на то, что площадь официально открыта для посетителей, их присутствие воспринимается скорее с терпением, чем с радушием. Группы почтительных посетителей стараются держаться в стороне от проходящих солдат, и их обычно не трогают. Однако городская стража активно разгоняет празднующихся, заставляя большие группы расходиться.

Графплац функционирует как музей под открытым небом. Вокруг площади можно увидеть множество статуй и мемориальных досок, посвящённых знаменитым историческим графам и Ар-Ульрикам. Однако в современном контексте площадь в значительной степени отражает силу Тодбрингеров, и статуи графов этой династии, а также их гербы занимают центральное место, в то время как более старые статуи постепенно перемещаются в уединённый уголок у монументального пруда в Великом Парке.

ИМПЕРСКОЕ ПОСОЛЬСТВО

Имперское посольство находится в скромном, но роскошно оформленном здании канцелярии на Графплаце. С расстояния оно производит впечатление сложной конструкции с готическими арками и причудливой резьбой. На крыше возвышаются три внушительные статуи, представляющие дракона, пегаса и грифона, которые стоят друг напротив друга в квадрате. Несмотря на свои декоративные элементы, здание остаётся компактным и утилитарным.

В эпоху Волчьих Императоров действовало множество небольших дипломатических миссий, представляющих интересы графов и герцогов из разных уголков раздробленной Империи. Первое посольство было основано Графом Бертольдом Тодбрингером в 2422 К.И. в знак признания единства, возникшего после коронации Императора Магнуса. Однако скромные размеры здания послы восприняли как нечто незначительное, что и обусловило его избыточное оформление.

Несмотря на то, что дипломаты из 11 провинций располагают здесь своими кабинетами, они, как правило, подчиняются Люитвину Бретцену, который занимает пост уполномоченного Великого Княжества Рейкланд. Этот уполномоченный пользуется полным доверием Императора Карла Франца и активно содействует его правлению. Люитвин – ярый сторонник консервативных взглядов, считая, что наилучшим для Империи будет сохранение текущего порядка, установившегося после реформ Магнуса Благочестивого, ведь до них царил хаос и упадок. Тем не менее, Люитвин начинает проявлять признаки паранойи. Он воспринимает уход Графа Бориса из общественной жизни как личное оскорбление и как сигнал о сомнительной лояльности Тодбрингеров.

ИСКУССТВО ДИПЛОМАТИИ

- Люитвин заинтересован в том, чтобы узнать, о чём размышляет Граф Борис, поскольку между ними не состоялось значительных встреч в течение года и даже больше. Персонажи, обращающиеся в посольство с жалобами на управление Мидденхаймом, могут быть удивлены, что им оперативно предоставят встречу с вызывающим подозрения послом.
- Посольство периодически становится объектом пикетов, организованных толпами, подогреваемыми сепаратистской риторикой «Страж Пресс». Эти группы умеют вовлекать в свои акции случайных прохожих, и, если персонажи проходят мимо, они вскоре сталкиваются с требованиями рассказать о своём происхождении и мнении относительно идеи независимого Мидденхайма.

СТРОЕВАЯ ПЛОЩАДЬ

Это впечатляющее открытое пространство служит местом для учений и смотров городского гарнизона, военных парадов во время фестивалей, а также иногда используется для геральдических выставок и подобных мероприятий. На площади находится центральный фонтан и статуя Графа Гюнтера Тодбрингера, а вдоль северной стороны, перед дворцовой оградой, расположены многочисленные деревянные скамейки.

Уникально то, что все улицы, ведущие к этой площади, обрываются коротким лестничным пролетом. Это создаёт возможность превращения площади в каток во время грандиозного карнавала. Кислевитское посольство традиционно назначает ледяную ведьму, которая вызывает бурю с градом. Затем собранный град поливают водой. После этого ледяная ведьма произносит заклинания для его дальнейшего замораживания, создавая гладкую ледяную поверхность, которая идеально подходит для танцевальных представлений и ледовых соревнований. Ночью лёд тает, воду добавляют, и в образовавшемся бассейне проходит турнир по водному поло.

Впечатляющие 20 гвардейцев и сержант из полка Тодбрингера всегда находятся на месте, вместе с отрядом Рыцарей Пантеры, которые охраняют дворцовые ворота.

КАЗАРМЫ ШТАТНОЙ АРМИИ

Высоко над казармами развевается копия боевого знамени Мидденхайма, на котором изображён Белый Волк, охраняющий крепостные стены и ворота города. Этот символ свидетельствует о том, что Ульрик защищает своих людей. Казармы построены в стиле массивных укреплённых сторожек, расположенных у ворот. Они находятся под управлением генерала Иоганна Швермута, которого можно встретить здесь, когда его не отвлекают более важные дела, что происходит довольно часто. Кроме того, в казармах располагается штаб городской стражи, которая делит множество ресурсов с постоянными солдатами.

Офицеры полка представляют собой регулярных солдат, тогда как основная масса солдат состоит из призванных резервистов, проходящих службу по ротационной системе. Тем не менее, многие полки армии Мидденхайма обладают богатой историей и сильными полковыми традициями.

«Мечей Ульрика» отличают жёлтые щиты, украшенные красной волчьей головой. Полк получает финансирование от храма Ульрика и берет своё начало со времён Императора Мандреда Крысобоя. Вместо того чтобы проводить учения в городе, солдаты полка тренируются, выезжая из Мидденхайма на охоту на звероловов и зеленокожих в диких просторах Драввальда.

«Мечников Гриммхагена» легко узнать по их синим щитам, на которых изображена голова белого волка над красной замковой сторожкой. Полк финансируется Гильдией Мерсеров Мидденхайма и получил своё название в честь улицы Кауфсайт, где расположен дом гильдии.

«Полк фон Штрумпет» получил своё название в честь своего вдохновляющего капитана, мелкого аристократа, у которого есть небольшой особняк в районе Графсмунда. Он щедро доверил свою личную свиту под надёжное руководство мидденмаршалов. Его бойцы вооружены арбалетами и облачены в стильные куртки из синей кожи, созданные Хайди Кломп.

СТАТУЯ АРТУРА

Величественная статуя Артура возвышается над Графплацем, гордо стоя на круглом подиуме перед дворцовыми воротами. Образ основателя города так ярко выделяется на фоне окружающего ландшафта, что дилижансам, прибывающим к дворцу, приходится проявлять особую осторожность, маневрируя вокруг её основания. Статуе почти тысяча лет; её заказал Граф Зигфрид Знаменательный в честь возвращения Церкви Ульрика в Мидденхайм.

Артур представлен как высокий тевтогенский герой с длинными усами. Он одет в шкуру могучего Белого Волка из Хольцбека, а в левой руке держит челюсть, вырванную из пасти этого зверя. В правой руке он высоко поднимает магический драконий меч «Каледвулх». Статуя выполнена из полированной бронзы, однако меч искусно декорирован мелкими кристаллами кварца, которые символизируют иней, который, как говорили, магическим образом всегда покрывал клинок.

Статуя известна тем, что дала название конфликту между Мидденхаймом и Мидденландом в 1812 К.И., известному как Война Поз. Это название возникло благодаря контрасту между воинственной статуей Артура и спокойной позой статуи Великого Герцога Карла-Хайнца в Карробурге.



ПОМЕСТЬЕ ЭЙЗЕНХАЛ

Как и многие другие дома в этом районе, поместье Эйзенхал располагается на собственной земле, что действительно можно считать роскошью в густонаселённом городе. Хотя здание не является дворцом — в Мидденхайме нет пространства для такой избыточной роскоши — благородная семья наслаждается значительным комфортом.

Эйзенхалы представляют собой одну из самых древних и влиятельных аристократических семей в Мидденхайме, чья родословная может соперничать с родословной Тодбрингеров. Хотя они и являются уважаемой аристократической династией, их амбиции никогда не включали стремление к власти в Мидденхайме. С полным смирением они осознают свою роль как преданных сторонников королевской власти, а не претендентов на трон. Несмотря на их желание оставаться в тени, никто не может сомневаться в их доблести — их поместье украшено статуями предков, которые храбро сражались в рядах Рыцарей Пантеры.

ГРАФСМУНД

Графсмунд населён исключительно состоятельными аристократическими семьями. Многие из них обладают титулами, которые были дарованы как нынешними, так и прежними графами, а также Императором, хотя последние встречаются гораздо реже. У каждой семьи есть дом, полный слуг. Дворяне пользуются определёнными привилегиями, но имеют и некоторые обязательства. Они могут занимать должности офицеров городского гарнизона или быть титульными главами различных комиссий, однако многие предпочитают жить на доходы от своих загородных поместий, передавая повседневное управление делами на попечение управляющих.

Здания в этом районе впечатляют своим величием, даже если их реальные размеры не так значительны. Они отличаются тщательно проработанными фасадами и изысканной каменной отделкой. Многие из них декорированы гипсовыми колоннами и геральдическими фигурами экзотических существ, таких как драконы и грифоны.

Сколько бы золота ни звенело в кошельках купцов, редко кто из них селится в этом месте. Аристократы смотрят на них высоко, как на вчерашних крестьян, случайно сорвавших куш, и делают всё, чтобы ни один купец не смог пустить здесь корни.

ЛОЖА «БЛИЦБАЙЛЬ»

Ложа «Блицбайль» представляет собой просторное одноэтажное здание, расположенное в рамках небольшого частного парка. Это закрытый клуб, в котором основное пространство занимает бар с разнообразным ассортиментом и множество охотничьих трофеев. Процесс вступления в клуб достаточно длительный. Кандидату необходимо получить рекомендации от двух действующих членов и продемонстрировать определённые охотничьи навыки.

Здесь собирается Геральдическая Коллегия — довольно утомительная и шовинистическая группа дворян, объединённых интересом к обсуждению родословных аристократических домов Империи, геральдики, которая их идентифицирует, и тому, как эти аспекты изменялись со временем. Они открыты для участия в дискуссиях благородных персонажей из различных уголков Империи. Каждый карнавал они проводят довольно скучную демонстрацию своих исследований на строевой площади. Нынешний вечный рыцарь выступает одним из их спонсоров.

ДРЕВНЯЯ ЗЕМЛЯ

- Молодой представитель семьи Эйзенхал обнаружил загадочную книгу, написанную сложным шифром. При переводе выясняется, что это «Семь шиллеров раскола» — дневник рыцаря Эйзенхала и его спутников, которые принимали участие в кампаниях против Арабии. В этом дневнике говорится, что в катакомбах под Оденхаусом, рядом с дворцом, скрыта ужасная тайна, угрожающая Мидденхайму и всем его жителям.
- Знатная семья большую часть своего времени проводит в своём родовом поместье Линденшлосс. При поездках в замок и обратно они часто нанимают множество наёмников для помощи с переездом, что может стать отличной возможностью для персонажей с ограниченным бюджетом подзаработать немного денег.

СТАРЫЕ ДЕНЬГИ РЕШАЮТ ВСЁ

- Ложа стала источником конфликта после того, как её члены недавно профинансировали установку внушительной статуи Графа Рудольфа фон Кэрбурдгера на своей территории. Это решение вызвало шквал критики, поскольку Граф Рудольф известен своим обращением в 1987 К.И., в котором он пообещал укротить купцов из Мидденхайма. Состоятельная семья Торе из Гельдмунда воспринимает статую как оскорбление и тайно ищет теневого персонажа, чтобы осквернить её.

«УРОЖАЙНЫЙ ГУСЬ»

«Урожайный гусь» считается, вероятно, лучшим рестораном в городе. Меню здесь обширное и впечатляющее, хотя самое недорогое блюдо обойдётся в немалые 10 шиллингов, включая бутылку домашнего вина. В целом, качество блюд оправдывает такую цену. Удивительно, но несмотря на свою популярность, «Урожайный гусь» не принадлежит полуросликам. Владелец является эльф по имени Фанамис Шассаран, что стало причиной активных обсуждений о сравнении кулинарных традиций полуросликов и эльфов.

«Урожайный гусь» получил своё название в честь древнего мидденхаймского обычая, связанного с поеданием гуся во время сбора урожая. Фирменное блюдо ресторана, представляющее собой сочного запечённого гуся, фаршированного деликатной смесью фруктов и специй, доступно круглый год. Стоимость этого блюда составляет 2 золотые кроны и включает в себя вино и гарнир, при этом его порции достаточно, чтобы накормить до восьми человек. И это еще не всё — вы также сможете насладиться кулинарными шедеврами Фанамиса, такими как десерты из фруктов, лёгкая выпечка, карамелизованный сахар, кристаллизованные ликёры и восхитительные сорбеты.

В винной карте представлены бретонские и эсталийские вина, а также напитки из Империи. Кроме Мидденпалаца, это единственное заведение в Мидденхайме, где можно попробовать 50-летний «Эхте Бранденбургер», который признан лучшим бренди в Старом Свете. Говорят, что его следует скорее вдыхать, чем пить, при правильной подаче.

Клиенты ресторана составляют элиту городского общества. Здесь часто обедают представители дворянства, а для графа и его семьи предусмотрена отдельная занавешенная кабинка. Хотя они нечасто заглядывают в ресторан, Фанамис с гордостью вывешивает над кабинкой герб Тодбрингеров. В заведении регулярно выступает эльфийский придворный менестрель Раллан Лафарель, а Готхард фон Валленштайн также является одним из постоянных гостей.

ОСОБНЯК КЭРЦБУРДГЕР

До того, как семья Тодбрингеров пришла к власти, фон Кэрцбурдгеры были наиболее известными аристократами Мидденхайма. На протяжении веков они носили титул графов и управляли городом во время реформ, которые последовали за избранием Магнуса Благочестивого. Теперь их слава осталась в прошлом, и, что особенно иронично, одной из причин их упадка стали именно прогрессивные реформы в тюремной системе.

Сестра Хильдегарда из миссионерской общины Слёзы Сострадания прославилась тем, что публично отругала Графа Эриха фон Кэрцбурдгера перед его свитой. Граф, ощутив унижение, всё же согласился на её реформы. Тем не менее, он заплатил за это высокую цену. В Мидденхайме многие считали его уступчивость проявлением слабости, что было недостойно для королевской особы. Возможно, он надеялся заручиться поддержкой тех, кто оправдывал его инициативы: шалийцев, веренийцев и радикалов. Однако они имели достаточно оснований подозревать, что граф больше заинтересован в собственном обогащении, чем в улучшении условий жизни заключённых.

Его преемник, также умеренный правитель, сомневался, стоит ли присоединяться к Великой войне против Хаоса. В последние дни его правления в ходе борьбы за власть Тодбрингеры стали ведущей семьёй Мидденхайма.

Теперь Кэрцбурдгеров стало меньше, так как они распродали участки своих прежних владений у подножия Срединных гор. Всё, что осталось от их влияния — это, как признают все, великолепный городской дом и небольшой земельный участок на склоне горы. Исправительные колонии, основанные сестрой Хильдегардой с одобрения графа, по-прежнему входят в состав владений Кэрцбурдгеров, и они получают значительную прибыль от добычи местной руды.

ПОЛИТИКА ЗАВИСТИ

- Хотя семья не способна соперничать с Тодбрингерами в вопросах власти или популярности, они воспринимают их как узурпаторов, захвативших то, что по праву принадлежит им. Кэрцбурдгеры не намерены свергать графа с его поста, но с явным удовлетворением наблюдают за ухудшением состояния Бориса и его семьи. Возможно, они будут склонны к манипуляциям, стремясь вернуть утраченные позиции.

Дом Хельштайн

Особняк Хельштайн представляет собой один из самых внушительных дворянских домов в Мидденхайме. Его архитектура напоминает дизайн главного храма Ульрика, так как это в основном укреплённое сооружение, но верхние этажи созданы для придания атмосферы величия и роскоши. В прошлом граф Вольфганг фон Хельштайн часто вызывал недовольство у своего сюзерена, который считал, что тот чрезмерно стремится увеличить свою уже внушительную свиту за счёт малозначительных слуг. Во всей Империи аристократы обязаны содержать несколько обученных солдат для защиты своих земель и оказания поддержки своему сюзерену в случае начала войны. Однако эти военные формирования имеют свои ограничения, и ни один дворянин не имеет права увеличивать свою военную мощь без одобрения сюзерена.

В последнее время Граф Борис, похоже, устал от напряжённой работы по контролю над мелкими дворянами, и Граф Вольфганг воспользовался этим моментом, увеличив свою свиту. Хотя Граф Борис не давал ему разрешение на создание личной армии, он до сих пор не осуждал его за это. Несмотря на критику со стороны многих членов графского двора, никаких мер по лишению Графа Вольфганга имущества или наказанию не было предпринято... до сих пор.

- Земли Хельштайна соседствуют с Дравальдом, и, если бы Граф Вольфганг осуществил свои планы по увеличению численности армии, он немедленно начал бы войну с местными стадами звероловов, что привело бы к цепи нарастающих конфликтов. Для поддержки своих амбиций графу, безусловно, пришлось бы привлечь суровых наёмников, напоминающих персонажей.

ВЫСОКИЙ БАСТИОН

Стены Мидденхайма являются впечатляющими укреплениями, даже если бы не массивная скала, на которой расположен город, они бы внушали страх любому, кто осмелился бы осадить его. Тем не менее, никогда не будет лишним продемонстрировать состоятельным жителям уровень их защиты. Высокий бастион — один из множества подобных сооружений, возвышающихся над городскими стенами на севере и западе Мидденхайма и охраняющих богатые районы. Порой можно увидеть самого вечного рыцаря, патрулирующего окрестные стены.

Из бойниц бастиона просматриваются стволы пушек. Мидденхайм не в состоянии соперничать с внушительным арсеналом таких городов, как Альтдорф и Нульн. Частично это объясняется религиозными убеждениями: Ульрик считает ненужным, чтобы его жрецы владели огнестрельным оружием. Хотя это ограничение не распространяется на армию Мидденхайма, поклонение Ульрику глубоко укоренилось в жизни города, что приводит к тому, что его арсенал остаётся довольно скромным.

Второе соображение носит практический характер: армия, осаждающая Мидденхайм, либо сосредоточится у подножия Фаушлага (что не является самым удобным местом для бомбардировок), либо начнёт штурм дамб, которые будут уничтожены артиллерией или, если слухи правдивы, будут разрушены с помощью магии.

ОСОБНЯК ТОРЛИХЕЛЬМ

Семья Торлихельм была признана дворянской в 22 веке, благодаря своим предкам, которые прославились во время Вампирских Войн. Их статус вызывает противоречивые чувства у соседей по аристократии. С одной стороны, их возведение в дворянство произошло много веков назад, с другой стороны, доблестные поступки, за которые они получили этот титул, документально зафиксированы в истории.

Особняк является великолепным сооружением, обшитым мрамором белоснежного оттенка и декорированным гротескными статуями, изображающими вампиров-врагов, которые приняли свою окончательную смерть от рук первого благородного Торлихельма.

АРКА ЕДИНСТВА

Арка Единства представляет собой величественный памятник, посвящённый двум рыцарским традициям, которые играют значительную роль в жизни общества Мидденхайма. Этот монумент пересекает главную магистраль района и украшен фризом, на котором изображены волк и пантера, стоящие плечом к плечу и сражающиеся с ужасными врагами, окружающими их.

В каждой опоре арки расположена ниша, где стоит рыцарь, которому поручено постоянно находиться в полном церемониальном облачении. Один из этих рыцарей — рыцарь Белого Волка, а другой — Рыцарь Пантеры. Охранники меняются каждые четыре часа, но дежурство на посту по-прежнему остаётся утомительной и однообразной обязанностью, которую обычно возлагают на младших членов ордена или назначают в качестве наказания за мелкие проступки.



ВЕЛИКИЙ ПАРК

Этот парк является самым обширным в Мидденхайме и доступен для посещения в любое время суток. Внутри парка проложены широкие гравийные дорожки, которые извиваются среди зелёных лужаек, истыканных деревьями. Он находится примерно в центре города и обрамлён аллеей, обсаженной деревьями, именуемой Садовым Кольцом.

В парке размещены деревянные скамейки, небольшие фонтаны и статуи. В ясный солнечный день десятки торговцев устанавливают переносные прилавки, предлагая еду и напитки, в то время как писари предлагают свои услуги по написанию писем; здесь также подрабатывают многие студенты.

СТАДИОН БЕРНАБАУ

Стадион Бернабау славится по всей Империи. На самом деле, лишь немногие города Старого Света могут похвастаться подобным сооружением. Этот великолепный амфитеатр является ареной для множества спортивных событий. Он вмещает 5000 зрителей, из которых 2000 занимают сидячие места, а остальные стоят. Изначально построенный как театр для сценических искусств, он перестал быть площадкой для спектаклей с 2412 К.И., когда Граф Дитер впервые предложил провести матч по мидденболу, сыгранный по официальным правилам. Это событие приобрело такую популярность, что сцена так и не была восстановлена, и в настоящее время арена используется исключительно для соревнований по лёгкой атлетике, гонкам на колесницах, гладиаторским боям и матчам по мидденболу.

Кислевит Александр Александрович Ярблинкси, управляет этим заведением, занимая пост *Magister Ludi*, то есть Мастера Игр, благодаря своей деятельности по обеспечению пленными зверолодами. Хотя его охотничьи дни остались позади, он по-прежнему в хорошей физической форме, чтобы предоставлять минотаврам, находящимся под стадионом, необходимую физическую активность. В свободное время Александра часто можно встретить в «Голове гладиатора».

Четыре входа на стадион контролируются отрядами городских стражников. Это необходимо не только для того, чтобы предотвратить попытки бесплатного прохода, но и для предотвращения всплеск массового насилия, которые нередко возникают во время межрайонных матчей по мидденболу, особенно с учётом репутации болельщиков команды «Громил Южных Врат».

По мнению преданных поклонников, единственным подходящим местом для наблюдения за игрой являются террасы, хотя деревянные сиденья на них довольно неудобны. Лучший обзор, безусловно, открывается из роскошно обставленной ложи графа. Цены на билеты колеблются от 1 шиллинга за стоячие места на матчах лиги до 1 золотой кроны за место в ложе на чемпионском матче. Однако на финал кубка нет фиксированной цены на билеты, так как спрос значительно превышает предложение.

Под ареной и трибунами стадиона расположены многочисленные комнаты и коридоры. Часть из них отведена под жилые помещения для нескольких гладиаторов, которые постоянно находятся в этом месте. Они участвуют в боях с пойманными зверолодами, а не с другими гладиаторами, а также выполняют функции рефери и линейных судей на матчах по мидденболу. Остальные комнаты используются в качестве загонов для животных и зверолодов, кабинетов, складов или помещений для обслуживающего персонала. Здесь также имеется небольшой арсенал.

Бои в яме довольно скучные, поскольку зверолодов регулярно калечат. Во время карнавала выводят здорового минотавра, и более безрассудные гладиаторы (или молодые рыцари, которым нужно создать репутацию) сражаются с ним.

Полурослики-продавцы предлагают горячие пироги и эль на спортивных мероприятиях, где обычно присутствуют три или четыре неофициальных букмекера, принимающих ставки. Здесь можно встретить лицемерных карманников, извлекающих значительную прибыль, азартных игроков, мечтающих подняться по социальной лестнице и занять место рядом с купцом или аристократом, а также множество простых жителей Мидденхайма, наслаждающихся кровавым зрелищем.

ЦЕННЫЕ БОЙЦЫ

- Стадион требует постоянного поступления живых зверолодов, и за таких существ персонажи могут получить вознаграждение в размере 2 золотых крон. Александр имеет возможность выдать доверенным охотникам предписание, которое они могут показать охранникам на городских воротах, обосновывая наличие у них живого зверолода. Пленные должны быть надежно связаны и иметь от 1 до 3 пунктов здоровья. У них могут быть травмы, однако они не должны быть столь серьёзными, как перелом кости. Если пойманный зверолод сбежит до прибытия на стадион, захватившие его несут полную ответственность за любой причиненный им ущерб.



ЧЁРНЫЙ БАССЕЙН

Чёрный бассейн занимает центральное место в парке. Это озеро становится ареной зрелищного финала Мидденхаймского Карнавала, когда городские маги проводят впечатляющее световое шоу.

Чёрный бассейн представляет собой загадку для многих по всей Империи. По своему облику и очертаниям он напоминает любое горное озеро: его берега круто обрываются вглубь, а вода остаётся прозрачной и холодной даже в разгар лета. Однако у этого озера есть одна необычная черта, которая породила множество теорий среди учёных: вне зависимости от интенсивности солнечного света, падающего на его поверхность, оно не отражает свет. Даже в солнечный летний день человек может стоять у бассейна и заглядывать в его глубины, как будто сквозь стеклянный лист. Причины этого странного явления остаются неизвестными, и большинство местных жителей приписывают его воле Ульрика.

ПОВЕРХНОСТЬ ГЛУБИНЫ

- Множество ученых и магов погружались в размышления о загадочных свойствах бассейна. Здесь можно уловить еле заметные следы необычной магической энергии, доступные любому, кто владеет вторым зрением и прошёл **безумную (-30) проверку наблюдательности**. Если персонаж сможет освоить умение передвигаться под водой и успешно пройти ряд подобных проверок, ему откроется возможность обнаружить глыбу льда, застрявшую в иле на дне бассейна. Внутри этого льда скрыты несколько осколков магического ледяного клинка Короля Артура, известного как драконий меч «Каледвулх». Хотя нахождение такого артефакта обеспечило бы значительную известность, многие могущественные, древние и враждующие между собой дворянские семьи заявили бы права на эту находку.

МОНУМЕНТАЛЬНЫЙ ПРУД

Эта зона Великого Парка выглядит как музей под открытым небом. С течением времени множество старых статуй в городе было заменено; в частности, памятники давно ушедшим графам были убраны из района Палац и его окрестностей, уступив место статуям династии Тодбрингеров. Тем не менее, многие из этих статуй установлены в честь правителей, которые до сих пор пользуются уважением у населения, и у которых, возможно, есть живые наследники, что делает их удаление сложной задачей.

Монументальный пруд — это обширный квадратный водоём, мелководный и населённый уникальным видом оранжевых карпов, завезённых из далёкого Катая. Вокруг пруда расположено множество статуй, созданных из разнообразных материалов, таких как мрамор, гранит и бронза.

КОСТРИЩЕ

На протяжении большей части года эта зона Великого Парка содержится в порядке. Здесь вряд ли что-то вырастет, и это не самое привлекательное место для проведения мероприятий на открытом воздухе, поскольку ежегодно здесь разжигаются костры, которые уничтожают растительность. В течение большей части года здесь царит спокойствие, за исключением шумной группы детей, тренирующихся играть в мидденбол.

В недели, предшествующие Эндедер Кампанье, празднику Ульрика и наступающей зиме, который проходит в Миттербст, это место становится настоящим центром активности. Разные интересные группы города соперничают за право разжечь следующий костёр, каждая из них надеется создать огонь больше, чем у своих соперников. В этом соревновании участвуют представители самых различных слоёв общества Мидденхайма: гильдии, комиссии, рыцарские ордена и даже члены преступных группировок, скрывающиеся под звучными псевдонимами. Каждая группа стремится спонсировать или, по крайней мере, быть замеченной в организации возведения кострища.

Церковь Ульрика с радостью отмечает, что множество различных организаций прилагают усилия для прославления их бога. Даже то, что представители «Нижних Королей» подают свои собственные заявки, не вызывает особого беспокойства у ульриканского духовенства.

Разжигание кострища Эндедер Кампанье, безусловно, объединяет различные слои общества несмотря на то, что это происходит в атмосфере оживлённой конкуренции.

«ГОЛОВА ГЛАДИАТОРА»

«Голова гладиатора» — это маленькая частная таверна, расположенная под главной трибуной стадиона. Вход сюда разрешен только членам клуба, стоимость которого составляет 10 шиллингов в месяц или 5 золотых крон в год. Эта плата обеспечивает доступ к билетам на все ключевые мероприятия, при условии предварительной покупки. Однако в таверне царит уникальная атмосфера, и здесь всегда выстраивается длинная очередь несмотря на то, что заведение обычно привлекает самых заядлых зануд из высшего общества города. Особенно выделяется стареющий Герман фон Крумпштайн, который не упустит возможности потчевать любого, кто осмелится выслушать его подробный рассказ о том, как он однажды в одиночку расправился с тремя зверолодами в 2487 К.И.

ПРЕСТУПНОЕ ТЕМЯ

- Таверна поддерживается консорциумом гильдий, которые поручили управление заведением Бернхарду Готхаймеру. Бернхард оказался в затруднительном положении, влезши в долги к «Нижнему Королю» Блейдену, и теперь ему приходится сообщать этому преступному боссу о всех предстоящих безопасных ставках и возможностях манипуляции матчами. Хотя он честен, его неосмотрительность ставит его в сложное положение, и Бернхард с благодарностью примет помощь от любого, кто сможет помочь ему выбраться из этой деликатной ситуации.

«ПЛАВУЧИЙ ТЕАТР»

Расположенный на берегу чёрного бассейна, «Плавучий театр» представляет собой ресторан и кабаре-бар, пользующийся популярностью среди учёных и представителей элиты. Вход сюда бесплатный, однако трудно найти свободный столик без того, чтобы не оставить несколько пенни Отто, 6-футовому бас-певцу и метрдотелю.

Этим заведением управляют Рольф Розенкранц и его супруга Элиза от имени Гуннара Гильденштерна, который также является совладельцем каретной компании «Утёсная крепость». Подразделение дилижансов этой компании иногда используется для контрабанды вина из Рейкланда, помимо обычных перевозок. Рольф – сентиментальный человек, и это ощущение пронизывает атмосферу заведения. Кулинарные шедевры здесь создаёт шеф-повар – полурослик Харрани Бусук, а обстановка отличается спокойствием и интимностью. В течение вечера звучит музыка струнного квартета, время от времени сопровождаемая вокалом исполнителя.

Здесь доступно шесть личных комнат, которые можно снять за 2 шиллинга за ночь. Они идеально подойдут тем, кто предпочитает, чтобы романтический ужин при свечах не был омрачен посторонними. Элиза отвечает за все финансовые вопросы, и сама закупает продукты, всегда заключая очень выгодные сделки (многие владельцы ларьков на Альтмаркте с тоской вздыхают, когда видят, как она приближается с решительным блеском в глазах).

Хотя в «Плавучем театре» отсутствует такой накал страстей, как в «Падших храмовниках», это замечательное место для тихого общения. Здесь часто можно увидеть двух самых известных придворных дам, Эммануэль Шлаген и Петру Либкозен, которые нередко проводят время в компании офицеров гарнизона или других подходящих холостяков.

Ресторан располагает флотилией маленьких лодок, пришвартованных к причалу «Плавучего театра» и освещённых мягким светом фонарей. Лодки отправляются в медленные прогулки по чёрному бассейну на протяжении всего вечера, и любой гость заведения может взять одну из них в аренду за один шиллинг.

КОРОЛЕВСКИЕ БОТАНИЧЕСКИЕ САДЫ

В Великом Парке располагаются несколько охраняемых садов, в которых растут редкие и экзотические растения, а также одна или две великолепно оформленные теплицы, наполненные яркими цветами и плодоносящими деревьями. На этих деревьях созревают сладкие и сочные плоды, которые обычно можно найти лишь в далёком Катае и Южных Землях. Спелые фрукты предназначены для обеденного стола графа, и угощение себя ими считается серьёзным преступлением.

Люстрийская теплица представляет собой истинное сокровище королевских ботанических садов. Эта впечатляющая конструкция напоминает гигантский террариум, внутри которого расположены разнообразные экосистемы — от густых джунглей на одном конце до пустыни, усеянной кактусами, на другом. Главной изюминкой теплицы является огромное плотоядное растение. Каждые выходные она становится местом притяжения для зрителей, которые с восхищением и лёгким страхом наблюдают, как садовники кормят цветок незадачливой козой.

КАУФСАЙТ

Кауфсайт представляет собой один из двух кварталов города, формирующих купеческий район. Этот квартал отличается оживлённой атмосферой и шумом. В отличие от соседнего Броткопфса, в Кауфсайте расположено больше контор, мастерских и складов, в то время как жилых домов здесь значительно меньше. Большинство зданий в Кауфсайте выполнены из дерева, однако среди них можно встретить и несколько изящно оформленных каменных строений, разбросанных по всему кварталу.

Склады располагаются вдоль Зудетенвега, а широкие дороги обеспечивают лёгкий доступ к южным воротам. Этот квартал часто переполнен повозками и тяжело нагруженными ослами. Здесь трудятся докеры, занимающиеся упаковкой и распаковкой грузов, а также акцизные чиновники, удерживающие в руках бухгалтерские книги. Большинство сыпучих грузов, которые прибывают в город или покидают его, некоторое время хранятся на огромных складах по обе стороны Зудетенвега. В этом квартале также находится множество ремесленных мастерских и торговых предприятий различных размеров.

Район Гельдмунд, расположенный через Зеллаутштрассе от Кауфсайта, является домом для множества купцов Мидденхайма, а также для некоторых состоятельных ремесленников и учёных.

СКЛАД БРУНГИЛЬДЫ

Этот склад напоминает многие другие в торговом районе: длина составляет 50 футов, ширина почти такая же, он построен из прочных бревен, обработанных гидроизолирующей смесью из смолы и глины. Его владельцем является Брунгильда Мюллер, которая десять лет назад переехала в Мидденхайм из сельской местности и приобрела этот склад на средства, полученные от своей предыдущей деятельности по помолу зерна.

Брунгильда взаимодействует с несколькими купцами, занимающимися древесиной в Мидденхайме. Хотя её склад в основном предназначен для хранения древесины, на одной стороне пола имеется большая яма, где обрабатывают бревна, распиливая их на доски.

Брунгильда не против хранить контрабанду на своём складе, хотя обычно она делает это как услугу друзьям, а не преступникам вроде «Нижних Королей». Задняя стена её склада является фальшивой и скрывает небольшую комнату без окон, площадью около 6 футов, обустроенную соломенными тюфяками и железными кандалами. В редких случаях её подруге Хетти Шорткраст приходится иметь дело с гостями Мидденхайма — ограми, которые тайно провозят в город одного из своих зеленокожих слуг. Вместо того чтобы рисковать столкновением между огром и городской стражей, Брунгильда может укрывать гнобларов здесь до тех пор, пока огр не решит продолжить свой путь.

ГНОБЛАРСКАЯ ПРОБЛЕМА

- Брунгильде повезло, что она смогла избежать интереса «Человека», стремящегося расширить свою территорию за счёт ещё одного склада. Если бы кто-либо из многочисленных преступников, связанных с «Человеком», узнал о том, что Брунгильда иногда хранит зеленокожих на своём складе, это предоставило бы им необходимые инструменты для успешного захвата этого места.
- У Брунгильды не было случаев побегов гнобларов, однако эти существа сильно недовольны своим заточением и готовы воспользоваться любой возможностью, чтобы вырваться на свободу.

Гильдия Снабженцев

Это протяженный одноэтажный зал, который напоминает питейные заведения из дерева и соломы древних тевтогенов. Его примитивная архитектура и незамысловатая структура выделяют его на фоне более массивных и функциональных зданий, окружающих его.

Гильдия Снабженцев представляет собой разнообразное объединение владельцев таверн, поваров и рестораторов. На самом деле, это не гильдия в классическом понимании, так как разнообразие кухонь и подходов делает строгие стандарты и практики нежелательными как для поставщиков услуг, так и для их клиентов. Если в таверне не подают явную отраву, она всегда найдёт своих защитников. Вместо этого гильдия сосредоточена на поощрении добросовестной практики, распространяя положительные отзывы о тех заведениях, которые она поддерживает, и избегая попыток регулировать те, которые ей не нравятся.

Чаша радости является знаковым талисманом гильдии и представляет собой великолепный трофей, отлитый из блестящей бронзы. Она украшена рельефными сценами, изображающими легендарные моменты веселья, а также множеством маленьких оловянных штампов, на каждом из которых указаны название места проведения и год вручения трофея.

НЕ ЖЕЛАЕТЕ ЛИ ЧАШЕЧКУ ЧАЯ?

- Исчезла чаша радости. Хотя этот артефакт и не имеет высокой материальной ценности, он обладает значительной сентиментальной важностью для гильдии, которая готова предложить 20 золотых крон за информацию о виновниках пропажи. К сожалению, чаша оказалась в руках Пожирателей Мира (стр. 139), которые убеждены, что её связь с Мидденхаймом является ключом к возвращению лича-бестии Бабраккоса.

ЛАУРЕЛОРНСКАЯ МАСТЕРСКАЯ

Лаурелорнская мастерская по производству струнных инструментов — это обширное предприятие, расположенное на Зудетеневе. Здание, спроектированное в эльфийском стиле, с его утонченными изогнутыми формами, выделяется на фоне окружающих его квадратных складов. Мастерская находится в собственности и под управлением Серитадель, эльфийского мастера по изготовлению смычковых инструментов.

Серитадель трудится в лаурелорнской мастерской по изготовлению струнных инструментов, где работает вместе с двумя подмастерьями из числа людей. Они специализируются на различных моделях лютен, однако при необходимости способны создать и виолы или колёсные лиры. Также они предлагают широкий ассортимент аксессуаров для инструментов, включая кожаные ремни и футляры, а также струны из скрученных овечьих кишок, хотя сам процесс их производства не осуществляется на месте. Придворный менестрель Раллан Лафарель является постоянным клиентом этой мастерской. Лаурелорнская мастерская по изготовлению струнных инструментов поддерживается в безупречной чистоте, а все неиспользуемые инструменты аккуратно размещены на стеллажах. Серитадель считается одним из лучших плотников в Мидденхайме, но его не привлекает работа, не связанная с созданием великолепных инструментов.

- Серитадель всё чаще увлекается изучением уникальных свойств редких древесных пород, рогов животных и необычных внутренних органов, используемых в создании музыкальных инструментов. Это увлечение стало для него настоящей навязчивой идеей, и теперь он больше не ощущает себя комфортно в компании других эонир. Что касается авантюристов, то тут ситуация иная. Лаурелорнская мастерская по производству струнных инструментов заслужила репутацию надёжного закупщика самых разнообразных частей экзотических животных и редких древесных пород.

- Серитадель может оказаться ценным связующим звеном для артистов, стремящихся найти работу в городе или на карнавале. Он поддерживает контакты с придворным менестрелем, распорядителем пирушек, а также с множеством владельцев клубов и ночных заведений. Если клиент лаурелорнской мастерской по производству струнных инструментов сумеет убедить Серитаделя в своём таланте, тот сможет представить его и даже дать положительные рекомендации.

- На каждом Миттерфруле уважаемые представители Гильдии Снабженцев собираются, чтобы определить, какое из множества заведений города — таверн, клубов и ресторанов — достойно чаши радости. Однако и здесь присутствует элемент политической игры: акцент ставится на более уютные, космополитичные места, открытые для широкой аудитории, а не на те, что стремятся к кулинарному совершенству. В результате, оживлённые заведения часто получают приз, независимо от их истинных заслуг. Например, «Нерасторопный осёл» стал обладателем этой награды в прошлом Миттерфруле и уже не в первый раз.

Гильдия Мерсеров

Производство тканей представляет собой значительную отрасль в Империи, а мерсеры, занимающиеся торговлей тканями, относятся к числу самых состоятельных купцов страны. Не без оснований утверждают, что, если бы не выдающиеся ткацкие мастерские, расположенные в различных городах Империи, экономика государства могла бы оказаться под угрозой краха.

Здание Гильдии Мерсеров на Гриммхагенштрассе символизирует это величие, являясь настоящим дворцом, который не совсем гармонично вписывается в окружение скотных дворов и складов. Нижняя часть конструкции выполнена из каменных блоков, обычно применяемых в строительстве крепостей, тогда как второй этаж представляет собой эксцентричное, но впечатляющее сооружение, сочетающее дерево и кирпич с терракотовой крышей. В честь покровителей и для продвижения их товаров с подоконников и флагштоков свисают вышитые знамёна множества купеческих домов, изготовленные из разнообразных тонких тканей.

МЯТЕЖ СРЕДНЕГО КЛАССА

- Мерсеры финансируют несколько военных объектов в окрестностях Мидденхайма, среди которых находятся многочисленные орудия и «Мечники Гриммхагена». Множество дворян недовольны тем, что им запрещено создавать большие дружины, в то время как гильдиям разрешено поддерживать аналогичные силы. Этот конфликт может привести к серьёзным трениям между купцами и аристократами.
- Согласно легендам, в Драквальде обитают гигантские пауки, достигающие размеров драконов. Зигфрид Унтернемер, вице-председатель Гильдии Мерсеров, обещает щедрую награду в 50 золотых крон за поимку одного из этих существ. Он располагает просторным амбаром на окраине Варренбурга, который использует для содержания этих чудовищ и сбора их шёлка.

Наём Шорткраст

Контора Хетти Шорткраст выглядит весьма необычно: компактное деревянное здание соседствует с высоким деревянным сараем, оснащённым массивной амбарной дверью. Такой подход позволяет Хетти, которая даже среди полуросликов выделяется своим небольшим ростом, проводить встречи со своими ключевыми клиентами — ограми.

Хетти предлагает свои услуги в качестве агента всем ограм, посещающим Мидденхайм. Среди городских бродяг широко известно, что, если они заметят огра при въезде в город и сообщат об этом Хетти, она щедро вознаградит их блестящим шиллингом.

Клиенты Хетти включают множество самых занятых бригадиров Мидденхайма, которые регулярно нуждаются в ограх для поддержки в строительных проектах и выполнении другой физически сложной работы. Также среди её клиентов находятся дворяне, стремящиеся привлечь огра в свою свиту, и владельцы баров, желающие нанять особенно внушительного вышибалу.

Только немногие огры навещают Мидденхайм, и те, кто приходит, не остаются здесь надолго. Большинство из них также не обращают внимания на такие вопросы, как контракты и соглашения о предоставлении услуг. В результате, хотя Хетти и взимает плату за свои услуги, ей часто приходится оправдываться за задержки и неудовлетворённость клиентов.

Хетти обладает глубоким пониманием характера огов, однако иногда она ошибалась, нанимая неуклюжих или вспыльчивых личностей. Она также осведомлена о склонности некоторых огов использовать гнобларов в качестве слуг. В то время как ограм в Империи проявляют (почти) терпимость, к гнобларам такое отношение отсутствует. Хетти должна следить за тем, чтобы никто из её подопечных не занимался контрабандным ввозом гнобларов в Мидденхайм.

- Опыт Хетти в общении с ограмми способствует тому, что она начинает более положительно относиться к группам авантюристов. Если персонажи возьмутся за дело, в котором им потребуется помощь огра-охранника, она может узнать об этом от своих информаторов и предложить им свои услуги.

Миссионерская Организация Слёзы Сострадания

В 2319 К.И. Император Магнус Благочестивый утвердил закон об Имперском Спасении и Милосердии, который призывал дворян по всей Империи обратить внимание на рекомендации священного похода Слёз Сострадания. Эти реформаторы были поражены масштабами казней, происходившими в Империи, и предложили альтернативные меры, такие как каторга, ссылка или тюремное заключение.

С момента правления Магнуса миссионерская организация претерпела уменьшение и упадок, однако у организации Слёзы Сострадания сохранилась небольшая, но активная контора, в которой трудятся добровольцы, стремящиеся заниматься практической благотворительностью. Основная часть их работы сосредоточена на пастырском попечении, которое включает в себя проведение свободного времени с пожилыми людьми, пациентами с хроническими заболеваниями и осужденными.

МОРАЛЬ НА ПРОДАЖУ

- «Если вы начнёте казнить всех за малейшие проступки, кто останется, чтобы платить ваши налоги?» — эти слова произнесла сестра Хильдегарда Графу Эриху в 2319 К.И.. Теперь Хильдегарда подвергается критике с неожиданной стороны. Новые Миллениалисты воспринимают уголовную систему как средство подавления инакомыслия и источник дохода от реабилитации преступников. В их листовках они используют цитату Хильдегарды, утверждая, что создание тюрем лишь обогащает уже обеспеченных людей. Несколько жрецов Верены согласились с этой точкой зрения, что привело к возникновению напряжённости между служителями Шалии и Верены.
- Мошенники, действующие от имени «Человека», часто заявляют, что собирают средства для миссионерской организации, намекая на мрачные последствия для тех, кто не готов жертвовать. Они создают иллюзию доверия, делая редкие пожертвования, но основной объём средств уходит на поддержку преступных схем.

«ПЫЛАЮЩИЙ ОЧАГ»

Этот ресторан в Кляйнмуте — одно из немногих традиционных заведений полуросликов в округе. Он полностью управляется полуросликами, а мутландский язык используется только персоналом и в меню. За пределами Общих Земель о его существовании известно лишь немногим, но это одно из лучших мест, где можно отведать лучшие блюда кухни полуросликов.

Атмосфера напоминает коттедж или амбар в Мутланде, а посетители в основном — полурослики. Тем не менее, время от времени сюда заглядывают и несколько мидденхаймских людей, случайно наткнувшиеся на это заведение.

«Пылающий очаг» принадлежит Сайласу Гринхиллу, добродушному и полному хозяину, который управляет заведением вместе с большой семьёй. Здесь особенно рады приезжим полуросликам, особенно если они могут поделиться новостями с Общих Земель или из других общин полуросликов. Если в группе персонажей есть полурослик, это отличное место для получения свежих новостей и сплетен. Персонажи могут получить рекомендацию посетить «Пылающий очаг» от любого полурослика, которого они встретят в городе.



КЛЯЙНМУТ

Кляйнмут относится к району Альтмаркта, но выделяется как самостоятельная территория, так как здесь проживает значительное количество городских полуросликов. В данной местности расположено много мелких ресторанов и баров, особенно вдоль окраины рынка. В основном их владельцами являются полурослики, и заведения работают круглосуточно. Большинство магазинов предлагает как готовые, так и сырые продукты, а также имеется несколько мастерских, специализирующихся на производстве кухонной утвари и столовых приборов.

Гильдия Бригадиров

Это уникальное здание расположено в сердце Кляйнмута. Его планировка ориентирована на полуросликов, что делает пространство довольно ограниченным для лиц выше 5 футов, здание всё же выглядит внушительно. С узкой планировкой и четырьмя этажами контора Гильдии Бригадиров больше напоминает часовую башню, чем традиционное деловое помещение. Тем не менее, это необычное строение подчёркивает важность полуросликов в области строительного ремесла.

Хотя работа с тяжестями не подходит полуросликам, они всё же играют значительную роль в строительной сфере и часто востребованы в роли бригадиров строительных работ. Это связано с их жизнерадостным и вдохновляющим характером, а также способностью находить общий язык с любыми народами, включая гномов и огров. В строительстве это особенно важно, так как крупные проекты могут требовать сотрудничества гномьих каменщиков, эльфов проектировщиков и различных рабочих бригад, среди которых часто встречаются странствующие рабочие и иногда огры.

Главой Гильдии Бригадиров стал юный полурослик по имени Кванго Боттомдаун. В Мидденхайме он прибыл два года назад из своего родного Мутланда и, хотя является относительно новым лицом в городе, его манера общения безусловно располагает к себе. Кванго проявляет выдающиеся навыки в налаживании связей, что выделяет его даже на фоне других полуросликов с их высокими стандартами. Его руководящая роль в гильдии поддерживается даже старейшинами кланов из Кляйнмута.

КЛАНЫ ПОЛУРОСЛИКОВ В МИДДЕНХАЙМЕ

В Мидденхайме подавляющее большинство полуросликов принадлежит к одной из пяти крупных семей. Как и кланы полуросликов в других частях Старого Света, эти семьи обычно характеризуются значительным уровнем nepoтизма и определённой замкнутостью. Кроме того, они часто формируют репутацию, основываясь на приобретении навыков в конкретных ремёслах или обладая уникальными личностными качествами.

В Мидденхайме выделяются несколько ключевых кланов. Штилбурги известны своими преступными связями и негативной репутацией. Гринхиллы (Зелёные Холмы), чаще всего зарабатывают на жизнь в качестве поваров и домохозяек. Гриндейлы (Зелёные Низины), славятся своим мастерством в ремесле и портняжном деле. Шорткрасты (Песочные Корзиночки), проявили свои таланты в пробивании путей в человеческие организации. В свою очередь, Варблы (Трели), приобрели репутацию экспертов в сборе информации и детективной деятельности.

«ПРИЧУДЛИВАЯ ПТИЦА»

Хетти Гринхилл является дальней кузиной Сайласа. Ранее она работала одним из его су-шефов, но с тех пор значительно расширила свои горизонты и открыла собственный ресторан. К сожалению для Хетти, она не обладает ни мастерством Сайласа, ни его уважением к кулинарному искусству. В результате «Причудливая птица» превратилась в нечто, напоминающее обряд избыточной компенсации, оформленное в несочетающихся цветах и переполненное помпезными безделушками. Ресторан гордится одним из самых вычурных меню за пределами Бретонии, а местные жители Кляйнмута шутят, что еда здесь настолько странная, что даже тараканы предпочли переселиться в соседний дом.

Каждое утро Хетти прочёсывает Альтмаркт в поисках экзотических продуктов и редких видов мяса. Вернувшись на кухню, она тратит огромное количество времени на создание мясных блюд, которые напоминают кусочки фруктов, или пудингов, внешне схожих с засоленными частями мяса. Её более смелые эксперименты включают в себя сочетание блюд с соусами, которые придают гармоничные ароматы. Она даже пыталась привлечь магов Мидденхайма, чтобы они помогли ей готовить с использованием магического огня или молний. До сих пор ей не везло, поскольку маги обычно считают работу на кухне унижительной.

Несмотря на все свои изыски, кулинарные творения Хетти не превосходят по вкусу сосиски, продаваемые на улице. Тем не менее, у неё есть небольшая, но преданная аудитория, утверждающая, что «это того стоит хотя бы из-за уникальности». Однако, несмотря на все старания, она продолжает оставаться в тени своих более удачливых родственников.

СТРАСТЬ К ЕДЕ

- Авантюристы могут рассчитывать на выгодные предложения от Хетти, которая щедро платит за всё, что можно съесть. Она особенно ценит различные виды мяса, за исключением самых вредных, а особенно высоко оценивается мясо экзотических существ.
- Некий шутник регулярно проникает в «Причудливую птицу» и закрывает лицо скульптуры Эсмерельды, словно она должна стыдиться этой еды. Хетти тайно предлагает награду тому, кто сможет выявить этого нарушителя.
- Репутация Хетти как ценительницы экзотического мяса привлекла внимание Нефритового Скипетра, местного культа Слаанеш, который предаётся всевозможным излишествам. Они находят идею привлечения полурослика к своему обществу необычной и интересной, полагая, что Хетти с удовольствием попробовала бы более экзотические деликатесы, если бы им удалось уговорить её сделать это. Для подобного случая культисты даже раздобыли и разделали зверюлюда. В свою очередь, Хетти просто хотела бы, чтобы кто-то выяснил, почему за ней наблюдают странные люди, постоянно предлагающие ей сомнительное на вид вяленое мясо.

БЮРО НАХОДОК ХОБА

Хоб Варбл - пожилой полурослик с лысой головой, напоминающей маленькое и вмятое красное ядро. Он возглавляет бюро находок, представляющее собой однокомнатную контору на окраине Кляйнмута. Это бюро выглядит довольно необычно: оно слишком маленькое, чтобы быть комфортным для людей, но в то же время более просторное и высокое, чем представление полурослика об уютном убежище.

Хоб Варбл выделяется среди полуросликов своим пониманием того раздражения, которое испытывают другие народы, когда у них что-то крадут. При этом он уважает тот факт, что в культуре полуросликов воровство не воспринимается как злой умысел. Хоб помогает как своей общине, так и тем, кто сталкивается с недостатком уважения полуросликов к личной собственности. Если кто-то потерял вещь и подозревает, что полурослик мог её взять, он может обратиться к Хобу. Тот проведёт небольшое, но тщательное расследование, чтобы выяснить, куда могла деться пропажа.

Цена Хоба составляет 15% от стоимости любого предмета, который он сумеет обнаружить. Он является хитрым следователем, обладающим непревзойдённой осторожностью. Хоб хорошо знаком с городскими ограждениями и внимательно следит за тем, чтобы его расследования не затрагивали аспекты, способные разоблачить преступные действия «Нижних Королей». Если предмет не был похищен профессиональным вором, то он с высокой вероятностью сможет его найти.

ИЗЯЩНЫЙ КОРТИК

- Клан полуросликов Штильбург погружён в мир преступности и считает вмешательство Хоба крайне нежелательным. Тем не менее, они проявляют избыточную осторожность, чтобы не привлекать внимание семьи Варбл, известной своими талантами в области уголовных расследований. Если среди персонажей окажется искусный убийца, к нему могут обратиться с просьбой устранить Хоба любым возможным способом.





КЁНИГСГАРТЕН

Когда люди Артура впервые ступили на Фаушлаг, их поразил голый, выжженный пейзаж. На плато в основном росли лишь лишайники и слабо развитыми скальные растения. Почвы здесь практически не было, а единственными зелёными насаждениями являлся мох и искривлённые деревья с редкой, хрупкой хвоей.

Тем не менее, существовало одно исключение — зелёный оазис, где мягкая почва была защищена от сильных ветров и ливней, обрушивающихся на скалы. Даже в эпоху Артура этот уголок был заполнен травой и деревьями. Сегодня ухоженные и покрытые мхом дорожки Кенигсгартена ведут к востоку от Мидденпалаца. Это по-прежнему одно из немногих мест в Мидденхайме, где пышная растительность растёт в изобилии.

Эти сады поражают красотой и ухоженностью, с зелёными газонами, редкими деревьями, множеством цветущих кустарников и яркими цветочными клумбами. Их обрамляют высокие кованые ограждения, а в окрестностях всегда находятся как минимум десять охранников и несколько смотрителей парка. Кенигсгартен открыт для посетителей с десяти утра до восьми вечера, за исключением периодов, когда здесь проходят летние садовые торжества графа — мероприятия, на которые требуется личное приглашение.

МЕМОРИАЛЬНАЯ ЭСТРАДА ГРАФИНИ СОЛЬВЕЙГ

Графиня Сольвейг, дочь фамилии фон Бильдхофен, занимает одно из ведущих мест в истории Мидденхайма. Её брак с первым Графом Борисом Тодбрингером в 2371 К.И. считается началом нового золотого века для города. Графиня олицетворяет имперскую аристократию, и в центре эстрады установлена статуя, подчеркивающая её утонченность и элегантность. Рядом расположенные каменные таблички перечисляют многочисленные проекты, которые она поддерживала в северных провинциях Империи, включая университеты, творческие и предпринимательские инициативы и благотворительные организации.

Сольвейг никак нельзя назвать посредственной фигурой, однако серьёзные историки должны признать, что её памяти был придан значительный блеск. Она служит ярким примером силы и влияния, которые обрели Тодбрингеры и фон Бильдхофены, объединив два своих рода.

За статуей и скрижалью эстрады расположена внушительная платформа, обрамлённая высокими колоннами в тилейском стиле. Это излюбленное место встреч для жителей Мидденхайма, одно из немногих в городе, где представители разных классов могут свободно общаться друг с другом без лишнего напряжения.

Художественно Сжатые Таррадашцы, более известные как «ХСТ», представляют собой четырёх ярких представителей мидденхаймского театра Кенигсгартена. Их мастерство заключается в создании сокращённых интерпретаций классических произведений Якопо Таррадаша, которые могут быть исполнены всего лишь квартетом артистов благодаря стремительной и ловкой смене костюмов. В летние месяцы они фактически монополизируют сцену, а их выступления становятся мощным инструментом рекламы предстоящих полномасштабных спектаклей их театра.

У ВАС ЕСТЬ СЦЕНА...

- Когда таррадашцы не задействуют эстраду, сцену обычно занимают музыкальные группы. Даже во время других мероприятий часто можно заметить одного или двух уличных музыкантов, которые наблюдают издали, готовые выступить, если появится шанс. Персонаж-исполнитель может выступить в подобных условиях, однако его номер должен привлечь внимание, иначе публика быстро начнёт осматривать его в ожидании более интересного шоу.

ПРИЧУДА ГРАФА БЕРХОЛЬДТА

Эта необычная конструкция была возведена по указанию Графа Берхольдта Тодбрингера в 2428 К.И.. Она представляет собой массивную колонну из гладкого чёрного мрамора, которая выглядит довольно неуместно на фоне более утончённого оформления садов.

Причуда получила своё название, поскольку граф задумал её в честь отношений между Тодбрингерами и мидденхаймскими Рыцарями Пантеры. Судя по всему, он заказал статую вздыбленного большого кота для вершины колонны и выплатил гному ювелиру значительную сумму за создание этой фигуры. Несмотря на эти затраты, статуя оказалась столь малой, что лишь немногие зрители могли её разглядеть на колонне, а позже она была украдена во времена правления Графа Дитера.

- На самом деле причуда была возведена с тайной целью, так как её колонна полая и скрывает потайную дверь у основания. Тодбрингеры обладают единственным известным ключом от этой двери и могут попасть в причуду через секретный проход, который начинается внутри Мидденпалаца.

ХОХАЙН

Хохайн — одно из редких мест на плато, где можно встретить густую растительность, с высокими хвойными деревьями, у корней которых раскинулся плотный ковёр из папоротников и грибов. Это остатки первоначального зелёного уголка, который был впервые обнаружен людьми Артура во время исследования Фаушлага более 2500 лет назад. Хотя его размеры не позволяют считать его полноценным лесом, он всё же отличается плотностью и непроходимостью. Несмотря на дикую красоту Хохайна, большинство жителей Мидденхайма предпочитают держаться подальше от него, находя древние заросли жуткими и внушающими дурные предчувствия.



МЕНГИРЫ

Когда тевтогены впервые наткнулись на вечное пламя, они сразу увидели в нём магическое чудо. Вокруг этой священной огненной точки был создан круг из восьми высоких камней, оформленных в стиле древних огамов, которые встречаются по всей Империи и за её пределами. На протяжении более ста лет камни охраняли пламя, но, когда Ар-Ульрик Вулкан отдал приказ о строительстве главного храма, их выкорчевали и переместили на новое место.

Долгое соседство с пламенем обогатило менгиры значительным количеством Гарра, и маги Янтарного Ордена, традиционно предпочитающие работать на природе, рассматривают это место как ключевое для своих ритуалов.

СИЛА ШТОРМА ГАРРА

Персонаж, обладающий талантом *школы магии (звери)*, получает дополнительные преимущества от избытка Гарра в этом месте, который значительно превосходит таковой в других частях города (стр. 46). Такие персонажи используют таблицу *неспокойных ветров (WFRP: Книга Правил, стр. 238)*, что позволяет им всегда получать **модификатор +30** к любым **ПРОВЕРКАМ сотворения заклинаний и концентрации**, которые они проводят в этом районе.

ПОЛЯНА ГРЁЗ

В Хохайне располагается маленькая поляна, доступ к которой осуществляется через узкую заросшую тропинку, скрытую за одним из менгиров. Это место стало заколдованным и мрачным из-за накопления магических энергий. Если кто-то из жителей Мидденхайма случайно окажется на поляне в ночь Луны Хаоса, он заметит странное мерцание в воздухе и попадёт в ловушку ужасного царства пророчеств и демонической злобы.

Обладатели второго зрения могут понять, что поляна, пронизанная Гарром, является чем-то необычным и пугающим. Человеческие маги не знакомы с таким проявлением Гарра и в основном предполагают, что это всего лишь проявление дикой природы, присущей этому лесу, который является одним из немногих по-настоящему нетронутых мест в городе. Некоторые эльфы из Мидденхайма знают о существовании этой поляны, но предпочитают держаться от неё подальше. Они способны различать тонкие грани между дикой природой и магическими территориями, а также осознают более тревожный характер этой поляны.

В частных разговорах эти эльфы высказывают предположение, что поляна является (или, возможно, всегда была) обнажением Атель Кайеллин, известным как лес Грёз. Это опасное альтернативное царство наполнено первобытной магией. Слухи гласят, что здесь можно увидеть пророческие видения и исполнить желания, однако также известно, что в этих местах обитают демоны Слаанеш.

Эльфам ещё предстоит подтвердить свои подозрения, но они частенько посещают окрестности поляны, чтобы следить за тем, кто приходит и уходит, и какие у них могут быть дела там.

ОЧАРОВАНИЕ ПОЛЯНЫ

- Культисты Нефритового Скипетра обычно слишком сосредоточены на собственных удовольствиях, чтобы углубляться в малоизвестные уголки города. Тем не менее, если бы кто-то из них проявил интерес к изучению демонологии и связал некоторые аспекты знаний о Слаанеш с этой поляной, он мог бы осознать, что в ту ночь, когда Моррслиб полон, скопище демонов может быть вызвано из призрачных теней леса Грёз.
- Персонажи, обладающие талантом шестого чувства, ощущают сильное и тревожное чувство вблизи поляны, хотя им предстоит провести необходимые исследования, чтобы выяснить причины этого. Несмотря на то, что некоторые городские маги обладают определёнными знаниями о поляне, лишь эльфы или последователи Нефритового Скипетра способны предоставить правдивую информацию.



Янни Вебер

Большинство шаманов Янтарного Ордена испытывают дискомфорт в городах Империи. Они обычно одеваются в шкуры диких животных, украшенные зубами и когтями хищников, чтобы привлечь Янтарный Ветер. Однако в Мидденхайме, где земля пронизана Гарром, янтарный маг может обойтись без своих привычных атрибутов. Здесь можно встретить более сдержанных шаманов, которые практикуют свою магию в городской среде. Янтарный Орден высоко ценит таких индивидуалистов, поскольку необходимость изучения уникальных условий магических сил в Мидденхайме требует их участия.

Янни является одной из городских шаманок Янтарного Ордена. Несмотря на то что она живёт, обучается и трудится в Мидденхайме, большая часть её времени уходит на пребывание в Хохайне и его окрестностях, где она проводит ритуалы в одном из немногих уголков города, сохранивших свой дикий характер.

Янни выглядит необычно для тех, кто привык к традиционным шаманам Янтарного Ордена. Её чёрные волосы аккуратно уложены и подстрижены, а одежда напоминает стиль городского жителя. Тем не менее, она сохраняет несколько символов своего ордена: череп крысы украшает лацкан её плаща, а в ленту шляпы заправлены несколько перьев. Янни с увлечением изучает странные магические вихри вокруг менгиров, но пока ей не удалось обнаружить ничего необычного.

ЯННИ ВЕБЕР ЧЕЛОВЕК, МАГИСТР (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	52	33	38	35	38	45	35	58	59	28	14

Черты: оружие (посох) +7

Навыки: знание (магия) 66, интуиция 62, концентрация (Гарр) 65, наблюдательность 63, обращение с животными 64, рукопашный бой (древковое) 58, рукопашный бой (основное) 55, уклонение 51, хладнокровие 63, язык (магический) 66

Таланты: безупречная дикция, второе зрение, грамотность, грозный вид, магическое чутьё, простейшая магия, роковое пророчество (*Твой последний возглас - любовь*), школа магии (звери), эфирный унисон

Имущество: гримуар, лицензия мага, Морг (говорящий крысиный череп), посох



Ворсинка Тысячелистника «Подменыш»

Маленькое существо, высотой менее фута, окутанное светящимися паутиными нитями, пронизывающими всё его тело, Ворсинка Тысячелистника остаётся загадочным и скрытым существом. Тем не менее, именно оно стало причиной большего числа душевных страданий в Мидденхайме, чем Гром Брюхо или Влад фон Карштайн. Ворсинка «Подменыш» невелика по размеру, но наделена колоссальной магической мощью и злобным недоверием к смертным.

Столетия назад Ворсинка с отвращением осознала, что оказалась среди бурлящей жизни и промышленности брэнного человечества. Она оставалась незаметной и уединённой в лесу Грёз, и лишь в безлунные ночи порхала по Мидденхайму, стремясь узнать больше о том грязном и жалком месте, которое открыла для себя.

Поддавшись скуке и желанию поиграть, Ворсинка решила устроить жителям города настоящие испытания. В тайне она лишила плодovitости нескольких значимых жителей Мидденхайма, ставя под угрозу их существование и будущее их потомков. От Бориса Тодбрингера до «Человека» многие из самых влиятельных личностей Мидденхайма потеряли свою способность к любви и близости из-за сглаза Ворсинки.

ВОРСИНКА ТЫСЯЧЕЛИСТНИКА «ПОДМЕНИШ»

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	55	56	13	20	65	45	71	65	62	55	2

Черты: бестелесность, предубеждение (к простым смертным)

Навыки: атлетика 80, запугивание 43, интуиция 95, концентрация 87, наблюдательность 95, обаяние 75, скрытность 60, усмирение животных 77, язык (магический) 85

Таланты: безупречная дикция, ведьма 2, второе зрение, грамотность, грозный вид, магическое чутьё, маленький, обострённое восприятие (зрение, слух, чутьё), простейшая магия, простолюдин, сумеречное зрение, твёрдость духа 2, ходок (леса), шестое чувство, школа магии (ведьмовство, жизнь, звери, знахарство), эфирный унисон

КАРЕТНАЯ КОМПАНИЯ «УТЁСНАЯ КРЕПОСТЬ»

Каретная компания «Утёсная крепость» является совместным предприятием Гуннара Гильденштерна и Рудольфа Финкельштайна. Гуннар также владеет «Плавучим театром» в Великом Парке и порой использует транспортное подразделение компании для контрабанды вин в это заведение.

Конторы компании и конечная остановка находятся на Бургенбане. Здесь расположен обширный каретный двор, известный как «Утёсная крепость», а также каретная станция с конюшней и небольшой кузницей. Станция способна одновременно разместить до четырёх дилижансов, а в конюшне имеется достаточно места для примерно двенадцати лошадей.

Гильденштерн и Финкельштайн знают, что каретная компания «Быстрый волк» испытывают трудности, но они не догадываются, что их беды вызваны собственными усилиями, целью которых является накопление средств для расширения их деятельности.

НОЙМАРКТ

Ноймаркт является вторым из двух главных торговых районов Мидденхайма. В то время как Альтмаркт преимущественно сосредоточен на продаже продуктов питания, Ноймаркт предлагает разнообразные товары. В этом районе расположено несколько рынков, которые соседствуют с ремесленными мастерскими и различными типами жилых домов. Кроме того, здесь можно встретить гильдейские дома ряда менее крупных ремесленных гильдий.

Блаженная Гильдия Водоносов

Мидденхайм – одно из немногих крупных поселений в Империи, которое не расположено рядом с рекой. Однако это не означает, что город остался без воды: из Фаушлага вытекает множество источников, а в каждом районе пробурены колодцы в удобных для доступа местах. Тем не менее, добыть воду в городе не так просто, и трудности с черпанием из колодцев привели к появлению профессии, которая редко встречается в других местах. Водоносы ведут напряжённую работу, передвигаясь по городу с бочкой воды, прикреплённой к спине. Некоторые из них осуществляют поставки воды в предприятия и к богатым домам, в то время как другие стоят на перекрёстках, предлагая стакан воды за небольшую плату.

Водоносы ведут тяжёлую жизнь, что отражается в их заметной сутулости и хриплом дыхании. Здание гильдии – это скромное деревянное сооружение, расположенное на краю небольшой рыночной площади, в центре которой возвышается главный колодец Ноймаркта.

- В Мидденхайме все знают, что водоносы хорошо ориентируются в городских улицах. Если кто-то потерялся и нуждается в помощи водоноса, согласно местным традициям, он должен предложить ему пенни в качестве вознаграждения за указание пути. Обиженные водоносы быстро распространяют слухи о скупых людях, и тот, кто попытается обмануть их, вскоре станет известен в городе как скупердяй.

НЕ ПРОСТО БОЧКИ НА ЛАПАХ

- Однажды Гильденштерн предложил Финкельштайну идею создания дилижанса, запряжённого демигрифами. Однако более прагматичный партнёр отклонил это предложение. Тем не менее, если «Быстрый волк» создаст дилижанс на паровом двигателе и увидит в этом финансовую выгоду, то необходимость конкурировать может побудить Гильденштерна всерьёз задуматься над разработкой инновационного дизайна дилижанса.

КОЖАНЫЕ ИЗДЕЛИЯ ГРИНДЕЙЛА

Мастерская расположена на границе района, недалеко от окраин Кляйнмута. Здание разделено на рабочую и жилую зоны при помощи занавешенного дверного проёма, и одновременно выполняет функции магазина. Дунно Гриндейл живёт в этом доме вместе с женой, семьёй детьми, а также многочисленными родственниками и соседями, которые часто навещают их. Здесь царит шумная и жизнерадостная атмосфера.

На колышках по всей мастерской аккуратно развешаны ремни, сумки, перевязи для мечей и рюкзаки. В центре помещения расположен большой стол, за которым трудится Дунно, а под ним лежат аккуратные стопки выделанных шкур. Товары, выставленные в витрине, просты, но качественно сделаны, а Дунно также принимает заказы на уникальные изделия, как правило, по цене на 125% выше стандартной. Полурослики, а также его близкие друзья и постоянные клиенты могут рассчитывать на скидку в 10%.

На создание элемента одежды требуется количество часов, в десять раз превышающее его стоимость в золотых кронах. Цена кожаного изделия и его вес в два раза выше, чем у аналогичного тканевого предмета. Дунно никогда не изготавливает вещи, которые не обладают такими качествами, как красивый и облегчённый (WFRP: Книга правил, стр. 292). Таким образом, одна из его кожаных жилеток будет стоить 2 золотые кроны и иметь ВЕС 0.

Как и многие городские ремесленники, Дунно трудится по 12 часов в сутки. Его яркая натура и высокие стандарты превращают примерки в удовольствие, а для своих клиентов он всегда готов предложить травяной чай, пряный эль и фруктовое печенье.

Дунно специализируется на производстве кожаных кружек, обшитых прочной смолой и украшенных замысловатыми тисненными узорами. Он убеждён, что такие кружки подчёркивают вкус качественного эля и при этом стоят меньше. Цены на его кожаные кружки варьируются от 1 до 4 шиллингов, что соответствует стоимости довольно простой оловянной модели. Кроме того, он изготавливает кожаные миски и тарелки, которые особенно ценятся полуросликами для определённых блюд. Дунно подчёркивает, что кожаные изделия не разбиваются, как керамические, не теряют блеск, как металлические, и не требуют ухода, как деревянные.

Кроме того, что Дунно ведёт собственное дело, он часто принимает заказы на ножны и сбрую от нескольких местных оружейников, а также время от времени создаёт оригинальные переплёты для книг.

АРСЕНАЛ ГАНСА РУСУНГА

Дом Русунга представляет собой типичную двухэтажную резиденцию, совмещённую с мастерской. Первый этаж выполнен полностью из камня, что минимизирует риск возгорания, и предназначен для работы. Две двойные двери, которые можно запирать изнутри на засов, позволяют телегам, привозящим металл и уголь, свободно заезжать внутрь. Эти материалы хранятся в удалённых уголках мастерской. В одной из стен размещена каменная кузница с дымоходом, который проходит по внешней стороне здания, поднимаясь на несколько футов выше крыши.

Кроме самой кузницы, в основном рабочем пространстве расположены несколько желобов для закалки камня, заполненных маслом, а также небольшая печь для отжига, где готовые изделия медленно остывают. Ведро с песком подготовлено для облицовки металлических изделий, что позволяет придавать им яркий и гладкий вид.

Каждый оружейник располагает кладовой, где хранит готовое оружие и доспехи перед продажей, сбором или отправкой. В мастерской Русунга такая кладовая находится в подвале, скрытом под секретным люком в полу.

На верхнем этаже, выполненном из дерева, расположены жилые помещения для Русунга и его семьи. У его подмастерья, Фрица Лерлинга, также имеется комната на этом этаже. Русунг отличается великодушием как учитель: многие ремесленники заставляют своих подмастерьев ночевать в углу мастерской.

У Русунга всегда есть небольшой запас распространённых предметов (по D10 штук каждого), таких как *кинжалы*, *рапиры* и *шпаги*, которые он хранит в своей кладовой. Он предлагает их на продажу любому персонажу, желающему приобрести. Русунг также обладает навыками для изготовления любого оружия ближнего боя из таких групп как: *основное*, *фехтовальное*, *парирующее* и *двуручное* (WFRP: Книга Правил, стр. 294). Кроме того, он может создать любые элементы *латной* брони, перечисленные в «Руководстве покупателя» (WFRP: Книга Правил, стр. 300). Для изготовления заказных предметов требуется количество рабочих часов, равное половине цены предмета в шиллингах, округлённое до ближайшего целого. Например, на создание *шпаги* (цена 5 золотых крон) понадобится 50 рабочих часов, а для изготовления *мечеломы* (цена 1 золотая крона 2/6) — 12 рабочих часов. Это минимальное время, если не запрашиваются дополнительные ДОСТОИНСТВА предмета (WFRP: Книга Правил, стр. 292), в противном случае к времени следует добавить 50% за каждое дополнительное ДОСТОИНСТВО.

Русунг и Фриц занимаются кузнечным делом в сумме 20 часов в день, 8 дней в неделю. В любой момент времени вероятность того, что Русунг занят выполнением заказа и ему необходимо потратить ещё 2D10 часов на работу, составляет 40%.

Русунг обычно запрашивает 3 шиллинга за час работы, что делает цену его двуручного меча равной 15 кронам. Тем не менее, с ним можно обсудить цену, и он может предложить скидку в 10 % для известных или постоянных клиентов. Хотя это делает его основные товары немного дорогими, стоимость его качественного труда вполне оправдана.

ПОРОХОВАЯ БОЧКА

- В Мидденхайме имеется несколько оружейников, однако ружейников в городе нет. Хотя закон не запрещает огнестрельное оружие, всем известно об отвращении Ульрика к этому виду вооружения. Персонаж, решивший воспользоваться этой рыночной нишей, вскоре сталкивается с протестующими разгневанными фанатиками Ульрика.

КЛАУС КЕРЦЕР СВЕЧНИК

Двухэтажное здание Керцера выполнено из кирпича и дерева. На втором этаже располагаются жилые комнаты, тогда как первый этаж отведён под мастерскую, разделённую занавеской на рабочую и торговую зоны. В кладовой на заднем дворе хранятся восковые блоки и катушки бечёвки для фитилей.

В центре мастерской расположен металлический желоб, заполненный расплавленным воском. Над желобом расположены жерди, которые можно поднимать и опускать с помощью шкивов, установленных в потолке. Бечёвку нарезают на отрезки, затем подвешивают к жердям и многократно окунают в воск, пока на обоих концах не образуется по одной свече.

Свечи, уже готовые к использованию, аккуратно развешаны на жердях, установленных вдоль стен мастерской и магазина. В дополнение к основному желобу для обмакивания имеются несколько небольших котлов, предназначенных для создания цветных и ароматических свечей. Специальные ингредиенты, такие как пучки сушёной лаванды, хранятся в сундуке, расположенном в кладовой.

КВАРТАЛЫ НОЙМАРКТА

Когда жители Мидденхайма упоминают Ноймаркт как торговый центр, они в первую очередь имеют в виду три определённые части района и соответствующие отрасли, представленные в тех местах.

Ароматные предприятия Мидденхайма в основном сосредоточены в Гербербане, который находится в юго-восточной части Ноймаркта, неподалеку от Альтквартира. В этом шумном и запущенном квартале работают городские кожевники, красильщики и валяльщики. Каждое утро гонг-фермеры доставляют сюда тачки, заполненные мочой и отходами, которые затем продаются на кожевенные и валяльные производства. За небольшую плату они также собирают более токсичные остатки и сбрасывают их за пределы Фаушлага.

На северо-западе располагается квартал Шмидштрассе, где преобладают металлурги. Мидденхайм представляет собой отличную площадку для предприятия в этой сфере. Группы каторжников добывают руду в шахтах Срединных гор, которую затем доставляют в город для переплавки на одном из нескольких сыродутных горнов, находящихся на Гербербане. Полученные слитки и пластины железа реализуются оружейникам и кузнецам Шмидштрассе, которые изготавливают из них металлические изделия.

Топферплац представляет собой квартал гончаров, где сосредоточено множество мастерских, изготавливающих разнообразные гончарные изделия. В этом квартале также расположен гильдейский дом Гильдии Гончаров, хотя сама гильдия является довольно скромной и почти не занимается регулированием работы местных гончаров. Единственными мерами, которые она предпринимает, являются запрет на использование некоторых ядовитых ингредиентов и преследование нелегальных ремесленников.

«РАЗОРВАННАЯ ЗАВЕСА»

Таверны в районе Ноймаркта часто выглядят как функциональные заведения: они аккуратные, но не предлагают атмосферу, где торговцы и клиенты могли бы спокойно насладиться бокалом пива перед возвращением домой. В отличие от них, «Разорванная завеса» создаёт совершенно иное впечатление: это просторная таверна с множеством баров, уединённых уголков и отдельных комнат. Особое внимание привлекает верхний этаж, который представляет собой запутанный лабиринт коридоров, небольших переговорных и спален. Даже опытные сотрудники заведения порой теряются в его сложных проходах.

Таверной управляет Вульфилда Зюденфельд, норскийка по происхождению, что привлекает нежелательное внимание местных грубиянов, подозревающих её в симпатиях к тёмным силам. Вульфилда не имеет никакого отношения к этим силам и с презрением относится к подобным слухам, но проявляет предусмотрительность, регулярно появляясь в главном храме Ульрика. Она также украсила заведение символикой, включая изображения волчьей головы. Однако это не относится ко всем её постоянным посетителям. Здесь собираются члены Общества Клятвы Преданности Воланса, ведь уединённые и труднодоступные комнаты удовлетворяют их потребности в секретности.

Таверна служит местом встреч для организованной преступной группировки Ноймаркта, возглавляемой «Нижней Королевой» Герлой Хайвардт. Как сама преступная группировка Герлы, так и Общество Клятвы Преданности Воланса строго следят за тем, чтобы не пересекаться в одном и том же помещении или укромном уголке дважды подряд. Поэтому запутанная обстановка таверны обеспечивает им надёжную защиту от нежелательных наблюдателей.

Ева Дитрих из «Красной луны» находит эту таверну своим любимым местом для охоты. Она приходит сюда под прикрытием и питается за счёт одиноких посетителей в удалённых уголках заведения. В многолюдных тавернах, таких как «Разорванная завеса», Ева может удовлетворить свою вампирскую жажду, не опасаясь встречи с теми, кто приходит в «Красную луну». Тем не менее, во время охоты она тщательно скрывает свою истинную сущность.

УПУЩЕННЫЕ СВЯЗИ

- Несмотря на то, что здесь встречаются как участники тайного шабаша, так и члены организованной преступной группировки, они бы нашли друг друга отвратительными, если бы узнали о существовании друг друга. Сообщение одной из организаций о присутствии другой может стать причиной крайне нестандартной тайной войны.

ГОНЧАРНЫЕ ИЗДЕЛИЯ ТОПФЕРА

Эта гончарная мастерская состоит из двух этажей, на втором из которых находится квартира. Первый этаж предназначен для работы и включает в себя печь для обжига, встроенную в одну из стен, а также несколько крупных каменных отстойников, заполненных водой, которые установлены в пол. Сырая глина очищается и отстаивается в этих резервуарах, прежде чем её формируют на гончарном круге.

В мастерской располагаются два колеса: одно из них быстрое, приводимое в движение каменным маховиком, который вращается ногой, а другое — медленное, управляемое вручную. Обычно быстрое колесо обслуживает Топфер, тогда как его подмастерье, сын, работает с медленным. Кроме того, в мастерской имеется множество каменных и металлических форм, предназначенных для создания изделий, которые невозможно изготовить на колесе, например, глиняных курительных труб.

Вдоль стен, рядом с печью, установлены несколько сушильных полок. Эти простые конструкции предназначены для того, чтобы необожженные гончарные изделия могли затвердеть перед помещением в печь. Также здесь находится верстак, на котором осуществляется смешивание красок и глазури. Ингредиенты для приготовления хранятся в шкафу, расположенном рядом со столом.

БОЛОТНЫЙ МАРКЕТИНГ

- Недавно Топфер заключил сделку с рабочим карьера, который добывает высококачественную глину на границах Нордланда. Взамен на регулярные поставки сырья этот человек желает получать всего лишь пару гончарных изделий в месяц. Однако изделия представляют собой огромные кубки и горшки, которые больше подходят для рук огра, чем для человека. Топфер начинает задумываться о том, с какой целью используются его творения, и кто может быть их конечным получателем. Если его подозрения окажутся верны, Топфер может столкнуться с серьёзными проблемами. Торговля с такими существами, как фимиры, строго запрещена в Мидденхайме и влечёт за собой длительное тюремное заключение и применение как минимум трёх самых мягких пыток.

«АЛАЯ ПЕШКА»

Массивное каменное строение без окон, больше напоминающее военный блокгауз, чем ломбард, «Алая пешка» — это необычное заведение, способное функционировать только в таком крупном городе, как Мидденхайм. Оно предлагает узкоспециализированную услугу: идентификацию магических артефактов. Управляет Пешкой мастер Лукас, эксцентричный гном средних лет. Как именно он стал экспертом в области магических предметов — это его личная тайна, однако его компетентность не вызывает сомнений. Мастер Лукас работает в тандеме со своим сыном и подмастерьем Йозефом Лукссоном, а также с шестью телохранителями-гномами.

Если у персонажа имеется магический артефакт, мастер Лукас согласится провести его идентификацию за 2 золотые кроны, из которых одна будет внесена в качестве депозита. Как только предмет окажется у Лукаса, персонажу будет предложено вернуться через две недели, чтобы забрать артефакт и сертификат, подтверждающий его происхождение. В это время мастер Лукас потратит несколько дней на изучение предмета (ведущий должен пройти проверку знание (магические предметы) 85). Затем он попросит Йозефа также провести аналогичное исследование (ведущий должен пройти проверку знание (магические предметы) 85). Если хотя бы одна из них была пройдена, Лукас и Йозеф обменяются мнениями, запишут свои выводы и вернут артефакт владельцу.

Если ни Лукас, ни его сын не могут определить артефакт, он обращается к своему демоническому ларцу — загадочному предмету, который хранится в кладовой глубоко внутри Пешки. В этом ларце заперта душа демонического слуги Тзинча, обладающая способностью распознавать магические вещи, проходя проверку знание (магические предметы) 96. Применение ларца в таком контексте считается источником скверны (слабый).

Лукас делится с вернувшимися клиентами информацией о возможностях предмета, его знаменитом прошлом, а также о проклятиях или особенностях, связанных с артефактом.

ДЕМОНИЧЕСКИЙ ЛАРЕЦ

- ❖ Дури Друмниссон — истинное имя Лукаса. Некогда он был преданным членом клана карак Хирна. Однако он решил заняться авантюрами и похитил демонический ларец из логова тзинчитского колдуна, известного как Меняющийся Векс. Векс до сих пор жив и старается отыскать своё утраченное сокровище. Если бы он связался с Красной Коронай или Пурпурной Рукой, Лукасу пришлось бы столкнуться с могущественными противниками.
- ❖ Телохранители Лукаса верно исполняют свои обязанности благодаря хорошему вознаграждению. Тем не менее, им не совсем удобно работать в этой сфере, так как интерес к магическим артефактам считается недопустимым для гномов. Лукас сталкивается с высокой текучестью кадров и постоянно находит новых охранников. Он может предложить работу любому гному с военным опытом и уверяет, что в кладовой нет ничего угрожающего.

МАГИЧЕСКИЕ ПРЕДМЕТЫ НА ПРОДАЖУ

В данный момент в Алой Пешке предлагается несколько необычных магических артефактов по указанной цене. Если не указано иное, их магические свойства могут быть активированы один раз в сутки.

Кольцо Языков (80КР): владелец кольца может активировать его, произнеся фразу: «*Скажи и будь познан мной*». В течение часа он овладевает следующими языками, словно является их носителем: классическим, бретонским, тилейским, эльтарин, господарским и кхазалид.

Меч Страха (150КР): владелец меча может активировать его мощь, произнеся фразу: «*Уступи или умри!*», в результате чего он получает черту аура страха (2) (WFRP: Книга Правил, стр. 190) на 2d10 раундов. Этот меч также способен наносить урон существам, которые обычно не подвержены воздействиям немагических атак, и обладает преимуществами благодаря качествам *красивый* и *прочный* (WFRP: Книга Правил, стр. 292).

Магический кинжал (50КР): кинжал наносит урон существам, которые обычно не поддаются немагическим атакам, и обладает преимуществами благодаря своим качествам — *красивый* и *прочный*.

Сапоги Гуччи (50КР): при активации фразы «*Грация вне стиля*» владелец получает преимущества ТАЛАНТА *этикет (дворяне, гильдейцы или слуги)* на период ношения сапог. При необходимости фразу можно произнести повторно для изменения специализации ТАЛАНТА.

Громриловый шлем (100КР): этот шлем прекрасно подходит для гнома. По всем характеристикам он представляет собой обычный глухой шлем, однако обеспечивает 3 КБ и обладает преимуществами *красивый* и *неразрушимый*. Лукас посчитает, что продавать этот шлем будет довольно бесчестно, если только покупатель не является гномом.



УХОД ОТ ОТВЕТОВ

Имейте в виду, что доспех, обладающий достоинством неразрушимый, например, изготовленный из громрила, обеспечивает носителю защиту от удачных попаданий в защищённую зону, если этот элемент доспеха обычно предназначен для защиты от данного типа урона. Тем не менее, травмы могут быть получены, если количество потерянных пунктов здоровья превышает оставшиеся, даже от ударов в защищённые зоны, которые защищены неразрушимым доспехом.



Стефан Хочен

Стефан прибыл в Мидденхайм в подростковом возрасте, более 20 лет назад. Он был подмастерьем своего отца, который был врачом, и после его смерти унаследовал членство в Гильдии Врачей Мидденхайма. Стефан стал одержим певичей меланхолических песен в «Красной луне», но вскоре узнал, что она страдает от мутации, вызванной частицей варп-камня, застрявшей в её теле.

Сначала испытывая отвращение, Стефан преодолел свои предвзятые мнения и избавился от источника скверны. Этот опыт пробудил в нём сочувствие к тем, кто столкнулся с мутациями. Хотя у него есть небольшая клиника в районе Ноймаркта, по улицам ходят слухи, что он предлагает услуги по удалению мутаций по доступным ценам и с гарантией конфиденциальности. Стефан является уважаемым членом Гильдии Врачей, однако, если бы они узнали о его сострадательном отношении к мутантам, он был бы исключён из их рядов и подвергся бы преследованиям.

СТЕФАН ХОЧЕН ЧЕЛОВЕК, ДОКТОР (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	26	32	32	36	48	30	52	56	51	48	14

Навыки: вождение 36, знание (анатомия) 66, знание (медицина) 68, книжные изыскания 61, лечение 67, ловкость рук 42, наблюдательность 63, обаяние 55, подкуп 53, сплетничество 52, стойкость 45, хладнокровие 62, язык (гильдейский арг) 64

Таланты: грамотность, книжный червь, ошеломляющий удар, полевая перевязка, хирург, этикет (гильдейцы)

Имущество: противоречивые мнения о мутантах, целебные припарки, унаследованная гильдейская лицензия, рабочие инструменты (медицина)



Марта Гербеншрайбер

У Марты светлые волосы, большие голубые глаза и ямочки на щёчках, как у козопасов из Аверланда. Она является необычным бейлифом, ответственным за сбор денег для «Нижней Королевы» Герлы Хайвардт. Герла предпочитает отправлять на сбор платы дружелюбное лицо, по крайней мере, до тех пор, пока жертвы её принудительного вымогательства не откажутся платить (после этого на их место приходят громилы). Марта идеально подходит для этой роли благодаря своему обаянию, привлекательности и полной аморальности.

Марта обладает такой харизмой, что ей удастся обманывать Герлу, постоянно присваивая себе часть выручки для личного обогащения. Она мастерски оценивает истинную ценность безделушек и артефактов, находящихся в домах её жертв, и часто предпочитает забирать на первый взгляд бесполезные вещи вместо денежного вознаграждения. Этот антиквариат быстро находит покупателей в ломбардах. Марта следит за тем, чтобы книги Герлы были в порядке, а затем забирает всё остальное себе.

Играть с таким преступным авторитетом - рискованное занятие, но Марта проявляет хитрость и осторожность, и пока ей везет. Она питает заоблачные мечты однажды унаследовать «корону» Герлы.

МАРТА ГЕРБЕНШРАЙБЕР ЧЕЛОВЕК, БЕЙЛИФ (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	49	36	35	38	48	33	35	37	40	48	13

Черты: броня (кожаная куртка) 1, оружие +7, предубеждение (к тем, кого она считает слабаками)

Навыки: запугивание 47, знание (местность) 59, наблюдательность 57, обаяние 55, оценка 55, подкуп 63, рукопашный бой (основное) 61, сплетничество 60, стойкость 47, торговля 56, уклонение 43, хладнокровие 52

Таланты: взлом с проникновением, нумизмат, преступник, расхититель, сильная спина, упрямство

Имущество: заоблачные мечты, кожаная куртка, ручное оружие (дубина)

АТЕЛЬЕ КЛЮМП

Модницы Мидденхайма в восторге от великолепного стиля талантливой швеи Хайди Клюмп. Примерно десять лет назад она запустила свой первый магазин одежды в довольно неблагополучном районе Винд. Однако её смелые дизайны сразу же завоевали популярность. Успех Хайди дополнительно укрепился благодаря сотрудничеству с Грегаро Лоджеком, одним из самых выдающихся шляпников, когда-либо выходивших из Кислева.

Мидденхайм не славится своей модной индустрией; Нульн и Альтдорф считаются центрами моды в Империи, где талантливые дизайнеры стремятся попасть к известным мерсерам. Хайди хочет развеять миф о том, что Мидденхайм не имеет своего уникального стиля. В её коллекции преобладают различные оттенки синего, символизирующие мундиры вооружённых сил Мидденланда, которые она гармонично сочетает с жёлтыми полосками Нордланда. Кроме того, она украшает свои творения брошами в виде бегущих волков, кристаллов льда и великолепных изображений топора Ульрика, известного как «Блицбайль».

Хайди также предпочитает использовать волчий мех в своих изделиях. Это не только практично, ведь ветер на вершине Фаушлага холодный даже в летний сезон, но и символизирует её уважение к связи Мидденхайма с Ульриком.

Тем не менее, такой поступок не всегда вызывает одобрение у бескомпромиссных ульриканцев. Согласно церковным предписаниям, волчью шкуру имеют право носить лишь те, кто сам поймал и убил волка. В то время как духовенство Ульрика не осуждает коммерцию с волчьим мехом, фанатичные сторонники этого учения проявляют большую активность. Порой магазин становится ареной для яростных протестов, и не редкость, когда светская дама покидает ателье Клюмп в новом палантине из волчьего меха, лишь для того, чтобы фанатик, охваченный эмоциями, срывал его с её плеч и разрывал на части.

Хотя такие инциденты встречаются нечасто, они способны вызвать конфликты между церковью Ульрика и более состоятельными гражданами Мидденхайма. Купцы и аристократы настаивают на том, чтобы виновные были отправлены на рудники за свои нападения и акты вандализма. Тем не менее, церковь настаивает на том, что, хотя подобные преступления действительно требуют наказания, их можно было бы избежать, если бы Ульрику оказывали должное уважение.

Не тратя времени на сожаления, Хайди Клюмп сосредоточилась на возможности извлечь прибыль и решила спонсировать охотничьи экспедиции. В их рамках вельможам Мидденхайма демонстрируют, как выследивать, убивать и снимать шкуру с их собственного волка.

- Хайди обладает тонким чутьём на тех, кто завоевывает популярность в городе. Если персонажи прославятся своими героическими делами, она может предложить им облачиться в некоторые из своих последних коллекций. Однако это может повлечь за собой неприятности с фанатиками волчьих родичей, особенно если в этих нарядах будет много волчьего меха.

НОРДГАРТЕН

Район Нордгартен получил свое название благодаря соседству с Парком Морра. Это один из самых благополучных уголков города, где проживают многие из самых успешных купцов Мидденхайма. Хотя Нордгартен не может похвастаться великолепием Графсмунда или достатком новых денег Гельдмунда, тем не менее, он остаётся престижным и состоятельным районом.

Хотя основная часть района является жилой, здесь можно найти множество магазинов и заведений, ориентированных на состоятельных клиентов. Это место, которое стоит не только посетить, но и выбрать для жизни. В солнечные дни улицы наполняются элегантными людьми, демонстрирующими свои новые наряды. Толпы этих модников резко контрастируют с похоронными процессиями людей в чёрном, направляющихся в Парк Морра.

«ГРАФСКИЙ ПОКОЙ»

Под управлением Рольфа и Ульрики Штайнмайер, «Графский покой» представляет собой первоклассный хостел, который предлагает уровень сервиса, сопоставимый с «Перспективой». Его расположение в более спокойной части Нордгартена делает его менее привлекательным для молодёжи, стремящейся к ночным приключениям в городе.

Штайнмайеров это устраивает. Они представляют собой льстивую пару, которая в компании своих уважаемых клиентов ведёт себя как жалкие подхалимы. Их цель — создать атмосферу уюта и благородства, где, как они утверждают: «аристократы могут спокойно пообщаться, выпить и встретиться с друзьями, а уважаемые посетители могут отдохнуть вдали от шумных людей, которые так часто встречаются в наше время».

«Графский покой» — это превосходное заведение, идеально подходящее для того, чтобы насладиться тихим вечерним отдыхом в уютной и утончённой обстановке. Однако любое проявление шумного поведения, такие как пение, громкие разговоры или неосторожные действия, вызывает вежливый, но твёрдый ответ со стороны сотрудников. Гостей, которые могут создать проблемы, людей из низших слоёв общества и тех, чей внешний вид не устраивает владельцев, вежливо просят покинуть заведение. Спорить с Борисом, высоким, сердитым и немым охранником, не имеет смысла.

ЛУИДЖИ И САЛЬВАТОРЕ

Этот филиал Луиджи и Сальваторе является крупнейшим магазином в Мидденхайме. Управляют им Гильбертус и Михаэль — два доверенных представителя тилейских магнатов розничной торговли. Эта пара стала источником множества слухов в городе. Многие считают, что они братья, сводные братья или даже любовники. Гильбертус и Михаэль не стремятся развеять или подтвердить эти сплетни, осознавая, что создание атмосферы таинственности лишь усиливает их загадочность. Оба обладают характерной тилейской внешностью: их лица остаются загорелыми и здоровыми даже в холодном климате севера Империи. Они невысокого роста, с длинными орлиными носами и вьющимися тёмно-каштановыми волосами. Их также называют сказочными богачами.

Успех магазина заключается в его разнообразном ассортименте, который удовлетворяет потребности как состоятельных людей Мидденхайма, так и тех, кто не может позволить себе дорогие товары. Здесь можно найти одежду по разумным ценам, а также небольшие отделы с мебелью, сумками, контейнерами, инструментами, детскими игрушками, книгами и даже продуктами на внутреннем рынке, где предлагается свежий хлеб, фрукты и овощи.

ПРЕСТИЖНЫЙ ЧЁРНЫЙ РЫНОК

- Если персонажи хотят совершить покупки в этом месте, они могут это сделать, при условии, что они не одеты бедно и не имеют при себе оружия. Товары, предлагаемые в магазине, обладают достоинством красивый и стоят в два раза дешевле, чем в других местах. Важные предметы имеют достоинства красивый и прочный и стоят втрое дороже обычной цены. Однако торговаться здесь считается крайне неприличным, и тех, кто настойчиво пытается добиться лучшей сделки, настоятельно просят покинуть заведение.
- Персонажи, знакомые с магазинами Луиджи и Сальваторе в различных регионах Империи, могут заподозрить, что этот магазин служит прикрытием для обширной контрабандной деятельности. В филиале в Мидденхайме угроза со стороны «Нижних Королей» до сих пор сдерживала криминальные аспекты работы магазина. Гильбертусу было поручено наладить контакт с одним из преступных авторитетов Мидденхайма, однако они презирают Луиджи и Сальваторе за их верность Ранальду, и ему пока не удалось достичь успеха.



КОНТОРА ИМПЕРСКОЙ ШКОЛЫ ИНЖЕНЕРОВ

В Мидденхайме в профессии инженеров преобладают гномы. Хотя в этом городе также есть инженеры среди людей, они, как правило, не занимаются важными задачами. Гильдия Гномьих Инженеров обеспечивает своим членам получение всех контрактов на престижные проекты.

В 2445 К.И. имперская школа инженеров в Альтдорфе анонсировала открытие филиала в Мидденхайме с двумя основными задачами: популяризация достижений человеческой инженерии и изучение методов, применяемых гномами. Гномы Мидденхайма сразу выразили недовольство, обвиняя школу в промышленном шпионаже, что имперская школа не смогла опровергнуть убедительными доводами. Несмотря на открытие небольшой конторы, она оставалась скромной и ненавязчивой, сосредоточив свои усилия на поддержке своих членов и помощи в обслуживании арсенала Мидденхайма.

Хорст Клеппер - действующий директор конторы, обладающий значительным опытом в инженерии. Он внимательно следит за модными тенденциями среди своих коллег, предпочитая экстравагантную одежду и ухоженную растительность на лице. В стремлении реализовать свои инновационные идеи имперская школа инженеров подарила Хорсту удивительное механическое творение: «Красную ржавчину», автомата в виде огромного жеребца. Однако это проклятое устройство постоянно выходит из строя, и Хорст не может отремонтировать его должным образом. Он тратит гораздо больше времени на борьбу с этим сложным механизмом, чем на то, чтобы верхом проехать на нём. И даже когда ему удастся заставить его рысцой двигаться по улицам Мидденхайма, он неизменно начинает забавно двигаться задом наперёд или крутиться по кругу.

«ПЕРСПЕКТИВА»

«Перспектива» — это один из лучших постоянных дворов города, предлагающий услуги для клиентов высшего класса и состоятельных гостей. Этот постоянный двор, принадлежащий Рудольфу и Сигриду Буффлер, управляется ими с исключительным вниманием к деталям. Все номера оформлены с изысканным вкусом, а высококачественные матрасы сделаны из нежнейшего пуха. Каждый гость может ежедневно наслаждаться горячей ванной.

Этот постоянный двор стал популярной отправной точкой для франтов, которые собираются провести вечер в городе, однако, как правило, они стараются не создавать проблем вблизи своего жилья. Большинству представителей высшего общества известны Буффлеры, и их жалобы всегда принимаются всерьёз. Это иронично, учитывая малозначительный факт, что Рудольф и Сигрид - два самых наглых вора Мидденхайма. Они тщательно скрывают свою истинную сущность под маской благопристойности. Их наряды скромные, но стильные, и они всегда проявляют должное уважение к своим титулованным клиентам, у которых неизменно выведывают информацию о мерах безопасности, прежде чем совершить ограбление.

НОЧНОЕ ВОРОВСТВО

- Рудольф и Сигрид являются одними из немногих профессиональных преступников в городе, которые серьёзно относятся к почитанию Ранальда. Их можно увидеть в святилищном клубе, расположенном в «Пятом пальце» в Весторе, но это происходит очень редко. Эта пара отличается амбициозностью и жадностью мести, не терпя попыток шантажа в свой адрес. Тем не менее, они не склонны к жестокости, поэтому их месть, как правило, заключается в лишении людей их ценного имущества.
- Эта пара возмущена жестокими действиями «Нижних Королей», и, если бы им представился шанс обокрасть преступных лидеров Мидденхайма, они могли бы рассмотреть это как рискованное, но привлекательное дело.

СВЯТИЛИЩЕ ХАНДРИХА

Церковь Хандриха в Мидденхайме немногочисленна и не слишком известна. В основном она состоит из купцов, которые наблюдают за поклонением богу в небольших частных вестибюлях, организованных в их домах. Единственное общественное святилище Хандриха поддерживается общиной верующих-мирян и представляет собой большой мраморный постамент, на котором установлена прочная деревянная модель склада. Утром двери модели открываются, показывая статую бога, который позирует с тростью в левой руке и протягивает монету в правой.

На протяжении дня купцы, проходя мимо святилища, бросают внутрь по шиллингу на удачу. Вечером один из прихожан собирает эти монеты и передает их в фонд для какого-либо проекта, согласованного с общиной.

ПОМОГИ СЕБЕ САМ

- Иногда в округе появляется особенно наглый попрошайка или уличный мальчишка, который пытается украсть горсть шиллингов, пока никто не наблюдает. Если нет свидетелей, такие действия не рассматриваются как серьёзные преступления. Городская стража слишком занята, чтобы обращать внимание на монеты, оставленные на виду, а купцы с радостью считают такие кражи своими благотворительными пожертвованиями. Однако если вор решит открыто взять что-то из святилища, городская стража не упустит возможности наказать его в качестве примера для других.



НОРДТОР

Нордтор представляет собой район с переходной экономикой. Жители Мидденхайма часто воспринимают северную часть города как место, где живут обеспеченные люди. Менее века назад Нордтор считался одним из самых привлекательных районов города. Сегодня он утрачивает свою привлекательность и выглядит заброшенным; когда-то роскошные террасы были преобразованы в небольшие квартиры, в которых проживает множество семей. Хотя уровень преступности и нищеты здесь не так высок, как в Альтквартире или Оствальде, район всё равно не может похвастаться респектабельностью. С каждым годом Нордтор всё больше погружается в запустение и становится обладателем все более дурной репутации.

«ГАЙСТ ХАУС»

Этот просторный двухэтажный дом некогда принадлежал одному из состоятельных жителей района. Он находится в обширном саду, окружённом высокой кирпичной стеной с острыми зубьями на вершине. Насколько помнят местные жители, дом давно заброшен. В Мидденхайме не принято, чтобы заброшенные здания долго оставались без присмотра — на вершине Фаушлага крайне ограничено свободное пространство, и согласно местным законам, городские власти имеют право изымать недвижимость, которая не используется должным образом.

Тем не менее, кажется, что никто не стремится приобрести этот дом: его территория заросла травой, а окна давно закрыты ставнями и надёжно заколочены гвоздями. Проходя мимо, люди даже не хотят смотреть в его сторону, поскольку ходят слухи о том, что в этом доме обитают привидения. Местные жители утверждают, что, если пройти мимо поздно ночью, можно увидеть зловещие огни, услышать необычные звуки и ощутить неприятные запахи. По мнению народа, лучше даже не упоминать об этом месте.

Данный дом служит укрытием для агентов «Человека» и располагается над секретным входом, который известен его сообщникам в преступном мире. Непривычное освещение, шум и запахи объясняются тем, что здесь функционирует лаборатория по производству веселящего порошка и других наркотических веществ, которые сбываются бандитами «Нижнего Короля».

КОРОЛЕВСКИЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ КОЛЛЕДЖ

Над районом Нордтора величественно возвышается благородный серый купол королевского музыкального колледжа. Это великолепное сводчатое сооружение служит домом для мидденхаймского оркестра и стало центром культурной жизни города. Здесь круглый год проходят концерты и различные мероприятия, особенно в периоды фестивалей. Музыкальный колледж поддерживается графом, и среди его покровителей можно встретить немало высокопоставленных особ.

Эберхардт Гейгер, директор и пенсионер-купец, отвечает за финансовые аспекты управления колледжем и его оркестром. В его команде работают управляющий залом Аксель Бунлайтер и музыкальный руководитель Амадеус Тонкунст. Бунлайтер занимается обслуживанием концертного зала на 250 мест, а также координирует уборку и работу обслуживающего персонала. Тонкунст, в свою очередь, курирует исполнителей и организует ежегодную концертную программу. Он часто и настойчиво спорит с Гейгером по поводу содержания концертов, стремясь внедрить новые и авангардные произведения для расширения аудитории. Гейгер же предпочитает придерживаться классических произведений, которые зарекомендовали себя временем и пользуются любовью публики.

Каждую последнюю неделю месяца здесь обычно проходят концерты или другие мероприятия. Дополнительные концерты организуются по особым случаям, таким, например, как день рождения графа. Кроме того, в середине зимы проводится трёхдневный фестиваль религиозной музыки, посвященный главному празднику церкви Ульрика. Во время карнавальной недели в королевском музыкальном колледже проходит множество мероприятий и развлечений.

Цены на билеты определяются типом мероприятия и уровнем удобства мест. Для стандартной концертной программы стоимость билетов колеблется от 1 шиллинга за место у прохода спереди до 1 золотой кроны за место в ложе. В то же время билеты на специальные мероприятия могут стоить в два или три раза больше.

ПЛОХИЕ ДУХИ

- Церковь Морра, поразительно, отказывается исследовать «Гайст хаус» или проводить там обряды экзорцизма. Если персонажи попытаются выяснить причины такого бездействия и почему никто не занимается привидениями, они могут наткнуться на коррупционную деятельность внутри церкви, так как кто-то принимает взятки для обеспечения постоянного производства веселящего порошка.

«СТРАЖ ПРЕСС»

«Страж пресс» — это частная типография, расположенная в небольшом, аккуратном одноэтажном здании. Ее владельцем является Карл Циммерн, невысокий и целеустремлённый мужчина около 30 лет. Хотя типография не отличается высоким уровнем профессионализма, Карл применяет такие же методы ведения дела и ценовую политику, как и в типографии Друкера во Фрайбурге. Тем не менее, качество его работы зачастую оказывается более небрежным и поспешным. У Карла нет стремления к развитию успешного предприятия; его настоящая страсть заключается в распространении своих довольно радикальных политических взглядов.

Карл является особенно увлечённым и упрямым членом Тевтогенского Братства. Он убеждён, что для Мидденхайма было ошибкой присоединиться к объединившейся Империи после Великой Войны против Хаоса. Он с ностальгией вспоминает времена Волчьих Императоров и считает, что наилучшим вариантом для жителей Мидденхайма было бы укрепить безопасность Мидденланда, изгнав всех, кто не обладает явным тевтогенским наследием, и отделиться от Империи.

Для поддержки своего дела он издаёт серию памфлетов, в которых тщательно описывает историю Волчьих Императоров (в очень приукрашенном свете), значимость церкви Ульрика и предполагаемые злодеяния таких групп, как полурослики, сигмариты, унберогены и стриганы.

Карл не пользуется большим уважением в Мидденхайме, но у него есть верные последователи, среди которых находятся военные из Мидденхайма и ульриканские фанатики. Порой его сторонники проводят пикеты у учреждений, которые Карл считает непатриотичными. Группы его молодых сторонников время от времени сталкиваются на улицах с участниками реформистского движения Новые Миллениалисты.

«МЕЧ И ЦЕП»

«Меч и цеп» расположен на Швангерской Аллее, одной из немногих неприметных улочек между районами Нордтора и Ноймаркта. Его владелец, Герхард Хеллер, ветеран мидденландской штатной армии, обладающий множеством шрамов. Эта таверна, привлекающая бойцов, известна своей атмосферой насилия. Здесь зачастую собираются представители разных боевых профессий: свободные от дежурства городские стражники, штатные солдаты и наёмники.

Первый этаж таверны представляет собой пивной зал, напоминающий пещеру, и практически лишённый мебели. Из-за частых драк Герхард пришёл к выводу, что новые столы и стулья станут лишь ненужным бременем. Барная стойка выполнена в простом стиле: массивная деревянная доска, установленная на бочках. Меню также отличается минимализмом. В таверне предлагается широкий ассортимент крепкого эля, закупаемого оптом на пивоварне «Драконий эль», и больше ничего.

Герхард — крепкий мужчина чуть за тридцать, у которого жирные чёрные волосы уже начинают редеть. Он отличается дружелюбными манерами и охотно предлагает щедрые скидки постоянным клиентам, гномам и воинам. Посетителей таверны встречают с шумным радушием, однако настроение может быстро испортиться, если завсегдатаи заметят, что кто-то пытается на них давить или ведёт себя слишком высокомерно.

Потасовки вполне предсказуемы, и если никто не использует оружие, то участникам остаётся лишь решить свои споры. Герхард игнорирует драки в таверне и воспринимает их как нечто вроде развлекательного спорта.

Герхард также не упускает возможности подшутить над посетителями, которые напиваются до состояния, когда едва могут стоять на ногах. У него на верхнем этаже есть комната, где вся мебель прикреплена к потолку. Пьяных затаскивают туда, а Герхард предлагает своим постоянным клиентам наблюдать за ними через незаметные окошки. Реакция опьяневших, когда они приходят к себе и видят перевёрнутую обстановку, приносит массу веселья.

ИЗ ИХ ЧЕРЕПОВ

- Герхард недавно вступил в культ Алого Черепа. Последователи Кхорна давно были в курсе существования тайной комнаты, доступ к которой осуществляется из подвала таверны. Теперь, когда владелец заведения на их стороне, она используется для ритуалов жертвоприношения. Герхард понимает, насколько важна скрытность, и тщательно следит за тем, чтобы ни один из его постоянных клиентов не имел контактов с культистами.
- Герхард имеет деловые отношения с Хиллберри Штильбургом из пивоварни «Драконий эль». Он подозревает Хиллберри в том, что тот производит яды для «Человека», и стремится завоевать его доверие. Культ Кхорна и преступная группировка могли бы значительно помочь друг другу, объединив усилия.

СИРОТСКИЙ ПРИЮТ «ЗИМНЯЯ ГАВАНЬ»

Главный сиротский приют в Мидденхайме находится под управлением членов церкви Ульрика. Он имеет прочную связь с главным храмом, так как представители Братев Книги и Хранителей Дома Знаний регулярно приходят сюда, чтобы обучать детей.

В приюте достаточно места для двенадцати детей, и воспитание, которое они получают, полностью соответствует ульриканским ценностям. Утверждать, что это подразумевает отсутствие комфорта, было бы сильным недооцениванием: жидкая каша и одежда из грубого пряденого полотна — обычное явление здесь. Хотя сироты получают качественное школьное образование, основное внимание уделяется занятиям на свежем воздухе и физической подготовке. С раннего возраста детей обучают искусству боя и навыкам выживания в дикой природе.

В мидденхаймской церкви Шалии порой подчёркивается, что жёсткие условия жизни в «Зимней гавани» не подходят для каждого темперамента. Тем не менее, многие дети, воспитанные в этом месте, позже становятся священнослужителями или рыцарями Белого Волка Церкви Ульрика, так что у этого учреждения есть много влиятельных защитников.



Вальдтрауд Бласс

Вальдтрауд ранее трудилась на кожевенных дубильнях Ноймаркта. Она была талантливым аптекарем, и её способности в распознавании и смешивании химических веществ были неоценимы. Коренастая женщина с широкими плечами и сильной спиной с гордостью переносила шкуры в щелочные ямы вместе с рабочими, которые также трудились на дубильне.

Дубильщики испытывают серьёзные последствия от своей профессии, и после долгих десятилетий тяжёлого труда Вальдтрауд получила серьёзные травмы; её повреждённые лёгкие едва справляются с дыханием. Не в силах больше переносить тяжести, она собрала свои накопления и переехала в район Нордтора, мечтая лишь о том, чтобы покинуть этот мир в спокойствии.

Работа на «Человека» подарила ей новую жизнь благодаря производству ранальдовой услады. Регулярные дозы этого порошка помогают ей справляться с болями в груди более эффективно, чем традиционные лекарства. Чтобы оплатить свою зависимость, она проводит дни в «Гайст хаусе», производя ещё больше порошка. Её профессионализм способствовал тому, что «Человек» занял лидирующие позиции на рынке, предлагая продукт непревзойдённого качества.

ВАЛЬДТРАУД БЛАСС ЧЕЛОВЕК, МАСТЕР-АПТЕКАРЬ, БЫВШИЙ ПОДМАСТЕРЬЕ АПТЕКАРЯ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	23	29	32	42	48	34	50	48	31	33	14

Навыки: знание (медицина) 63, знание (наука) 53, знание (химия) 68, книжные изыскания 53, наблюдательность 55, ремесло (аптекарь) 55, сплетничество 47

Таланты: грамотность, мастер своего дела (аптекарь), походный рецепт, преступник, роковое пророчество (*Связана ловушкой, которую сама же и создала*), сильная спина, умелец (аптекарь), фармацевт

Имущество: доза ранальдовой услады, рабочие инструменты (аптекарь), целебные припарки



Йохен

Одной из ключевых причин выдающегося успеха организации, управляемой «Человеком», является его открытость к найму нелегализованных магов. Йохен — молодой человек с ярко выраженным даром к ведьмовству. Он обладает обворожительной внешностью: атлетическое телосложение, круглое лицо с широкой, сияющей улыбкой и роскошные белокурые кудри. Тем не менее, его характер полон решимости и дерзости, а его привычки могли бы шокировать даже самых преданных культистов Нефритового Скипетра.

Тёмная магия Йохена служит основой репутации «Гайст хаус» как проклятого места. Он применяет заклинания, такие как ползучая напасть, проклятие нестерпимой боли, проклятое место и сглаз, чтобы убедиться, что каждый, кто ступит на его территорию, будет уверен в наличии потустороннего присутствия в этом доме.

Йохен имеет определённые таланты аптекаря, но многому обучается у более опытной Вальдтрауд. Он осознает, что её дни сочтены, и стремится усвоить как можно больше знаний о создании химических препаратов, пока болезнь не одолела её окончательно.

ЙОХЕН ЧЕЛОВЕК, ВЕДЬМАК (МЕДНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	34	34	38	38	42	37	35	31	50	48	14

Навыки: знание (тёмная магия) 44, интуиция 54, концентрация 66, обаяние 58, ремесло (аптекарь) 47, стойкость 44, хладнокровие 64

Таланты: безупречная дикция, быстрые руки, ведьма, грозный вид, преступник, простейшая магия, роковое пророчество (*Под звуки волынки сердце твоё разорвётся на части*), шестое чувство, школа магии (ведьмовство)

Стоимость рукописного пергамента составляет 6 шиллингов за лист, тогда как веленевая бумага обойдётся в 2 КР за лист. Дополнительно за иллюминирование необходимо заплатить 6 шиллингов за лист. Один писец способен изготовить примерно три исписанных листа или один иллюминированный лист в день. Переплёт книг оплачивается отдельно и может варьироваться от 1 до 10 КР в зависимости от качества работы и степени орнаментации.

ОСТТОР

Территория между восточными и северными воротами в основном занята жильём среднего класса. Некоторые здания представляют собой двухквартирные дома, однако большинство из них имеют террасы. Все эти дома отличаются комфортом и хорошей отделкой, хотя и не слишком велики. В этом районе можно найти несколько магазинов, а также значительно больше таверн и хостелов, предлагающих услуги среднего и высокого качества. Улицы здесь несколько уже, чем в подобных районах, таких как Вестор или Судгартен. Дома немного меньшего размера, но разница незначительна.

Осттор известен как район, связанный с мелкой буржуазией, что, вероятно, объясняется его расположением не в престижной северо-западной части города. Здесь проживает в основном молодёжь и представители среднего класса, работающие в различных комиссиях и торговых концернах. Умеренно успешные ремесленники также выбирают этот район для проживания, так как он обеспечивает удобный доступ к их предприятиям в районе Ноймаркта.

СКРИПТОРИЙ БЛЕЙШТИФТОВА

Скрипторий Блейштифтова — это внушительное двухэтажное здание. Некогда его охарактеризовали как роскошно оформленный склад, что, возможно, не совсем точно, но в целом передаёт его внешний вид.

В Мидденхайме функционируют три скриптория: один при Collegium Theologica, другой - при отделении Почтенной Гильдии Законников, и третий - Блейштифтова. Книгопечатание является относительно недавним изобретением, которое ещё только начинает завоевывать популярность и признание. Несмотря на наличие нескольких небольших типографий в городе, основная работа по воспроизведению письменности по-прежнему осуществляется писцами. Скриптории изготавливают все книги и документы в городе, которые не печатаются.

Нижний этаж представляет собой просторный зал, где колонны поддерживают потолок. Внутри расположены ряды письменных столов, по пять в каждом, и по десять колонн, за которыми сидят писцы, занимающиеся копированием рукописей. На верхнем этаже находятся офисы, архивы и склады снаряжения. Скрипторий имеет соглашение с скотобойней Флайшера о поставках коровьей кожи. Веленевая бумага используется исключительно для самых ценных документов и роскошных книг, так как стоимость одного листа составляет 1 КР.

НАДПИСЬ НА СТЕНЕ

- Скриптории имеют весомое влияние и в настоящее время прилагают все усилия, чтобы противостоять конкуренции со стороны типографий. Им удалось предотвратить попытки типографов создать свою гильдию в городе, и они стремятся остановить дальнейшее развитие этой ситуации. Если персонажи узнают что-то политически деликатное о типографах, например, о радикальных взглядах Старого Отто, скрипторий будет готов щедро заплатить за дополнительную информацию.

Ножи Иринки

На протяжении многих лет Иринка путешествовала по дорогам Империи, торгуя своими товарами сначала из мешка, затем с осли, нагруженного товарами, а позже с небольшой тележки. Она была коробейником и отвозила горшки, сковородки, ножи, вилки и иголки в удалённые деревни.

Теперь, когда Иринке исполнилось за 40, она смогла собрать достаточную сумму, чтобы открыть небольшой магазин в Мидденхайме. Она продолжает продавать те же товары: столовые приборы и кухонную утварь. Хотя её прибыль не велика, она стабильна. Иринка нанимает молодого человека по имени Горман Йост, который выискивает в городском мусоре повреждённые горшки и сковородки, чтобы принести их в магазин, отремонтировать и продать.

В Мидденхайме проживает не так много стриган, и Иринке часто приходится сталкиваться с уличными мальчишками и громилками, которые уверены, что её народ связан с вампирами. Хотя Иринка не имеет никакого отношения к нежити, её слова не способны развеять предвзятые мнения расистов. Поэтому она редко покидает свой магазин и отправляет Гормана за покупками. Жизнь в Мидденхайме даётся ей с трудом, но это всё же предпочтительнее, чем скитания по дорогам.

НОЖИ НАГОТОВЕ

- Карл из «Страж пресс» намеревается ухудшить жизнь Иринки, выпустив брошюру, в которой многие проблемы Мидденхайма будут списаны на иммигрантов, подобных ей. После её выхода толпа его сторонников, в данный момент окружившая имперское посольство и уставшая от недостатка развлечений от дипломатов, может направиться к магазину Иринки.

АПТЕКА КАРБУНКЕЛЬ

Этой небольшой, но прекрасно оснащённой аптекой управляет полурослик по имени Велма Карбункель. Магазин переполнен пучками трав, а полки уставлены бутылочками и баночками с различными припарками, и отварами. Велма является достаточно успешной аптекаршей, но она скрывает ужасную тайну: её брат Поппин - мутант. На протяжении многих лет она прятала его в своём подвале. Всё шло гладко, пока об этом не узнал Глюкштайн из Виндхундской компании грузоперевозок, влиятельный член культа Пурпурной Руки.

Вскоре после этого случился шантаж. Сначала Глюкштайн просто просил травы и припарки, но вскоре начал настойчиво требовать от полурослика приготовления ядов. Велма по-прежнему отвергала последние требования и даже угрожала обратиться в власти. Глюкштайн дал ей последний шанс: если в течение недели она не доставит товар, он пошлёт группу головорезов чтобы покончить с ней.

В ТИСКАХ

- Велма могла бы обратиться к подходящим персонажам с просьбой стать её телохранителями. В ином случае они могут случайно оказаться в мастерской полурослика, когда на них нападут головорезы. Количество и профили этих второстепенных культистов зависят от ведущего, но у всех них есть татуировка в виде пурпурной руки, которая может показаться персонажам знакомой.

КОМИССИЯ ПО ЗДРАВООХРАНЕНИЮ, ОБРАЗОВАНИЮ, БЛАГОСОСТОЯНИЮ

Комиссия располагается в неприметном сером здании на Ост Вег. Учреждение было основано после вспышки Чёрной Чумы в 2115 году К.И. и отвечает за взаимодействие с Гильдией Врачей по вопросам здравоохранения. Она выдаёт лицензии врачам и аптекарям в городе на основании рекомендаций гильдии. Кроме того, комиссия формально осуществляет контроль над Collegium Theologica и учёными в городе.

Школа Граг Мар при Храме Сигмара не подчиняется рекомендациям комиссии. Жрецы Ульрика порой высказывают недовольство по этому поводу. Тем не менее, Астрид фон Хельштайн, председатель комиссии, всегда внимательно следит за тем, чтобы её рекомендации для Collegium Theologica сначала получали одобрение храма Ульрика. Поскольку жрецы Ульрика устанавливают большинство норм, это становится лишь формальностью. Она предпочитает избегать налагания каких-либо обязательств на школу Граг Мар, опасаясь, что последователи Сигмара могут указать на лицемерие, присущее попыткам адаптировать их программу к ульриканским стандартам.

Комиссия по социальному обеспечению отвечает исключительно за управление завещаниями небольшого числа городских филантропов и пожертвованиями, направляемыми храмам для поддержки нуждающихся. Эти средства, как правило, передаются храму Шалии после вычета необходимых административных сборов.

«ПОЮЩАЯ ЛУНА»

Это ночное заведение принадлежит Киристе Калларизл, эльфийке, которая самостоятельно осуществляет управление. Оно стало популярным среди городских эльфов и преданных эстетов из других народов. Атмосфера здесь расслабленная и стильная, а в оформлении явно ощущается эльфийский мотив.

Вход в клуб возможен только для членов; стоимость членства составляет 2КР в год. Лица, не состоящие в клубе, могут попасть внутрь только в том случае, если они являются эльфами (вход 2 шиллинга) или гостями члена клуба (вход бесплатный). Гномам вход категорически запрещён, хотя вряд ли кто-то из них вообще желал бы туда попасть. В «Поющей луне» располагается обширный погреб, где хранятся вина и крепкие напитки со всех уголков Старого Света. Немногочисленные запасы эльфийских вин и фруктовых бренди потребляет лишь Кириста и особо привилегированные эльфийские гости. Цены на напитки высокие, но, как правило, они оправданы их качеством.

Придворный менестрель Раллан Лафарель регулярно бывает в «Поющей луне», иногда устраивая спонтанные сольные выступления, а порой присоединяясь к местным музыкантам, если у него хорошее настроение. Аллавандрель Фанмарис, егермейстер, также часто посещает это заведение, и эльфы иногда приводят с собой Дитера Шмайдехаммера, надеясь привить ему немного культурных знаний. Слухи в некоторых кругах утверждают, что Раллан и Аллавандрель являются дружескими соперниками в борьбе за внимание Киристы. На самом деле же они просто наслаждаются общением друг с другом, любят беседовать, шутить и флиртовать.

- «Поющая луна» славится своей уникальной атмосферой кабаре. Здесь часто можно увидеть огнеглотателей, акробатов, эскапологов и других удивительных артистов, которые превосходят уличных исполнителей. Кроме того, «Поющая Луна» привлекает лучших музыкантов, выходящих за рамки королевского музыкального колледжа, предоставляя талантливым исполнителям, из числа персонажей, возможность найти поддержку и признание.

- В настоящее время благородные Хельштайны рискуют столкнуться с осуждением со стороны графа из-за того, что их свита значительно увеличилась за счёт вооружённых сторонников, превышающих допустимое количество. Тем временем Астрид старается умиротворить ульриканских жрецов, которые пока предпочитают оставаться в стороне от этого вопроса. Однако если комиссия продолжит позволять школе Граг Мар самостоятельно устанавливать свою программу, то опытный ульриканский жрец может задуматься о том, чтобы ускорить решение проблемы, используя личные и профессиональные обстоятельства Астрид. Конечно, такой жрец не станет открыто угрожать, но вполне может найти людей, которые выступят от его имени.

- Помощь может поступить из самых неожиданных источников. Тинейское Общество постоянно поддерживает комиссию и не желает, чтобы она сталкивалась с серьёзными трудностями. В конечном итоге, если бы не их безупречная репутация, общественность могла бы заподозрить, что их руководство поклоняется Нурглу. Если какой-либо персонаж будет восприниматься комиссией как угроза, он станет целью этого необычного культа.

«ПАДШИЕ ХРАМОВНИКИ»

«Падшие храмовники», которым управляет Георг Микаэль, стало популярным местом для молодёжи и модников — это заведение, которое обязательно стоит посетить в Мидденхайме. Здесь всегда царит шумная атмосфера, и, хотя вход бесплатный, попасть внутрь могут лишь те, кто одевается по последней моде. Заведение переполнено ярко накрашенными и откровенно одетыми подростками, которые позируют с самыми новыми коктейлями и открыто демонстрируют, что их развлечения не ограничиваются только напитками. Цены здесь почти столь же шокирующие, как и сами посетители, однако постоянные клиенты, похоже, считают, что переплата оправдана, чтобы быть на острие моды.

Коктейли в «Падших храмовниках» просто феноменальны. Коктейль «Какой обет целомудрия?» за 4 пенни предлагает отличное соотношение цены и качества, но настоящей изюминкой, особенно среди молодежи, является скандальный «Тише, щенок», стоимостью 2 шиллинга, который включает в себя множество алкогольных компонентов, настоянных в желудке некогда злобной, а теперь опустошённой маленькой собачки. Хотя здесь принято наслаждаться коктейлями, и каждый, кто создаст новый рецепт, получает в награду один бесплатный напиток. В «Падших храмовниках» имеется лишь небольшой и плохо хранимый запас вина. Запросив пиво или медовуху, вы рискуете быть изгнанным.

ВОЛЧЬЕ ЛОГОВО

Волчье логово — это название небольшого уличного святилища, посвященного Ульрику. Оно расположено на перекрестке, где сходятся пять переулков. Святилище состоит из грубой каменной колонны с углублённым альковым внутри. В центре алькова на постаменте расположена большая декоративная чаша из чёрного камня, увенчанная маленьким высеченным изображением волчьей головы. Согласно местным традициям, торговцы и домовладельцы, проходя мимо святилища, оставляют здесь зажжённые свечи, монеты и подношения в виде цветов и трав вдоль его краёв.

На обочине дороги, напротив святилища, расположен публичный позорный столб. Он служит местом наказания для тех, кто совершил незначительные богохульства. Лица, признанные виновными в мелких проступках на религиозном суде в храме Ульрика, помещаются задом наперёд на повозку, запряжённую ослом, и доставляются сюда, где их заключают в колодки на один или два дня. Разочарованные сигмариты иногда обнаруживают, что находятся рядом с ульриканскими адептами, забывшими о своих запретах, в то время как весёлые местные жители забрасывают их гнилыми овощами, собранными на Альтмаркте.





ОСТВАЛЬД

Оствальд представляет собой обширные и густонаселённые трущобы, в которых проживают многие из самых бедных и безнадежных жителей Мидденхайма. Хотя в этом районе нет такой опасности, как в трущобах Альтквартир, риск оказаться мёртвым, избитым или ограбленным в узком переулке, здесь не равна нулю. Местные таверны в лучшем случае - жалкое зрелище, а в худшем - выглядят намного и намного хуже чем просто "жалкие".

В этом районе также широко распространена преступная деятельность, скрывающаяся за кулисами. Главный «Нижний Король» Мидденхайма, известный как «Человек», контролирует трущобы через свою сеть лейтенантов. Ни одно дело в этом районе не обходится без его ведома, а тех, кто не желает платить вымогателям за покровительство, ждёт неминуемая расправа – их лавки сгорают дотла, не успев год закончиться.

«УТОНУВШАЯ КРЫСА»

«Утонувшая крыса» — это одно из самых известных и крайне неприятных заведений в Мидденхайме. Интерьер таверны отличается темнотой и зловонным запахом, а само помещение - низким потолком и несколькими потёртыми столиками, разбросанными по главному залу. Декор здесь в основном составляет грязь. Гости могут арендовать комнату, но смена постельного белья происходит только раз в год, если повезёт. Клещи доставляют немало неудобств тем, кто решает переночевать, а также многие посетители сталкиваются с заражением бешеной жёлтой лихорадки. Пьяницы шумят и пьют здесь всю ночь, а аккомпанемент им составляют скрипучие двери, которые, к тому же, плохо закрываются. Завтрак состоит из чёрствого хлеба, который обмакивают в тёплую жижу, оставшуюся с вечера или даже с нескольких дней назад. Напитки представляют собой разбавленный гнилостный ликёр с различными неприятными оттенками вкуса.

Иоганн Сталларт, внушительный бородатый мужчина с разветвлёнными преступными связями, управляет этим местом. Несмотря на то, что его мускулистая грудь начинает терять форму, вступать с ним в конфронтацию было бы крайне неразумно. Подвал связан с городской канализацией и часто служит тайным убежищем для воров и разбойников. Кроме того, на верхнем этаже располагается секретная комната, используемая как пристанище для взломщиков и бандитов.

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С ЗАВСЕГДАТАЯМИ

- Клиенты «Утонувшей крысы» состоит из отбросов городского общества. Как только кто-то незнакомый переступает порог главного бара, все разговоры мгновенно прекращаются. Множество злобных глаз, полных ненависти, внимательно следят за каждым шагом пришельца. Двое крепких мужчин направляются к выходу, чтобы его заблокировать.
- Персонажи, выглядящие состоятельными, почти неизбежно становятся жертвами ограбления — либо в самой таверне, либо за её пределами, когда покидают заведение. Иоганн игнорирует этот факт, полагая, что каждый, кто приходит сюда без подготовки, заслуживает того, что с ним происходит. К тому же, он обычно получает свою долю от грабежей.

КЛИНИКА ЭРИХА

В полуразрушенном здании в Оствальде располагается медицинская клиника, которую возглавляют Эрих Хинфеллиг и его домоправительница, полурослик Хартвиг Флэтбуш.

Эрих — опытный хирург с глубокими познаниями о болезнях Старого Света. Несмотря на свои 30, он кажется на два десятка лет старше: его волосы нечёсаны и седые, фигура обвисла, а лицо выдаёт следы жизни заядлого пьяницы. Однако наиболее заметной чертой является отсутствие левой ноги ниже колена.

Эрих когда-то занимал одно из ведущих мест в Мидденхаймской Гильдии Врачей, но его карета была атакована последователями Хаоса. Хотя Эрих выжил, рана от нечистого клинка привела к мутации его ноги. Лишь благодаря грубой самостоятельной операции ему удалось остановить дальнейшее развитие мутации, но он получил серьёзную травму, впал в алкоголизм и стал бездомным.

Хартвиг, ещё одна неудачница, заметила в Эрихе определённые способности, и вскоре они объединили усилия. Эрих пользуется хорошей репутацией среди бедных жителей Мидденхайма, так как предоставляет свои услуги по низкой цене и не задаёт лишних вопросов. Тем не менее, он уже не является тем безжалостным хирургом, каким был ранее: ему необходимо умеренное количество алкоголя, чтобы успокоить нервы, но зачастую он работает под воздействием слишком большого его количества.

Персонажи могут извлечь выгоду из лечения в клинике. Эриха можно навещать, как и других врачей (WFRP: Книга Правил, стр. 309), причём его услуги стоят всего 2 шиллинга. Эрих проводит ПРОВЕРКУ лечения с использованием своего НАВЫКА, равного 65. Однако, прежде чем приступить к ПРОВЕРКАМ лечения, ему необходимо пройти три ПРОВЕРКИ кутежа по своему НАВЫКУ 40. Каждая проваленная ПРОВЕРКА кутежа повышает СЛОЖНОСТЬ следующих ПРОВЕРОК лечения на одну СТУПЕНЬ (в дополнение к другим последствиям). Если Эрих провалит все три ПРОВЕРКИ, он может допустить ошибку в операции, неправильно диагностировать болезнь или назначить неподходящее зелье.

ПОДПОЛЬНЫЙ ДОКТОР

- Эрих проводит свою работу без согласия Гильдии Врачей Мидденхайма, которую он считает коррупционной. Если бы кто-то рассказал гильдии о методах Эриха, он мог бы завести друзей среди её членов, но при этом нажил бы множество недоброжелателей среди менее обеспеченных жителей Мидденхайма.

ГИЛЬДЕЙСКИЙ ДОМ ГИЛЬДИИ АПТЕКАРЕЙ

Если спросить местных жителей о местоположении Гильдии Аптекарей, они горько рассмеются и посоветуют просто следовать за своим носом. Это здание окутано миазмами благовоний и духов. Величественное фахверковое строение, которому присущ почтенный возраст, увенчано высокими дымоходами. На крыше не видно голубей: яды, зелья и снадобья, которые когда-то варились здесь, словно впитались в его стены. Гильдейский дом приобрёл ядовитый жёлтый оттенок, а деревянные балки покоробились. Полуночно-синее знамя гильдии с тремя богато украшенными выцветшими серебряными аптекарскими банками, каждая из которых содержит контуры различных сухих листьев, свисает над провисшим дверным проёмом, за которым расположился большой зал для аудиенций, окружённый витражными фасадами лабораторий.

Лестница выводит в главную приёмную, украшенную ярким и изысканным арабским ковром. Замысловатые лампы и золотые курильницы освещают заполненное книгами и свитками, сундуками и гобеленами, а также астрологическими картами пространство, где можно увидеть скелеты птиц, животных и человекоподобных существ. Раскалённые до синевы печные огни мерцают под стеклянными сосудами, в которых шипят яркие жидкости, а над ними витают маслянистые пары.

Эбн Аль-Азир является главным алхимиком. Он родом из Лашика, расположенного в песчаных землях далёкой Арабии. Он с гордостью утверждает, что свои алхимические знания он получил благодаря общению с духами пустыни, которые раскрыли ему тайны божественного устройства мира. Этот миниатюрный человек облачён в полотно глубокого синего цвета с высоким воротником и выцветшей серебряной вышивкой на манжетах и горле. Кожа его лица напоминает воск и имеет желтоватый оттенок, а впалые глаза придают ему возрастной вид. Длинные изогнутые ногти и руки, украшенные спиралевидными серебряными кольцами с необычными драгоценными камнями от индиго до бирюзового, дополняют его образ. Кроме своей практической алхимии, ходят слухи о том, что Аль-Азир обладает даром предвидения, и местные жители часто обращаются к нему за советом о грядущих событиях.

Его огромный безымянный телохранитель напоминает евнухов-охранников из дворцов арабских шейхов: лысый, обладающий впечатляющей мускулатурой и практически голый, за исключением шёлковой набедренной повязки цвета индиго и повязки на глазу. В качестве основного оружия он использует массивный двуручный скимитар.

Всевозможные зелья, травы и припарки можно приобрести в гильдейском доме (WFRP: Книга Правил, стр. 307). Кроме того, Аль-Азир производит и продает улучшенную форму пороха.

ПОРОХ АЛЬ-АЗИРА

Гильдия активно увеличивает своё участие в производстве пороха. Хотя набожные ульриканцы предпочитают избегать огнестрельного оружия, армия Мидденхайма по-прежнему располагает значительным количеством ружей и артиллерийских орудий. Многие жители города хранят оружие для охоты, как часть личного арсенала или в качестве сувениров. Значительное количество пороха также уходит на фейерверки, которые организуются во время многочисленных праздников в Мидденхайме.

Эбн мастерски овладел искусством производства пороха. Его рецепт включает одну часть порошкообразной серы, полторы части древесного угля в порошке и семь с половиной частей особых солей, которые он получает из Кислева. Для смешивания этих ингредиентов Эбн использует деревянную посуду, чтобы избежать искр и обеспечить безопасность процесса создания пороха. Он также усовершенствовал метод: для повышения качества продукта добавляет крепкие спирты, позволяет полученной смеси высохнуть, а затем измельчает её до крупной крошки.

С этим усовершенствованным порохом работать гораздо удобнее, и он менее подвержен осечкам по сравнению с обычным. Достаточное количество улучшенного пороха для 12 выстрелов можно приобрести здесь всего за 5 шиллингов. Оружие, заряженное данным порохом, обладает следующими преимуществами:

Время перезарядки: время перезарядки уменьшается на 1 до минимального значения 1.

Осечки: если оружие даст осечку, пользователь может сделать **серьёзную (+0) проверку стрельбы (пороховое или инженерное)**, чтобы игнорировать эффект осечки.

ПФАНДЛЕЙЕР

Укрытый в узком переулке, этот маленький и запущенный магазин выделяется своей надёжной конструкцией, усыпанной множеством замков, решётками на окнах и вывеской ростовщика, висящей на фасаде. Внутри он переполнен разнообразными товарами — от одежды и оружия до мебели и музыкальных инструментов.

Йозеф Пфандлейер управляет магазином. Это худощавый и неопрятный мужчина, которому, по всей видимости, за 50. Он постоянно носит грязную широкополую шляпу, а его треснувшие очки неуклюже держатся на переносице. Йозеф обладает удивительной способностью мгновенно и точно оценивать стоимость предметов, часто предлагая от 25 до 50 % от их реальной ценности, в зависимости от степени отчаянности клиента.

ОТ ПЕШКИ К НИЖНЕМУ КОРОЛЮ

- Йозеф также выступает одним из ключевых скупщиков краденного в Оствальде и доверенным лицом «Человека». Его деятельность маскируется под обычное ростовщичество, и он имеет как прямые, так и косвенные связи по всему Мидденхайму, что даёт ему возможность без труда избавляться от товаров.

Гильдия Крысоловов

Крысоловы в Мидденхайме встречаются повсеместно, особенно в бедных районах, где они используют свои крысоловки и маленьких, но агрессивных собачек. Комиссия по здравоохранению, образованию и благосостоянию также должна поддерживать их деятельность, однако из-за отказа канцлера выделять финансирование, крысоловы вынуждены работать в качестве вольнонаёмных рабочих.

Гильдия Крысоловов расположена на верхнем этаже таверны «Регентский дом». Она активно защищает интересы своих членов и периодически заключает контракты, получаемые от комиссии по здравоохранению, образованию и благосостоянию, для истребления паразитов в общественных зданиях. Также гильдия имеет долгосрочные соглашения с городскими торговыми концернами, в рамках которых занимается управлением складами вдоль Зудетенвега. Крысоловы работают и встречаются в основном поодиночке. В Мидденхайме их можно легко узнать по высоким шляпам из крысиной кожи, которые стали популярным элементом моды в гильдии.

ОТ КРЫСИНЫХ БЕГОВ – К КРЫСОЛОВКЕ

- Гильдия не обладает значительной официальнойностью и не может реально преследовать в судебном порядке внештатного крысолова, который поселился в городе. Вместо этого они отстаивают интересы своих членов через запугивание, а если это не срабатывает, прибегают к избиению в месте, которое именуют «Крысиной ямой».
- Гильдия находится под надёжным контролем «Человека» и существует исключительно благодаря его благосклонности. Взамен на то, что её члены будут информировать агентов «Человека» о любой доступной добыче, гильдия щедро освобождается от необходимости выплачивать мзду.

«РЕГЕНТСКИЙ ДОМ»

Если вы заговорите с любым заядлым любителем выпивки из Мидденхайма о «Регентском доме», вас ждёт возглас отчаяния. Снаружи это элегантное трёхэтажное здание выделяется на фоне окружающих его трущоб. Однако в наше время неразумно проводить время в этом заведении. Владелец заведения является Вольф Шефлин, когда-то отважный трактирщик, а ныне ставший сломленной марионеткой «Человека».

Вольф когда-то допустил ошибку, вступив в конфликт с группой громил, связанных с «Человеком», но теперь именно эти громилы стали его постоянными клиентами. Они расходуют средства таким образом, чтобы его бизнес постепенно угасал, и чтобы избежать банкротства, он сдаёт в аренду верхний этаж Гильдии Крысоловов Мидденхайма.

Любой желающий может заплатить Вольфу за ночлег и питание, поскольку он предлагает услугу, которая является доступной и не слишком обременительной. Однако любой, кто достаточно наивен, чтобы зайти в бар, почти неизбежно столкнётся с группой громил, которые потребуют от него покинуть заведение, угрожая последствиями. Эти громилы с удовольствием устраивают драки с незнакомцами в таверне.

ПОКАЗНАЯ УЧТИВОСТЬ

- Таверна превратилась в укрытие для команды Оствальда по мидденболу «Кровавые Когти» и их буйных хулиганов-болельщиков. Команда получает поддержку от различных местных криминальных элементов и эффективно выполняет роли силовиков и громил для «Человека». Однако в преддверии карнавала и турнира по мидденболу они стремятся создать более приличный имидж и могут даже проявлять галантность.

ШАЛИЙСКИЙ ДОМ МИЛОСЕРДИЯ

Это компактное двухэтажное каменное здание поддерживается Церковью Шалии. Волонтёры в доме милосердия сосредоточены на помощи женщинам в сложных жизненных ситуациях в Мидденхайме. Здесь есть просторные ясли, где матери могут оставить своих новорождённых и маленьких детей под присмотром волонтёров, пока занимаются делами в городе. Волонтёры также готовят детское питание, а сёстры, управляющие домом милосердия, известны своей работой по производству лекарств для женщин.

Дом милосердия также предоставляет ночлег бездомным Мидденхайма, однако в первую очередь они сосредотачиваются на помощи женщинам и детям, когда это возможно. Многие из самых нуждающихся горожан не обращаются за помощью к местным услугам, поскольку задача волонтёров заключается в том, чтобы мотивировать их избавиться от вредных привычек, таких как алкоголизм.

БЕСПОЩАДНОЕ СОСЕДСТВО

- «Человек» отправляет раненых громил в дом милосердия для получения медицинской помощи. Хотя дом милосердия не предназначен для оказания медицинской помощи, санитары, трудящиеся там, имеют навыки первой помощи, и отказ в помощи не соответствует духу шалийского учреждения. Ловко улавливая любую возможную слабость, «Человек» намерен использовать дом милосердия в своих целях, стремясь извлечь максимальную выгоду из его ресурсов. Среди персонала учреждения есть шпионка, работающая на «Человека», которая сообщает «Нижнему Королю» о значимых событиях.
- Тинейское Общество проявляет большую осторожность в демонстрации своих усилий по поддержке дома милосердия. Это иронично, поскольку, будучи последователями Нургла, они с удовольствием подорвали бы усилия шалийцев, если бы им представилась такая возможность. В данный момент они готовы предложить волонтёрам настоящую помощь, но это лишь временная уловка, направленная на завоевание доверия перед тем, как приступить к реализации своих истинных намерений.

Площадь

В то время как большинство района Оствальд занято многолюдными доходными домами, вблизи его центра располагается обширная площадь. Эта мощёная территория окружена большим гранитным постаментом, на котором когда-то стояла статуя давно забытого графа (сама статуя была уничтожена и распродана на металлолом много веков назад).

Две местные команды по мидденболу, «Громилы Южных Врат» и «Кровавые Когти», почти полностью заняли эту площадку. Каждый Фестаг они устраивают товарищеские матчи, но поведение их болельщиков трудно назвать дружелюбным.

Обе команды получают поддержку от различных частей преступной империи, контролируемой «Человеком». Подразделения районов Судтора и Оствальда, находящиеся под управлением «Нижних Королей», отличаются острой конкуренцией, а давние обиды между соперничающими лейтенантами становятся заметными прямо в процессе игр.



РИТТА

Ритта появляется в свете как наивная молодая девушка, только что прибывшая в Мидденхайм из провинции. Она носит устаревшую одежду крестьянской служанки и говорит с акцентом, характерным для дочерей фермеров. Однако на самом деле она родилась и выросла в Оствальде и является аферисткой.

В городе регулярно обманывают новичков. Ритта стоит у ломбарда Пфандлейера и плачет. Любому, кто поинтересуется, почему она в таком состоянии, она расскажет, что приехала в Мидденхайм с намерением продать большой драгоценный камень, который является семейной реликвией, и встретила человека, пообещавшего ей справедливую цену. Однако он исчез с её драгоценностью, которая теперь выставлена в магазине Пфандлейера за символическую цену в крону. Ритта уверяет, что её единственное утешение в том, что камень стоит в десять раз больше. На самом деле это бесполезная деталь костюма, но доверчивые покупатели сразу же устремляются к ней, как только Ритта отворачивается. Пфандлейер и Ритта делят прибыль поровну.

РИТТА ЧЕЛОВЕК, АФЕРИСТ (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	33	32	34	46	34	46	38	41	48	13

Навыки: артистизм (сказительство) 61, ловкость рук 52, наблюдательность 60, обаяние 52, оценка 59, подкуп 57, сплетничество 55, торговля 56, уклонение 48

Таланты: альтер эго, коммерсант, преступник, роковое пророчество (*Друг в нужде быстро приблизит твою погибель*), трёп, фортуна, этикет (преступники)

Имущество: 3d10 ворованных шиллингов, гримёрный набор, слёзы по нужде

Разыскивается

Ругольф

Шнум



Который известен как Хермунт Биллеман, Дирре Халбанегу, Йозеф Дон Радонич и под другими псевдонимами
Вестерландец средних лет, в последний раз видели направляющимся на север



ПАЛАСТ

По мере того, как вы движетесь на северо-запад в Мидденхайме, количество сверкающих домов возрастает, уступая место величественным поместьям и усадьбам. Паласт находится в самом северо-западном углу. Все немногочисленные здания в этой части относятся к Мидденпалацу. Они отличаются роскошью и ухоженностью, что вполне естественно для дворцового района крупного и состоятельного имперского города.

Сам Мидденпалац занимает весьма обширную территорию, что является редкостью для мидденхаймских стандартов. Внешний дворец состоит из множества зданий, включая верховный суд (или военный трибунал), апартаменты для различных членов двора, офицеров гвардии и советников, а также конторы для чиновников, которых граф назначает для содействия в управлении государственными делами.

ВЕЛИКИЕ ВРАТА

На территорию можно войти через охраняемые ворота, расположенные на строевой площади и обрамлённые колючими зубцами высотой примерно 15 футов. Эти ворота представляют собой историческое сооружение, состоящее из элементов оригинальных укреплений, возведённых гномами на Фаушлагге в эпоху Артура. Они символизируют город и их гербовое изображение можно увидеть на дизайне знамён штатной армии и щитах множества гарнизонных полков.

Десять представителей Рыцарей Пантеры круглосуточно охраняют ворота, не пропуская никого, если не установлено, что они являются членами придворного или дворцового персонала, либо если у них нет письменного разрешения на вход в дворец. Таковым может быть повестка от графа или другого придворного сановника, или же записка от Хаусмейстера Брегаля, указывающая на то, что предъявитель находится по внутренним делам. Получить такие документы непросто, а за подделку печати графа предусмотрена смертная казнь.

КРАЛЛЕПАЛАЦ

Мидденхайм привлекает высокопоставленных гостей, которые ассоциируют его как с радостными, так и с печальными моментами в истории Старого Света. Независимый дух Мидденхайма помог ему выделиться среди других провинций Империи во время войны и способствовал формированию уникальной и яркой культуры. Именно поэтому курфюрсты рассматривают поездку в Город Белого Волка как важную обязанность и личное удовольствие одновременно.

Каждый раз, когда граф принимает у себя значимого и почитаемого гостя, он предлагает ему в распоряжение Краллепалац. Этот небольшой, но великолепный дворец расположен сбоку от Мидденпалаца, немного дальше от него. Архитектурные элементы Краллепалаца гармонично сочетаются с дизайном главного дворца, создавая единое целое. Учитывая, что многие посетители Краллепалаца являются преданными сигмаритами, здесь даже организовано небольшое личное святилище Сигмара.

Краллепалац в основном обслуживается слугами из мидденпалаца, когда в нём останавливаются высокопоставленные гости. Большинство приезжих дворян привозят с собой целую армию конюхов, горничных и прислуги. В остальные времена в дворце трудится небольшой штат под управлением домоправителя Райнера Вайрта.

MAGNAM ODENHAUS PANTERA

Хотя капитулы ордена Рыцарей Пантеры расположены по всей Империи, один из них в Мидденхайме особенно впечатляет. Это грандиозное здание выглядит так, словно массивная пограничная крепость была перемещена с её места и установлена на территории дворца. Грубая серая каменная кладка замка, включая ворота, частично состоит из укреплений, возведённых Артуром. Единственное, что отличает его от соседних дворцовых построек — это хаотичная попытка украсить здание скульптурами свирепствующих пантер.

За зданием располагаются просторные тренировочные помещения и внушительная конюшня. Здесь предусмотрены условия для содержания 60 лошадей, а также в Odenhaus можно встретить пару взрослых дрессированных демигрифов. Эти существа представляют собой ценное достояние и часто прогуливаются по территории.

Во всей Империи Рыцари Пантеры считаются символом имперского единства и исключительности. Хотя они представляют собой более светский орден, нежели церковный, их деятельность явно основана на принципах Молотодержца. В Мидденхайме ульриканцы зачастую воспринимают Рыцарей Пантеры как приверженцев Сигмара, хотя некоторые члены ордена могут быть (и в Мидденхайме это частое явление) преданными ульриканцами. Odenhaus выделяется тем, что в нём отсутствуют иконография и девизы, связанные с упоминанием одного из двух богов.

ДОЛГ ОРДЕНА ПЕРЕД ТОДБРИНГЕРАМИ

Существует две основные причины, по которым Рыцари Пантеры занимают уникальное положение в Мидденхайме, и обе они восходят к событиям тысячелетней давности. В 1360 К.И. образовался вакуум власти, когда Церковь Ульрика переместилась в Талабхайм, оставив Мидденхайм без значительных рыцарских сил. В результате местные аристократические семьи вынуждены были объединить свои ресурсы, включая собственных подданных и сыновей. В частности, семья Тодбрингеров, которая в то время уже была значительной силой в Мидденхайме и значительно превышала нынешнее количество, взяла на себя рыцарскую службу в отсутствие Белых Волков.

Орден Рыцарей Пантеры был официально основан в 1450 К.И. во время войны с Арабией. Рыцарские братства Империи вступили в конфликт, не имея практически никаких объединяющих факторов, кроме общего противостояния агрессивным действиям Султана Джаффара против Эсталии. Однако в ходе войны многие рыцари, включая тех, кто решился покинуть Мидденхайм, усвоили боевые традиции и единую геральдику. В качестве символа они выбрали шкуры крупных пустынных кошек, обитающих в Арабии, что и стало основой для создания Рыцарей Пантеры.

Тем не менее, несмотря на то что множество благородных сыновей Империи стали частью ордена при его образовании и основали множество капитулов по всей Империи, между мидденхаймским отделением Рыцарей Пантеры и семьей Тодбрингеров возникла необычная связь.

В Мидденхайме активно обсуждаются различные версии о причинах этой связи. Слухи о событиях в Арабии стали распространённой темой для разговоров в местных тавернах. В этом материале собраны самые популярные слухи и представлены их опровержения.

Героическое самопожертвование

Более патристичные жители Мидденхайма убеждены, что Тодбрингеры внесли значительный и благородный вклад в благосостояние Старого Света в Арабии, и с тех пор Рыцари Пантеры присягнули на верность этой семье. Долгосрочный успех ордена и семьи обусловлен их удачным симбиозом.

Не многие жители Мидденхайма обладают такой романтической натурой. Они подчеркивают, что самопожертвования были распространённой практикой, в то время как связь между Тодбрингерами и рыцарями остаётся сомнительной. Более того, если бы Тодбрингеры действительно совершили какое-то значительное самопожертвование, то почему бы им не гордиться этим?

Скверна Хаоса

Существует распространённая теория, согласно которой Рыцари Пантеры служат Тодбрингерам из-за того, что один из их лидеров был подвержен влиянию сил Хаоса. Тодбрингер, по всей видимости, помог скрыть это, в результате чего рыцари оказались в долгу перед ним.

Оппоненты данной теории утверждают, что ордену не следует сильно заботиться о своей репутации в контексте событий, приведших к его образованию. Хотя падение лидера на поклонение тёмным силам действительно вызывает стыд, это не та ситуация, которая создаёт тысячелетний неразрывный долг.

Предзнаменование грядущих событий

Пустынные колдуны Арабии владеют необычной магией, которая, по утверждениям знатоков, способна предсказывать события, касающиеся гибели народов или даже конца мира. Эти колдуны считают, что тайны о будущем были открыты Рыцарям Пантеры и Тодбрингерам во время их визита в Арабию, и что их взаимная поддержка обусловлена тем, что они будут призваны объединить силы для предотвращения будущих катастроф.

Однако барные философы отмечают, что дворяне и рыцари на протяжении более тысячи лет связаны между собой крепкими узами, и если бы они совместно выполняли какую-то миссию, то в наше время не возникло бы необходимости в сотрудничестве. Тем не менее, такие аспекты, как их взаимная поддержка, сами по себе создают необходимую ситуацию. Этот вариант остаётся наиболее надёжным среди всех возможных домыслов.



Мидденпалац

Мидденпалац служит неизменным домом для семьи Тодбрингеров, лордов закона Мидденхайма и канцлера. Это внушительное здание, украшенное великолепной резьбой, которая смягчает его формы и объём, придавая ему изысканный вид. Высокие мраморные колонны с завитками делают дворец уникальным среди других строений Мидденхайма. Эти колонны и фасад являются творениями легендарных мастеров из Тилеи и Бретонии. Хотя по сравнению с дворцами других курфюрстов Мидденпалац может показаться скромным, он безусловно является чудом архитектуры.

Эскадроны Рыцарей Пантеры всегда находятся на страже у входов во дворец, патрулируя его территорию и коридоры. Семьдесят рыцарей размещены по различным местам внутри дворца. Они мгновенно реагируют на любое подозрительное поведение или попытки создать неприятности. Даже обычные посетители должны предъявить пропуск или разрешение, если только они не сопровождаются известным охране высокопоставленным лицом.

Как и все сооружения в Мидденхайме, дворец выглядит несколько уменьшенным, чтобы гармонично вписаться в ограниченное пространство Фаушлага. Тем не менее, это впечатляющее здание включает в себя множество комнат и покоев. Во дворце располагаются просторные кухни, библиотека, курительная комната, несколько охранных помещений, зал трофеев, где хранятся чучела ужасных существ, добытых в Драквальде, а также палаты, предназначенные для встреч с лордами закона и семьей Тодбрингеров.

Во дворце располагаются обширные подвалы, где собраны внушительные коллекции бренди и вина. Также в этом месте находится фамильный мавзолей Тодбрингеров, в котором покоятся члены семьи из нескольких поколений, начиная с того времени, как они стали графами Мидденхайма. Кроме того, здесь расположены казна и Монетный Двор Копья.

Подземелья дворца

Под дворцом расположены графские склепы, где покоятся поколения Тодбрингеров наряду с более ранними графами. В этом же подземном комплексе находятся Монетный Двор Копья, казна и хранилища, в которых хранится личное богатство графа. Эти сокровища надёжно охраняются самыми совершенными ловушками и магическими оберегами. Окружающая скала была закалена до твердости алмаза с помощью магических ритуалов.

Существует множество слухов о секретном запасном ходе, который спирально ведёт из покоев графа к подножию скалы. В прошлом такой проход действительно имел место, но Граф Пюнтер закрыл его, применив сочетание гномьей инженерии и магии. Мысль о том, чтобы укрыться в тайном месте, унижала его чувство чести, и он боялся, что этот проход может быть использован для вторжения в его личные покои.

КОРОЛЕВСКИЕ КАЗАРМЫ

Пока Рыцари Пантеры горделиво осуществляют патрулирование территории дворца, рядом располагается целый полк алебардистов, выполняющих вспомогательные задачи. Они охраняют чёрные ходы и скрытые уголки дворца.

Эти казармы напоминают небольшую крепость, расположенную напротив Magnam Odenhaus Pantera, и уступают другим военным сооружениям почти по всем параметрам. Здесь располагаются казарма, оружейный склад и тренировочная база для собственного полка Тодбрингеров, которые легко узнаваемы по своим красным щитам, украшенным упрощённой версией геральдического символа, изображённого на штатном боевом флаге.

Затраты на содержание полка несёт сам граф, и формально они считаются частью свиты семьи Тодбрингеров. Тем не менее, их роль среди Рыцарей Пантеры второстепенна, и солдаты полка имеют лишь отдалённое отношение к высшему обществу, без особых затруднений перемещаясь в свои дома в других частях города.

Хотя от полка ожидается безупречный внешний вид и отличное выполнение марша на строевой площади, они всегда находятся в тени Рыцарей Пантеры.

МОНЕТНЫЙ ДВОР КОПЬЯ

В древние времена на месте этой мастерской находилась кузница гномьих оружейников, основанная ещё при основании крепости. Именно это историческое использование в качестве оружейной дало название монетному двору. Имперская хартия для этого монетного двора была выдана в 1582 К.И., и теперь чеканка монет Мидденхайма официально признана во всей Империи.

Работники Монетного Двора Копья совершенно не соответствуют окружающему их великолепию и являются одними из самых бедных и отчаявшихся жителей Мидденхайма. Процесс чеканки монет требует выполнения большого объёма тяжёлой и однообразной работы. Каждое утро, рано встав, чеканщики без особых церемоний проходят через ворота дворца. Эти скромные люди резко выделяются на фоне благородных жителей данного района. Уставшие работники обходят стены Мидденпалаца и направляются к строго охраняемому входу в тоннель, расположенному на задней стороне здания, спускаясь в недра хранилища с надеждой не беспокоить своих хозяев в Палаце.

На территории монетного двора рабочие целый день занимаются оттиском портретов и гербов Тодбрингеров на пустых серебряных формах. Если кто-то из чеканщиков решит украсть одну или две монеты, ему грозит жестокое наказание. Обычное наказание, которое получает чеканщик, за кражу монеты заключается в том, что ему отрубают руки и прибивают их гвоздями к двери монетного двора в качестве назидания его коллегам.



Вульфрам Вирт

В 67 лет Вульфрам считается одним из старейших слуг Графа Бориса. Он более сорока лет управляет Краллепалацем, эффективно координируя работу персонала небольшого дворца и успешно обучая новобранцев, которые сопровождают важных гостей, выступая в роли гостеприимного хозяина. За годы своей службы Вульфрам обслуживал и получил личные благодарности от 20 курфюстов, 2 Великих Теогонистов и короля Бретонии.

С возрастом Вульфрам Вирт стал циничным и злобным. Ранее считавшийся образцом профессионализма, он теперь раздражён тем, что Граф Борис не посчитал нужным повысить его до камергера. В попытках тихо отомстить графу, Вульфрам незаметно подогревает настроение среди сторонников нордландского сепаратизма. Каждые две недели он навещается в таверну «Колокол и ведро» и распускает слухи, которые, по его мнению, могут способствовать делу независимости Нордланда.

ВУЛЬФРАМ ВИРТ ЧЕЛОВЕК, УПРАВЛЯЮЩИЙ (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	44	33	42	43	38	30	31	46	46	49	16

Навыки: верховая езда (лошади) 40, выживание 54, знание (местность) 58, интуиция 57, лидерство 66, наблюдательность 62, обаяние 63, плавание 50, подкуп 57, рукопашный бой (основное) 52, сплетничество 55, стойкость 53, усмирение животных 54, хладнокровие 58

Таланты: грамотность, грозный вид, нумизмат, ошеломляющий удар, проницательность, роковое пророчество (*Ярость в твоём сердце закроет глаза на скрытую угрозу*), сродство с животными, сумеречное зрение, услужливость, этикет (слуги)



Эмилле Мюнцштеттер

Эмилле провела почти тридцать лет в унылых стенах Монетного Двора Копья, начав свою карьеру подмастерьем в юном возрасте. Она выглядит сгорблено, её сутулость ярко выражена из-за долгих часов, проведённых в сидячем положении над монетными штампами и при преклонениях уважаемым личностям, с которыми она сталкивается по дороге в монетный двор и обратно.

Эмилле предстоит начать жизнь в бегах. Несколько дней назад она нашла узкий уголок, скрытый за шкафом вблизи своего рабочего места. Скучая и оставаясь одна, она пробралась туда и обнаружила ряд коридоров. В этом месте Эмилле наткнулась на то, что ей не следовало видеть: тайную встречу величественного мужчины, облачённого в регалии и старшего Рыцаря Пантеры. Они стояли в комнате, освещённой свечами, и обсуждали пузатую бутылку, в которой извивалось и шевелилось нечто неземное.

С того момента Эмилле не могла сосредоточиться на работе, постоянно думая о том, что она видела. У неё развилась паранойя, и она была уверена, что кто-то обязательно узнает о её проступке. Она тщательно проверила, не оставила ли каких-либо следов своего присутствия в коридорах, и осознала, что если оставит даже малейшую зацепку, будь то забытый предмет или следы от обуви, её вскоре поймают. Эмилле решила бежать из Мидденхайма, пока у неё есть такая возможность. Поскольку её быстро раскроют на монетном дворе, её отъезд должен быть внезапным, стремительным и окончательным.

ЭМИЛЛЕ МЮНЦШТЕТТЕР ЧЕЛОВЕК, РЕМЕСЛЕННИК (СЕРЕБРЯНЫЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	29	36	48	33	33	32	39	32	32	27	13

Черты: предубеждение (к сигмаритам)

Навыки: знание (местность) 37, оценка 40, ремесло (чеканщик монет) 44, скрытность (города) 38, стойкость 51, торговля 34

Таланты: искусник, ловкие пальцы, роковое пророчество (*Не любопытствуй, ибо лишь в неведении твоя безопасность*)



СУДГАРТЕН

Район Судгартен простирается на запад до судгартенской аллеи и Парка Морра, а на юг - до Грюнпарка. Местные жители называют его «Зелёным уголком», и здесь находятся два из четырёх городских общественных парков. Этот район является одним из четырёх жилых районов Мидденхайма, в котором проживает средний класс, включая ремесленников, владельцев магазинов, мелких камердинеров различных храмов, а также работников купцов и служащих городской администрации.

Жилая зона района делится на три сектора, где уровень благосостояния постепенно увеличивается с востока на запад. Улицы узкие, но в целом аккуратные, а дома представляют собой террасные городские дома среднего качества, которые перемежаются с магазинами и мастерскими.

ГРЮНПАРК

Грюнпарк является самым компактным из общественных парков Мидденхайма, а также наименее ухоженным. Проблема не в бездействии сотрудников парка, а в том, что южная его часть соседствует с известным районом трущоб, известным как Оствальд. Парк славится тем, что стал местом встреч преступников, работающих на «Человека». Существует множество слухов о том, что этот загадочный персонаж, кем бы он ни был, предпочитает прогуливаться по зелёным дорожкам парка, обсуждая свои будущие планы и готовя новые конфликты между бандами.

По ночам парк заполняется молодёжными бандами из Оствальда, что может вызывать дискомфорт или даже представлять опасность. Все здания по периметру Грюнпарка обнесены высокими стенами, увенчанными железными шипами, чтобы отпугнуть злоумышленников.

«СМЕЮЩИЙСЯ ОСЁЛ»

«Смеющийся осёл» — это ресторан и кабаре, находящееся под управлением Ганса и Ванды Кальтенбруннер, супругов, которым всего двадцать лет. Они встретились и связали себя узами брака во время учёбы в Collegium Theologica и решили открыть своё предприятие, чтобы продолжать наслаждаться студенческой жизнью и зарабатывать на жизнь.

«Смеющийся осёл» пользуется большой популярностью среди молодёжи Мидденхайма, стремящейся быть в центре внимания и наслаждающейся экстравагантными и порой опасными коктейлями. Основную часть других посетителей составляют учёные и псевдоинтеллектуалы из Фрайбурга. Хотя заведение занимает второе место после «Падших храмовников» в статусе модного центра, постоянные клиенты отмечают, что в «Смеющемся осле» царит более расслабленная и дружелюбная атмосфера.

Вход разрешён исключительно для членов клуба и их гостей. Членство стоит 5 КР, однако вечернее членство можно приобрести за 5 шиллингов при входе, и оно действительно только на одно посещение. Гости полноправных членов могут быть проведены за 1 шиллинг, в то время как участники вечернего членства не имеют права приводить гостей.

Кроме прекрасно оснащённого коктейль-бара, «Смеющийся осёл» славится своим кабаре, где проходят живые и зачастую едкие сатирические выступления о знаменитых личностях города. Вскоре после того, как персонажи оказываются в заведении, на сцену выходит талантливый импрессионист, исполняющий провокационную частушку, которая начинается со слов: *«Я Готхард Валленштайн, как дела? Я обманываю всех купцов, и теперь пришёл обмануть и вас»*. Это кабаре может стать интересным и познавательным способом для персонажей узнать о значимых общественных деятелях. Важно отметить, что таким образом можно делиться только широко известными местными слухами.

ЖЕРТВЫ МОДЫ

- В Мидденхайме стало популярным среди молодых девушек носить кулоны с оловянной оправой и стеклянной вставкой, выполненных в форме изогнутого когтя. Персонаж, обладающий талантом второго зрения, способен уловить едва заметную ауру тёмной магии при безумной (-30) проверке наблюдательности. Эти кулоны изготавливаются и распространяются Пожирателями Мира в процессе их сложного ритуала по воскрешению лица Бабраккоса.
- В одной из сатирических сценок, представляемых в кабаре «Смеющийся осёл», предполагается, что «Нижний Король», известный лишь как «Человек», на самом деле является Бароном Генрихом. Хотя это, конечно, полная чепуха, барон в последнее время действительно тайно посетил город, чтобы создать свою шпионскую сеть. Персонажи, исследующие этот слух, могут наткнуться на более удивительные откровения, чем они могли предполагать.

ПАРК МОРРА

Парк Морра не только является одним из четырёх общественных парков Мидденхайма, но и единственным местом захоронения в городе. Свободные участки земли здесь – настоящая редкость, доступная лишь для очень состоятельных людей. Северную и восточную части парка украшают каменные мавзолеи, принадлежащие богатым и знатым семьям. В то же время, менее обеспеченные жители обычно выбирают кремацию для своих усопших, хороня их в тени скалы Фаушлаг или сбрасывая с «Утёса вздохов».

Небольшое, лишённое изысков святилище Морра расположено у северного входа. Оно построено из простого чёрного камня и не имеет никаких внутренних украшений, кроме небольшой статуи бога, размещённой над входным проёмом. В Мидденхайме служат шесть священнослужителей Морра, которые проводят заупокойные службы перед погребением у подножия Фаушлага или на кладбище в Парке Морра. Альбрехт Циммерман является главой служителей Морра в этом городе.

С вероятностью 10% в любое время суток здесь проходят похороны. Тело сопровождают два десятка друзей и родственников. Уровень сопровождающего жреца Морра определяется статусом покойного. Циммерман, единственный верховный жрец Морра в Мидденхайме, присутствует только на похоронах представителей высшего класса и знати (золотой статус).

Кладбище находится на том месте, где гномы впервые появились на плато. Теперь зияющая дыра в скале служит входом в лабиринт подземных погребальных камер. Тоннели стали оптимальным решением проблемы с недвижимостью в Мидденхайме. К сожалению, на протяжении веков некоторые пещеры были закрыты из-за обрушений, и оставшиеся доступные участки уже не могут вместить всех усопших. Однако цены на погребение здесь возросли настолько, что только самые состоятельные могут себе это позволить.

Смерть - дорогое удовольствие

Стоимость похорон варьируется в зависимости от желаемого уровня организации. Участок для захоронения в Парке Морра обойдётся не менее 100 КР, и, вероятно, потребуется аналогичная сумма в виде подкупа. Почти все свободные участки заняты семейными могилами и мавзолеями состоятельных людей. Услуги священнослужителей и плакальчиков стоят от 10 до 30 шиллингов, в то время как надгробие или другой памятник обойдётся в сумму от 20 до 60 шиллингов, к которым также может потребоваться подкуп. Похороны для бедняков бесплатны, но ограничиваются благословением тела, которое посвящённый Морра произносит, когда его сбрасывают с городской стены на «Утёсе вздохов». Тем, кто не в состоянии позволить себе захоронение в Парке Морра, обычно предлагают кремацию своих усопших в Вечном Пламени (стоимость 4 КР, плюс оплата услуг священнослужителей и любые взятки, чтобы прах был захоронен или развеян в Парке Морра) или захоронение на окраине Варренбурга (стоимость 10 шиллингов, плюс расходы на священнослужителей и плакальчиков).

Ночное гробокопание

Парк Морра также часто посещают гробокопатели. Мидденхайм – город с процветающей медицинской и академической сферой, поэтому здесь существует постоянный спрос на свежие тела. Спрос, который преступный мир с радостью удовлетворит за правильную цену. Это не обязательно должны быть деньги: некоторые поставщики трупов, особенно те, кто связан с организованной преступностью, обменивают трупы на контрабанду. Неосторожных врачей и учёных могут шантажировать, заставляя предоставлять свои услуги преступному миру бесплатно и без обращения к властям.

Гробокопатели обычно путешествуют парами. При встрече они могут быть на пути к новой могиле, в процессе её ограбления или транспортировки украденного тела своему покупателю.

МОГИЛЬНОЕ ДЕЛО

- Стая упырей обосновалась в катакомбах под кладбищем, создав там свою скромную обитель. Они живут в полуголодном состоянии, так как редкие тела, похороненные в этих местах, обычно находятся в тяжёлых саркофагах, защищённых мощными морритскими благословениями. Ночью один из упырей отправляется в Парк Морра, стараясь привлечь внимание персонажей. Он надеется, что они начнут преследовать его, и тогда он сможет завести их в засаду, устроенную его сородичами, которые с удовольствием устроят пиршество.
- Не менее двух культов Хаоса вовлечены в торговлю трупами в Мидденхайме. Пурпурная Рука стремится приобретать трупы для своих некроматических экспериментов, в то время как Тинейское Общество ищет их для недобросовестных медицинских исследований. В результате местные гробокопатели заняты намного больше, чем обычно.



СМЕРТЬ НА ФАУШЛАГЕ

На протяжении многих лет Мидденхайм оставался центром значительной некромантической активности. В эпоху Артура чумной лич-бестия Бабраккос охотился на тевтогенов. Хотя он никогда не достигал такой мощи, как Нагаш или Драхенфельс, это было странное и могущественное существо нежити, способное управлять армиями скелетов. Спустя столетия «Повелитель рока» Дитер Хелснихт был вынужден покинуть Мидденхайм, после того как его истинная сущность была раскрыта.

После Войны Магов 1979 К.И. некромантам стало чрезвычайно трудно осуществлять свои дела в Мидденхайме. Скоординированное сопротивление некромантии со стороны местных магов, при поддержке Братьев Книги и Церкви Морра, сделало так, что ни один некромант не смог создать проблем в пределах города... до недавнего времени.

В Мидденхайме в настоящее время наблюдается рост некромантии. Это во многом обусловлено активностью таких культов, как Пурпурная Рука, которые стремятся использовать некромантию в интересах Хаоса, а также внутренним кругом Общества Клятвы Преданности Воланса, выступающего за отсутствие ограничений в изучении магии. Кроме того, на это возрождение оказывает влияние и более древняя сила, так как неугасимая сущность Бабраккоса снова проявляет себя в Мидденхайме.

Церковь Морра фиксирует рост проявлений спектров и признаков активности упырей под кладбищем, однако причины этого увеличения некромантических явлений пока остаются неясными.



Храм Мирмидии

Этот небольшой храм не выделяется ни масштабами, ни особой примечательностью – это достаточно простое каменное сооружение, украшенное парой высоких шпилей, которые обрамляют вход. Храму уже несколько сотен лет, и он был основан отрядом тилейских наёмников, служивших здесь в эпоху Трёх Императоров. Уходом за храмом занимаются три жреца, среди которых старший – Ули Хансехер.

Несмотря на то, что лишь немногие жители Мидденхайма поклоняются Мирмидии, храм продолжает существовать благодаря подношениям, которые оставляют путешественники с юга, где её почитание более распространено. Все три Мидденмаршала время от времени обращаются к молитве здесь, хотя их основная преданность направлена к Ульрику. Генерал Швермут проявляет интерес к Церкви Мирмидии, считая её учения дополнением к учениям Ульрика, что помогает ему выработать комплексный подход к военным вопросам, хотя он не демонстрирует полной верности ни одной из церквей. Небольшая группа младших офицеров из гарнизона также молится здесь, но Мирмидия всегда остаётся в тени покровительствующего божества Мидденхайма.

Фанатики Ульрика время от времени организуют пикеты у храма, выражая недовольство его расположением в их священном городе. В основном, эта межрелигиозная напряженность проявляется в сдержанном и ненасильственном ключе, хотя последователи Ульрика, включая волчьих родичей и других диких адептов, утверждают, что храм тайно поддерживается сигмаритами, которые якобы намерены подорвать статус Ульрика как бога битвы.

Совсем недавно шесть рыцарей Пылающего Солнца были направлены из своего капитула в Талабхайм с целью охраны храма. Официальная версия утверждает, что их отправление связано с укреплением связей между двумя ульриканскими городами. Однако истинная причина заключается в том, чтобы отпугнуть ульриканцев от возможных нападений на жрецов Мирмидии. На данный момент единственные столкновения между рыцарями Мирмидии и ульриканскими фанатиками ограничились обменом оскорблениями. Тем не менее, если кто-то потеряет самообладание, это может спровоцировать серьёзное обострение конфликтов между церквями.

Водяные часы

Водяные часы — это удивительное механическое изобретение, созданное гномами из Гильдии Инженеров. Они передали их Мидденхайму не только из благодарности, но и как символ своего мастерства. Эти часы представляют собой небольшую приземистую каменную башню высотой 65 футов. На северной стороне башни, которая хорошо видна с улицы, располагается большой декоративный циферблат. Часы устроены так, что каждый раз в полдень по нижней части циферблата проезжает группа механических автоматов в виде миниатюрных рыцарей Белого Волка, которые вступают в сражение с полком крошечных гидравлических звероловов.

В нижнюю часть башни можно войти через небольшую, тяжёлую деревянную дверь. Эта дверь всегда закрыта, а ключ находится в Гильдии Инженеров. Внутри можно обнаружить необычные механизмы, которые обеспечивают функционирование часов. Эти часы являются гидравлическими и работают благодаря потокам воды, подающимся в верхнюю часть устройства, а затем проходящим через него под контролем, что активирует часовой механизм.

Данное сочетание гидравлических и часовых механизмов представляет собой исключительно экспериментальное решение, что подтверждает, что гномы инженеры Мидденхайма гораздо менее ограничены, чем их более консервативные коллеги из чертогов Краесветных Гор.



МЕХАНИЗИРОВАННАЯ ВЫЛАЗКА

- Хорст Клеппер из имперской школы инженеров был очарован возможностью изучить механизмы, которые приводят в движение часы. Однако Гильдия Гномов Инженеров ни за что не раскроет ему свои тайны. В отчаянии он решил обратиться к персонажам-преступникам, чтобы они проникли в башню и сделали несколько зарисовок. Подходящие кандидаты для этой задачи должны проявлять крайнюю осторожность и быть готовыми к встрече с хитроумными минами-ловушками.

ПЛОЩАДЬ СОСТРАДАНИЯ

Эта уютная площадка является одной из многих аналогичных по своему облику в городе, в центре которой расположен искусно созданный колодец, окруженный аккуратно уложенными булыжниками. Вокруг колодца скрываются в укромных уголках исполненные по обету предметы с изображением Шалии. Площадь Сострадания, как её именуют, посвящена памяти Сестры Хильдегарды из миссионерской общины Слѣз Сострадания. На крыше колодца возвышается статуя Хильдегарды, однако с течением времени она начала наклоняться вбок из-за проседания и трещин на крыше.

Как и в большинстве колодцев Мидденхайма, вода здесь кристально чистая и прозрачная. Это место также славится как одно из лучших для встреч в округе. Рядом с колодцем расположена большая деревянная доска объявлений, на которую местные жители прикрепляют свои листовки и памфлеты.

СКРЫТАЯ ПОМОЩЬ

- Персонаж, обладающий навыком тайные знаки (воры), способен извлечь множество сведений из доски объявлений. Здесь размещены зашифрованные сообщения, раскрывающие, как разделена территория «Нижних Королей», что Альфрик «Полуночный» занимается куплей и продажей информации в постоялом дворе «Бретонский дом», что можно связаться с Блейденом через Кледа в яме для травли, что «Пятый палец» является одним из немногих безопасных мест для встреч ранальдцев в городе, и что такие заведения, как «Расколотый череп» и «Утонувшая крыса», следует избегать всем, кроме самых закоренелых преступников.

СУДТОР

Судтор – это жилой район, который, хотя и испытывает экономические трудности, но обладает своим обаянием. Почти все дома находятся на террасах и отличаются простотой в отделке. Многие из них находятся в запущенном состоянии и представляют собой убогие хибары, заполненные крысами. В районе есть несколько таверн среднего уровня, однако значительно больше заведений сомнительного качества. Как и в других бедных уголках Мидденхайма, улицы здесь застроены в несколько уровней, при этом верхние этажи затеняют узкие переулки и террасы, расположенные ниже.

Основная масса населения состоит из неквалифицированных рабочих и беглых селян, которые прибыли в Мидденхайм в поисках удачи, но столкнулись здесь лишь с бедностью.

«НОРЫ»

В городе практически не встречаются полностью заброшенные здания, так как площадь пользуется высоким спросом. Даже полуразрушенные доходные дома стремительно покупаются инвесторами в надежде на быструю прибыль.

«Норы» представляют собой небольшой участок террас, которые практически полностью разрушены. Они находятся в жалком состоянии с тех пор, как кто-либо в Судторе помнит себя, и наивные люди часто обсуждают, какой позор, что никто не очищает завалы и не строит на их месте что-то полезное. Однако истина заключается в том, что «Нижнему Королю», известному как «Человек», выгодно сохранять их в таком виде.

В подвалах разрушенных зданий скрываются несколько входов в верхние тоннели подземного города Мидденхайма. Отсюда преступная империя «Человека» разветвляется под Мидденхайм, связываясь с подземными укрытиями, камерами на сторожевом посту Судтора и убежищами в других районах.

- «Человек» вырыл продолжительный тоннель от «Нор» до «Гайст хаус», расположенного в районе Нордтор (стр. 76), через который в течение всего города транспортируются тюки с веселящим порошком. Изоляция этого туннеля от остальной части подземного города без уведомления гномов обошлась «Человеку» в колоссальное количество ресурсов. Громилы «Человека» мгновенно устраняют любого, кто может стать угрозой для раскрытия этого актива.

«СИЯЮЩАЯ МЕДЬ»

«Сияющая медь» считается одной из лучших таверн в районе Судтора. Ею управляет гном по имени Кетри Крепкий, а знаменитое крепкое пиво, подаваемое здесь, пользуется высокой популярностью как среди городских гномов, так и среди рабочих. Это заведение является одним из немногих мест в городе, где можно приобрести «Бугман XXXXXX», хотя и по несколько завышенной цене в 11 пенни, так как доставка этого эля в Мидденхайм сопряжена с большими трудностями по сравнению с доставкой в Рейкланд.

Хотя в таверне предлагаются комнаты и питание, следует отметить, что кровати и комнаты предназначены в основном для гномов. Это может удивить гостей, поскольку первый этаж, включая общий бар, отличается простором и комфортом, тогда как второй этаж не слишком удобен для людей ростом выше 5 футов.

Кетри состоит в Гильдии Гномьих Инженеров, хотя уже давно не участвует в строительных проектах. Тем не менее, он остается опытным архитектором и каменщиком, часто обмениваясь шутками с рабочими, которые регулярно навещают бар. Его преданность гильдии не ослабевает, и он всегда настороже, чтобы не упустить ни одной сплетни, представляющей интерес для организации. Если в таверне появится инженер из числа людей, Кетри не упустит возможности вытянуть у него важную информацию. Гномы Мидденхайма с удовольствием собираются в таверне, чтобы выпить pintу «Бугмана» в компании близких друзей и родственников.

«ДРАКОНИЙ ЭЛЬ»

Эта небольшая пивоварня поставляет свою продукцию в большинство местных таверн. Эль обладает насыщенным дрожжевым вкусом и отличается высокой крепостью (можно считать, что штильбургский эль стоит так же, как обычный, но по опьяняющим свойствам сопоставим с «Бугман XXXXXX»).

Хилберри Штильбург - владелец пивоварни, но основную часть работы выполняют его подмастерья. При этом они не подозревают, что Хилберри также является опытным алхимиком, хотя и не состоящим в Гильдии Аптекарей Оствальда. Зажизнерадостный и розовощёкой внешностью скрывается довольно неприятный тип. Этот уравновешенный полурослик (у него есть жетон на обоих плечах) специализируется на производстве ядов. Он располагает хорошо оборудованной лабораторией в закрытом складе, расположенном неподалеку от пивоварни.

Не удивительно, что крупнейшие клиенты Хилберри работают с «Человеком», однако он заботится о том, чтобы все сделки проходили только после наступления ночи, когда его подмастерья уже расходятся по домам.

Клан Штильбургов является одной из ведущих семей полуросликов в городе, и многие его представители занимаются воровством и мелкими преступлениями. Несмотря на усилия Хилберри скрыть от своих родственников факт работы на «Человека», его связь с преступной сетью давно стала известна среди полуросликов. Члены семьи часто обращаются к нему за поддержкой при возникновении проблем с законом. Хилберри заслужил репутацию лица с влиятельными связями.

ХОСПИС ДЛЯ РАБОЧИХ

Это внушительное двухэтажное здание ранее использовалось как склад, но теперь над входом можно увидеть табличку с надписью «Хоспис для рабочих» на рейкшпиле. Рабочие, трудящиеся в городе, имеют возможность бесплатно разместиться здесь, при этом за завтрак взимается небольшая плата. Они располагаются в нескольких общих комнатах, каждая из которых укомплектована дюжиной соломенных тюфяков.

Хоспис содержится Гильдией Разнорабочих для оказания помощи своим членам, однако основную часть финансирования составляют пожертвования от Вольфганга Бандпатера, чья статуя установлена в вестибюле. На самом деле БандпATER - союзник «Человека» и один из самых известных преступников в городе. Его подручные используют хоспис в различных целях: как укрытие, склад для контрабанды, место для встреч и вербовки.

- Как видный член Гильдии Купцов, БандпATER прилагает все усилия, чтобы его ассоциировали с хосписом исключительно как с филантропом. Те, кто решит углубиться в преступную жизнь города, быстро поймут, что БандпATER особенно озабочен поддержанием своего respectable имиджа в обществе и тем, чтобы те, кто мог бы его разоблачить, были сброшены с «Утёса вздохов».

СТОРОЖЕВОЙ ПОСТ СУДТОРА

Основные сторожевые посты в Мидденхайме расположены у всех четырёх городских ворот. Они представляют собой массивные укрепленные здания, оснащенные казармами, арсеналами, конюшнями, внутренними дворами и подземельями. В каждом из них одновременно несут службу не менее 40 городских и 10 дорожных стражников. Стражники здесь находятся в расслабленном состоянии, ожидая смены своих товарищей по патрулю. Тем не менее, при сигнале тревоги они мгновенно вооружаются и принимают меры по защите крепостных стен.

Как патрули городской стражи, так и дорожные стражники выдвигаются отсюда на свои обходы. В течение дня состав большинства патрулей включает полдюжины охранников под командованием сержанта. Обычно они проходят через определенный район, а затем возвращаются назад, при этом крайне редко заходя в трущобы.

Сторожевой пост Судтора находится под командованием капитана Хоушанга Хаккетта. Он проявляет серьёзный подход к вопросам патрулирования и обороны, уделяя особое внимание тщательной проверке и досмотру всех, кто прибывает в Мидденхайм.

НЕСКОЛЬКО ОПАСНО

- Хилберри является одним из двух практикующих алхимиков, работающих на «Человека», в то время как вторым алхимиком является Вальдтрауд, которая трудится в «Гайст хаусе» в районе Нордтора. Несмотря на то, что Вальдтрауд и Хилберри осознают наличие между ними конкуренции, они не знакомы друг с другом. «Человеку» это обстоятельство доставляет удовольствие, так как он может манипулировать своими алхимиками, не опасаясь, что они причинят вред друг другу. Хилберри поддерживает эту игру, но задумывается о том, чтобы нанять следователей, чтобы побольше узнать о своём сопернике.



Агна Лоттрисдоттир

Агна, личный эmissар верховного короля гномов, за последние тридцать лет не смогла заручиться поддержкой при дворе Мидденхайма из-за своих грубоватых манер. В настоящее время она оказалась в бедственном положении, слишком пристыженная и напуганная, чтобы вернуться в карак Кадрин и признаться в своих неудачах. Обычно её можно встретить в «Сияющей меди», где она подрабатывает, получая за это пинту «Бугман XXXXXX».

Если Агну попросить рассказать о своей жизни, она скажет, что приехала в Мидденхайм, чтобы получить поддержку в кампании по возвращению карак Кхазарака в Срединных горах. Эта твердыня была захвачена тысячи лет назад и с тех пор находится в руках сменяющихся орочьих воевод. Агна выражает недовольство тем, что гномы Мидденхайма поддерживают идею возвращения твердыни на словах, но на практике не проявляют активности в этом направлении.

В состоянии сильного опьянения Агна утверждает, что верховный король намерен заявить свои права на Фаушлаг. Если она только заикнётся об этом, все гномы, находящиеся поблизости, начнут утверждать, что она не в себе от выпивки, и отправят её спать. Тем не менее, Агна настаивает, что верховный король считает Башню Грунгни частью своего Вечного Царства и готов начать войну с теми, кто откажется признать его права. Однако, протрезвев, она отрицает, что знает о подобных планах.

АГНА ЛОТТРИСДОТТИР ГНОМ, ЭМИССАР (СЕРЕБРЯНЫЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	41	28	33	40	32	25	31	34	52	19	16

Черты: броня (кожаная куртка) 1, враждебность (к эльфам), ненависть (к зеленокожим), оружие +7, предубеждение (к трусливым гномам, которые не горят желанием развязывать войну, чтобы восстановить Вечное Царство)

Навыки: интуиция 38, кутёж 55, обаяние 29, рукопашный бой (основное) 46, сплетничество 29, стойкость 50, торговля 25, язык (кхазалид) 59

Таланты: бывалый путешественник, грамотность, непреклонность, сумеречное зрение, трёп, устойчивость к магии, целеустремлённость

Имущество: кожаная куртка, ручное оружие (кинжал), старые послания



Гельмут Беккенбауэр

«Человек» назначает Вольфганга Бандпатера, уважаемого члена Гильдии Купцов, в качестве главаря бандитов, однако фактическое управление повседневными делами осуществляет его лейтенант Гельмут Беккенбауэр. Эти двое редко появляются вместе на людях и предпочитают общаться через зашифрованные сообщения, которые оставляют в хосписе для рабочих.

В дополнение к своей преступной деятельности Беккенбауэр является заядлым игроком в мидденбол, и, хотя времена, когда он был самым опасным центральным нападающим в городе, давно прошли, он по-прежнему тренирует и руководит печально известной командой «Громил Южных Врат». Используя Грюнпарк в качестве тренировочной площадки, эта команда рабочих зарекомендовала себя как самая профессиональная команда по мидденболу в городе. Их встречи с командой «Восточнокрайцев» из Альтквартир заслуживают посещения (при условии, что вы сможете позаботиться о себе в неизбежной потасовке после матча).

ГЕЛЬМУТ БЕККЕНБАУЭР ЧЕЛОВЕК, ГЛАВАРЬ БАНДЫ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	53	32	47	45	32	33	31	40	45	53	16

Черты: броня (кольчужная рубаха) 2, оружие (кастет) +6, оружие (кинжал) +7, предубеждение (к тем, кто не понимает прелести мидденбола)

Навыки: запугивание 55, знание (местность) 56, обаяние 59, оценка 50, рукопашный бой (кулачное) 67, рукопашный бой (основное) 61, скрытность (города) 46, сплетничество 56

Таланты: бесстрашие (городская стража), грозный вид, грязные приёмы, железная воля, живучесть, могучий удар, ошеломляющий удар, преступник, роковое пророчество (*Кровавый покой, ты кости в прах сотри*), этикет (преступники)



МЕМОРИАЛ ЧЁРНОЙ ЧУМЫ

Эта статуя расположена на скромной площади, образованной пересечением улиц Вест Вег и Зудетенвег, обращённая к входу в главный храм. Она изображает человека в короне с благородным выражением лица, который держит на плечах двоих детей, а третьего — на руках, одновременно давя под правой ногой ужасную гигантскую крысу.

На мемориальной доске, расположенной у подножия статуи, указано, что это Граф Гунтар, который управлял Мидденхаймом в период Чёрной Чумы 1111 К.И.. Мемориал был заказан и профинансирован Ар-Ульриком незадолго до его возвращения из ссылки в Талабхайме. Его создателем стал знаменитый скульптор Генрих Меер, а открытие состоялось в 1547 К.И.

УЛЬРИКСМУНД

Ульриксмунд — это жилой район среднего класса, находящийся между Великим Парком и районами Графсмунда и Нордтора. В юго-западном углу расположен главный храм Ульрика, привлекающий множество посетителей в Мидденхайм.

В отличие от переполненных доходными домами трущоб Мидденхайма, здесь царит пространство и уют. Основу населения района составляют достаточно обеспеченные ремесленники и купцы, а также несколько незначительных жрецов из главного храма Ульрика.

БЕГИРБАДЕН

Бегирбаден — это лечебная купальня, расположенная над горячими источниками Фаушлага. Это место популярно среди аристократии и туристов. Здесь предлагаются горячие паровые бани и бассейны с ледяной водой, как в помещениях, так и на свежем воздухе. Кроме того, небольшой шалийский лазарет предоставляет услуги пациентам с серьёзными заболеваниями.

Вода в купальнях известна своей способностью снижать риск мутаций, что делает её особенно востребованной среди беременных женщин. На самом деле, это заведение стало неформальным клубом для состоятельных дам города, а банщики прекрасно осведомлены о множестве интриг.

ЭПИЦЕНТР ЭПИДЕМИИ

Извращённые доктора Тинейского Общества высказывают гипотезу о том, что если бы они внедрились инфекцию в воду купальни, то смогли бы одновременно наблюдать за последствиями вспышки болезни у большого числа людей. Тем не менее, образцы заболеваний, которые они тайком внесли в купальню, не оказали никакого воздействия. Они предполагают, что благословение Шалии очищает воду от загрязнений, и только серьёзное оскорбление богини сделает купальню уязвимыми для их экспериментов.

ЛИЦЕМЕРНЫЕ БАЛБЕСЫ

Статуя заметно утратила свою первозданную красоту, и многие её детали скрыты под слоем патины. Тинейское Общество недавно выдвинуло предложение финансировать реставрацию статуи, но с условием, что на постаменте будет размещена отдельная мемориальная доска, посвящённая их достижениям и вкладу в здоровье граждан Империи. Это выглядит как лицемерная реклама общества, многие члены которого почитают Бога Чумы Нургла.

ГИЛЬДИЯ ВРАЧЕЙ

Гильдия Врачей, расположенная напротив главного храма Ульрика, представляет собой впечатляющее одноэтажное здание, отделанное мрамором. Как и подобные гильдии в других городах, она выдаёт лицензии всем врачевателям в Мидденхайме.

В отличие от своих коллег из других провинций Империи, гильдия не имеет права самостоятельно инициировать судебные разбирательства против нелегализованных специалистов. Вместо этого ей необходимо подавать жалобы в комиссию по здравоохранению, образованию и благосостоянию. В таких ситуациях пациент не вправе выступать в защиту обвиняемого. Гильдия также обязана рассматривать жалобы на своих членов и отвечать на них перед комиссией. Согласно практике, принятой в других местах, жалобы принимаются только от пациентов, которые обращаются лично, и большинство из них отклоняются по причине отсутствия оснований у пациентов, способных самостоятельно явиться в гильдию (это известно, как правило «соответствует ворчуну» и подвергается критике и сатирам).

Гильдия Врачей имеет прочные связи с храмом Шалии и комиссией по здравоохранению, образованию и благосостоянию. Потенциальные специалисты не могут получить лицензию без одобрения комиссии, которая, в свою очередь, не выдаёт разрешения без согласия гильдии. Будущие студенты оказываются в аналогичной запутанной ситуации несмотря на то, что обучение может быть оплачено в размере 10 крон.

КОНТОРА КОМИССИИ ПО ЗАЩИТЕ ИНТЕРЕСОВ ЭЛЬФОВ, ГНОМОВ И ПОЛУРОСЛИКОВ (КИЭГП)

В этом здании, облицованном серым камнем, располагается отделение городской гражданской службы, занимающееся вопросами нечеловеческих народов. Комиссия была учреждена более века назад, когда между эльфами и гномами существовала вражда, и обе общины ощущали недовольство со стороны большинства жителей Мидденхайма. Граф Дитер посчитал мудрым решением создать этот официальный канал для защиты их интересов, а также не хотел обидеть полуросликов, оставив их в стороне. В настоящее время эта структура не слишком активна, но отвечает за организацию культурных мероприятий во время фестивалей. Местные эльфы иногда иронично называют КИЭГП «танцевальным залом», что является игрой слов на языке элтарин, означающей вечер, наполненный выпивкой, музыкой и танцами.

В здании предусмотрены отдельные кабинеты для эльфов, гномов и полуросликов, где работают представители каждого из этих народов. Комиссия занимается рассмотрением всех жалоб и вопросов, возникающих у нечеловеческого населения города. Сотрудники комиссии большую часть времени посвящают составлению учёных записей о нечеловеческом населении и написанию сложных академических исследований по демографии и истории. Нечеловеческие персонажи могут обратиться сюда с вопросами о том, как функционирует управление Мидденхайма, или если они желают наладить контакты внутри своей общины.

Ярнад Маградил является руководителем гномьего отделения. Это сварливый и высокомерный тип, который постоянно выражает недовольство из-за чрезмерной нагрузки и недостаточной оплаты своего труда.

Эстель Селадель общается с представителями эльфийского народа, но часто переводит разговор на свои собственные ненастья. Она утверждает, что была несправедливо изгнана из Лаурелорна. *«Я действительно принцесса, но в детстве меня захватили разбойники. Они собирались продать меня в рабство, однако меня спас Рыцарь Пантеры. Мне нужно найти кого-то, кто отвезёт меня обратно в Лаурелорн, но никто не хочет рисковать». Как ни странно, каждому эльфу, который проявляет достаточную галантность и готов предложить сопровождение, она отвечает: «К сожалению, я не могу уйти прямо сейчас. Я обязалась завершить написание истории эльфов в Мидденхайме».*

Химбо Воббулбели - жизнерадостный и дружелюбный историк среди полуросликов, который с удовольствием общается с любыми гостями из своего народа, прибывшими в город. Как и многие другие историки полуросликов, он сосредоточен на изучении генеалогии, и любой полурослик, имеющий клановые узы в Мидденхайме, может быть уверен, что Химбо без труда обнаружит его родственников.

- Эстель не является изгнанницей из Лаурелорна, а представляет интересы королевы. Для эонир её история о разбойниках может восприниматься как возможность обсудить дело, которое вызывает постоянный, но тщательно скрываемый интерес. Если удастся убедить её поделиться дополнительной информацией с помощью успешной безумной (-30) проверки сплетничества, она поведаст другому лесному эльфу о Поляне Грёз, расположенной в Кенигсгартене (стр. 66).

ГЛАВНЫЙ ХРАМ УЛЬРИКА

Несмотря на то, что Сигмар считается божественным покровителем Империи, Мидденхайм, безусловно, является городом Ульрика. Если кто-то задаст вопрос мидденхаймцу о «Храме», не уточняя божество, он сочтёт что подразумевается главный храм Ульрика. Этот храм, представляющий собой сочетание замка и кафедрального собора, служит центром поклонения Ульрику в Старом Свете и способен разместить до тысячи верующих. Его прихожане представляют все социальные слои Мидденхайма.

Крыша храма представляет собой выдающееся достижение архитектуры, а акустика в просторном сводчатом зале просто поражает. Несмотря на внушительные размеры храма, оратору, находящемуся у главного алтаря, почти не требуется повышать голос, чтобы его слышали по всему помещению.

Вечное Пламя горит перед главным алтарём, представляя собой величественную колонну серебристого огня. Существует мнение, что оно наделено магическими свойствами (см. ниже).

Статуя Ульрика, достигающая почти 20 футов в высоту, возвышается в конце храма. Она затмевает верующих, подобно нависшей грозовой туче, закрывая значительную часть света, который проникает через окна. С обеих сторон главного зала расположены боковые часовни, предназначенные исключительно для городских рыцарей: Рыцарей Пантеры и ордена Белого Волка. Обе часовни находятся под круглосуточной охраной членов соответствующих орденов.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОТ ПЛАМЕНИ

Когда персонаж оставляет оружие в Вечном Пламени, оно получает сильные временные чары. Тем не менее, жрецы и прихожане считают недопустимым, чтобы авантюристы использовали храм для получения магических сил. Чтобы получить право на освящение оружия в храме, персонажу необходимо сначала завоевать уважение известного жреца и убедить его, что его намерения соответствуют ценностям Церкви Ульрика.

Лукас из Алой Пешки может предоставить благословение оружия за 10 золотых крон, однако требует гарантий в том, что обращающиеся за этой услугой не совершат никаких действий, способных вызвать недовольство Церкви Ульрика. На подготовку к зачарованию у него уходит неделя, и он не может поручиться за то, что полученное зачарование продлится дольше этого срока.

Оружие должно быть помещено в Вечное Пламя на десять часов. Это действие следует проводить в относительно спокойный период для храма, избегая праздников и крупных мероприятий.

Оружие, оставшееся в пламени, получает *магическое качество* и получает +1 к УРОНУ. Длительность зачарования составляет от 1d10 + 10 дней, но может быть продлена, если владелец выполняет задачу, имеющую большую важность для Ульрика.

Рыцарские часовни

Часовня, посвящённая ордену Белого Волка, является крупнейшей из двух, что соответствует их статусу храмовников Ульрика. Она изысканно оформлена штандартами, знамёнами, трофеями и почётными плитами, увековечивающими важнейшие события, такие как осада 1812 К.И. или Война против Хаоса 2302 К.И.. Самое древнее из этих знамён, штандарт Весса, которое изношено и запачкано кровью. Оно сопровождало боевые кампании ордена на протяжении почти тысячелетия.

В часовне находятся две иконы, обладающие ещё большей древностью и почётом: на стене, висит шкура гигантского белого волка, а рядом располагается огромная челюстная кость, инкрустированная серебром. Существует предание, что эти реликвии были сняты с Белого Волка Хольцбека, ужасного существа, поверженного Королём Артуром вскоре после основания Мидденхайма.

Часовня Рыцарей Пантеры отличается скромностью, но также украшена знамёнами, мемориалами и шкурами величественных кошек Южных Земель. Рыцари Пантеры с особой тщательностью заботятся о своей часовне, осознавая, что это не место для соперничества с Белыми Волками.

Храмовые пристройки

Внутри небольшого комплекса зданий, расположенного за пределами храма, находится Звёздная Палата, находящаяся под управлением ордена Братьев Книги. Их функции аналогичны задачам охотников на ведьм, более распространённых в провинциях Сигмара. В Звёздной Палате рассматриваются преступления против богов и их духовенства. Хотя другие церкви могут выдвигать религиозные обвинения, окончательное решение по всем делам принимают именно Братья Книги. Известны случаи, когда, в знак протеста против церкви, с которой у них были натянутые отношения, они отказывались рассматривать реальные дела в суде. Судебные процессы обычно представляют собой серьёзные испытания, такие как необходимость пройти через Вечное Пламя, и выживание после таких испытаний — явление крайне редкое.

Дом Знаний, величественная библиотека религиозных рукописей, составляет важную часть комплекса. Эта впечатляющая библиотека служит хранилищем древних томов по истории Ульрика и религиозному праву. Братьев Книги часто можно встретить здесь, погружёнными в чтение до раннего утра. Капитул рыцарей Белого Волка также входит в состав храмового комплекса. Рыцари и их воины регулярно тренируются на небольшом участке рядом с храмом, где находится площадка для поединков. Поскольку Ульрик является богом битвы, рыцари не считают неприемлемым проводить спарринги и поединки вблизи храма, при условии, что они не создают шум во время основных служб.



МИДДЕНЛАНДСКАЯ ГИЛЬДИЯ РУДОКОПОВ

Контора гильдии в Мидденхайме — это компактное и широкое здание с узкими окнами. Единственный вход расположен под массивной перекладиной, на которой вырезан герб благородной семьи фон Кэрбурдгер, а также надпись: «Честным трудом стяжаешь честность».

Считать, что гильдия защищает интересы профессиональных рудокопов, было бы заблуждением. В большинстве своём работающие рудокопы в Мидденхайме — это гномы, представленные Гильдией Гномых Инженеров. На самом деле Мидденландская Гильдия Рудокопов — это эвфемизм для организации, отвечающей за принудительные работы для осуждённых в шахтах Срединных гор.

Создание исправительного учреждения в Срединных горах когда-то воспринималось как значительное достижение шалийских реформаторов, которые радовались возможности реабилитировать преступников вместо того, чтобы казнить их. Однако эти реформы на практике стали источником рабского труда. Гном по имени Яррик является постоянным мастером гильдии. Обычно он проводит экскурсии по местам добычи и лишь изредка появляется в офисе. Каждый первый Марктаг месяца он встречается с представителем миссионерской шалийской организации Слёз Сострадания лишь для того, чтобы соблюсти формальности.

ШАХТЁРСКАЯ КАТАСТРОФА

- Яррик — алчный гном, которого постоянно преследует страх мятежа со стороны подопечных заключённых. У него есть связи с бретонскими работниками, и он продаёт им самых крупных, сильных и неуправляемых узников. Таковых он объявляет пропавшими без вести, предположительно погибшими при обвалах или в драках. Затем заключённым вырезают языки и отправляют в таверну «Лис и корона» в Зальценмунде, где работники платят за них золотом.
- Шахты расположены на ограниченном участке земли в Срединных горах — это всё, что осталось от земель Кэрбурдгеров. Дворяне не осведомлены о работниках, которую ведет Яррик, и, если им это станет известно, они публично его осудят. В то же время они тайно упрекнул себя за то, что не смогли придумать подобную схему, и незаметно снова наймут Яррика в качестве своего агента.

«РАСПРОСТЁРТЫЙ ОРЁЛ»

«Распростёртый орёл» — одна из самых больших таверн в городе, выделяющаяся своим просторным внутренним двором и вместительными конюшнями. На вывеске постоянного двора изображён гигантский орёл, парящий над вершинами Срединных гор. Несмотря на свою внушительную внешность, это заведение не пользуется популярностью среди случайных посетителей и любителей выпивки. Его основными клиентами являются в основном свободные от службы рыцари Белого Волка, известные своей упорной тренировкой и жёсткими забавами.

Вернер Ульф, хозяин заведения «Распростёртый орёл», с радостью принимает эту шумную толпу. Хотя рыцари могут выглядеть устрашающе, их кошельки полны монет. Во дворе имеется даже импровизированный тренировочный полигон, где манекены заменены капустой в роли голов. Подвыпившие рыцари часто устраивают соревнования, стремясь разбить как можно больше кочанов капусты за минуту, а зрителям настоятельно рекомендуется держаться подальше от участников турнира.

Днём в «Распростёртом орле» царит спокойствие, и местные жители могут приятно провести время за пинтой пива и вкусной, хотя и не слишком утончённой, едой. Однако с наступлением вечера Вернер осторожно предупреждает случайных посетителей, что это заведение часто посещают рыцари, и позже могут возникнуть проблемы.

РАБОТАЕМ МНОГО, ОТДЫХАЕМ ОТ ДУШИ

- Рыцари сами по себе не склонны к злобе, однако считают таверну своей личной территорией и, как только стемнеет, начинают нагло подшучивать над другими посетителями. Они часто называют всех, кто не является ульриканцем, «Сигмаритом», и особенно едко относятся к тем, кто состоит в конкурирующих рыцарских орденах. В случае возникновения драки они проявляют себя как заядлые бойцы и ожидают от противников соблюдения кодекса чести, который допускает жестокие столкновения с последующим великодушным решением забыть оскорбления и травмы. Местные власти всегда поддерживают рыцарей, если поступают жалобы на их поведение.

ХРАМ ВЕРЕНЫ

Великолепная статуя богини Верены из серого мрамора располагается справа от входа в храм. С арочными колоннами, центральным куполом и замечательной коллекцией мраморных бюстов, размещённых в нишах вдоль внутренних стен, он является уникальным образцом архитектурного искусства. Огромная позолоченная сова высотой около 12 футов расправляет свои крылья вокруг главного алтаря.

Храм часто посещают многие члены Почтенной Гильдии Законников, а также ряд городских чиновников и некоторых купцов. Службы особенно привлекают городских магов, которые активно используют библиотеку. Обычно те, кто приходит сюда с молитвой, также участвуют в богослужениях в других храмах, поклоняясь либо Ульрику, либо Сигмару в зависимости от своих предпочтений.

Как и в остальных храмах Верены, независимо от их величины, здесь располагается обширная библиотека. Эта библиотека представляет собой прямоугольное пристройку, соединённую с главным храмом, с одной стороны. В её фондах находятся уникальные манускрипты со всего Старого Света. Доступ в библиотеку контролируется и открыт для всех, кто может представить рекомендательное письмо от Почтенной Гильдии Законников, Великой Гильдии Магов или Collegium Theologica. Естественно, пожертвования для поддержки библиотеки всегда приветствуются. Вынос книг строго запрещён при любых обстоятельствах.



Вальпурга Вурклих

Миниатюрная Вальпурга стала нежелательной фигурой во многих развлекательных заведениях Мидденхайма. Её рост чуть превышает 5 футов, а телосложение хрупкое, но голос у нее звучит как шалмей: тонкий и пронзительно громкий. Если бы она закричала кому-то в ухо, как это иногда делает, то могла бы оставить его со звоном в ушах на какое-то время.

Вальпурга является преданной и добросовестной последовательницей Верены, однако в последние годы у неё возникло искаженное восприятие реальности. Она инициировала личную кампанию по реформированию театральных представлений в городе. Это не вызвано скандальным возмущением по отношению к сатирикам или ханжеским отношением к более откровенным постановкам – она даже осознаёт, что пьесы могут служить средством для изображения жестоких реалий жизни и пробуждать сомнения у влиятельных людей в их поступках. Основная её проблема заключается в том, что она воспринимает само актёрское мастерство как форму обмана, и именно поэтому вся профессия кажется ей преданной анафеме для Верены.

Официальная церковь не поддерживает протест Вальпурги, но и не осуждает его. Они считают, что мирный протест может служить средством достижения справедливости. Но если следовать принципам честности, которые воплощает Вальпурга, то признать следует одно: она их, мягко говоря, позорит.

ВАЛЬПУРГА ВУРКЛИХ ЧЕЛОВЕК, АГИТАТОР (МЕДНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	23	25	25	36	40	40	37	44	46	38	12

Черты: враждебность (к лжецам, лицемерам, мыслителям), предубеждение (к актёрам, театрам)

Навыки: знание (теология) 54, сплетничество 48, торговля 43

Таланты: оратор, роковое пророчество (*Когда ты выстояла всё, что могла, на сцене появился гнойник*), спорщик, страстное рвение

Имущество: излишнее ханжество, обвиняющий взгляд, символ Верены



Брат Бенгт

Брату Бенгту уже больше сорока лет, и его молодость осталась позади. В глазах окружающих он выглядит как типичный ульриканский смутьян с неопрятной шевелюрой тёмных волос и яркими серыми глазами, однако на самом деле он обладает спокойным и дружелюбным характером. Бенгт отличается удивительной разговорчивостью; он способен говорить с такой скоростью и энергией, что большинству людей это кажется непростой задачей. Его страсть к учёбе огромна, и он прекрасно ориентируется во всех манускриптах по истории и религиозному праву Ульрика, которые хранятся в Доме Знаний.

Бенгт всегда увлечён историями авантюристов, при условии, что те снисходительно относятся к его постоянным восклицаниям. Если персонажи захотят поделиться с ним своими рассказами, они смогут без особых трудностей завоевать его расположение. Он может помочь, чтобы авантюрист, который сумел убедить его в своей добродетельности и благих намерениях, получил оружие, освящённое Вечным Пламенем.

БРАТ БЕНГТ ЧЕЛОВЕК, ЖРЕЦ (СЕРЕБРЯНЫЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	34	32	38	46	42	40	32	50	41	48	15

Черты: предубеждение (к плохим слушателям)

Навыки: артистизм (сказительство) 57, знание (теология) 57, интуиция 57, молитвословие 52, обаяние 53, сплетничество 53, стойкость 52, хладнокровие 49

Таланты: благословение (Ульрик), божественное вмешательство (Ульрик), грамотность, книжный червь, роковое пророчество (*Воде и огню не подвластен, но камню уступает*), трёп



ВЕСТОР

Район Вестор в Мидденхайме представляет собой район среднего класса. В сочетании с соседним Судгартемом он образует так называемый «Зелёный уголок» города. Хотя оба района имеют много общего, в Весторе более высокий уровень благосостояния. Улицы здесь узкие, но ухоженные, вдоль которых расположены доступные террасные дома. В этом районе имеются магазины и предприятия, однако большинство жителей трудится в других частях города. Жители более бедных районов нередко рассматривают живущих в Весторе как снобов и замкнутых людей. Хотя такая репутация не совсем справедлива, район действительно отличается тишиной и порядком.

«КОЛОКОЛ И ВЕДРО»

Для тех, кто желает найти оживлённую таверну, в Весторе выбор ограничен, но этот мрачный и внушительный постоялый двор, расположенный вблизи западных ворот, выделяется на фоне остальных. В «Колоколе и ведре» царит шум и многолюдье с заката до рассвета. Это первое место, где останавливаются путешественники из северных провинций, и, судя по постоянным посетителям, некоторые из них, похоже, никогда не покидают его.

Этот постоялый двор пользуется большой популярностью у жителей Нордланда и создаёт атмосферу приморской таверны. Его интерьер украшен старинным такелажом, ракушками и корабельными штурвалами, а по ночам из его залов доносятся пьяные звуки моряцких песен.

На втором этаже постоялого двора расположены несколько маленьких отдельных комнат, которые в последнее время почти постоянно резервируются для частных мероприятий, так как «Колокол и ведро» стал центром активности нордландских сепаратистов.

«ПЯТЫЙ ПАЛЕЦ»

Для тех, кто знаком с менее благополучными аспектами жизни в Империи, может стать неожиданностью, что один из ключевых центров активности последователей Ранальда в Мидденхайме расположен в самом сердце Вестора. Последователи Ранальда не смогли создать сакральные клубы в более бедных районах города, поскольку «Нижние Короли» придерживаются жестоких преступных кодексов, которые не соответствуют интересам почитателей бога-хитреца.

«Пятый палец» — один из самых культурных и уютных сакральных клубов в Старом Свете. Этот непримечательный бар и игорное заведение расположено на тихой улочке за храмом Шалии. Основными клиентами являются обеспеченные представители богемы Вестора, которые сдержанно относятся к редким ворами из низших слоёв общества, заглядывающим в этот клуб.

БОЛТУН – НАХОДКА ДЛЯ ВРАГА!

- Персонажей, проводящих здесь значительное время, рано или поздно будут спрашивать о их взглядах на независимость Нордланда. Персонажам стоит быть осторожными в своих ответах, поскольку как фон Гауссеры, выступающие за отделение, так и фон Никсе, желающие остаться частью Мидденхайма, имеют своих шпионов среди клиентов.

ХРАМ ШАЛИИ

Церковь Шалии в Мидденхайме представляет собой небольшой, но великолепный храм, обрамлённый сверкающим мрамором и украшенный восхитительными внутренними фресками.

Верховный Матриарх Изольда Бегегнен, вместе с шестью жрецами и двумя врачами, периодически находятся здесь. Рядом расположен небольшой лазарет, где они заботятся о больных. Храм славится своей благотворительной деятельностью в отношении бедных, и множество простых людей приходят сюда для участия в богослужениях.

Представители Гильдии Врачей часто приходят в храм, хотя предпочитают проводить закрытые службы вдали от обычных людей. Жрецы выражают недовольство по этому поводу, но осознают, что гораздо мудрее позволить врачам проявлять своё мелкое тщеславие, чем вступать в конфликт с гильдией.

Жрецы Шалии регулярно посещают неблагополучные районы Мидденхайма, предлагая свою помощь в любых возможных ситуациях. В большинстве случаев они имеют возможность свободно передвигаться по тем местам, куда другие граждане с их статусом не решились бы ступить. «Нижние Короли» не вмешиваются в их дела, так как нападение на храм Шалии или его служителей могло бы подорвать их поддержку и доверие среди низших слоев населения.

В дополнение к своей деятельности по поддержке больных и нуждающихся, храм Шалии также осуществляет управление небольшим приютом и школой.

ЗАМЕТЕН СВОИМ ОТСУТСТВИЕМ

- Луиджи Паваротти, придворный врач, никогда не посещал этот храм. Изольда не желает считать это пренебрежением, но ей интересно, почему он до сих пор не удостоился даже обычного визита. Если персонажи затянут её в разговоры, обычно столь тактичная жрица может поделиться своими сомнениями относительно этого человека.

РЕЗИДЕНЦИЯ НИКСЕ

Это уютная резиденция находится в окружении спокойных, ухоженных садов. Его фасад украшен фризами, которые изображают триумф союзных армий Нордланда и Мидденхайма над ордой скелетов Дитера Хелснихта. Ранее эта резиденция была центром весёлой жизни, однако после смерти Аники-Элизы фон Никсе она практически опустела.

Никсе — древний и влиятельный род нордландского дворянства, обладающий значительными поместьями за пределами Зальценмунда. В случае обретения Нордландом независимости, они, безусловно, заняли бы стратегически важное место в управлении провинцией.

С тех пор как Тодбрингеры пришли к власти, Никсе стали их преданными подданными, связанными с ними брачными узами. Последний брак был заключен между Графом Борисом и Аникой-Элизой фон Никсе. Даже её преждевременная смерть не разрушила связи преданности между этими двумя благородными родами.

Нордландцы, жаждущие независимости своей провинции, привыкли не доверять Никсе, так как, несмотря на то что благородная семья позиционирует себя как защитников интересов Нордланда, их члены с готовностью передают Тодбрингерам сведения о мятежных нордландцах.

Глава семейства Никсе, известный как Барон Вернер фон Никсе, представляет собой полноватого и разговорчивого человека. Он заявляет, что процветание Нордланда тесно связано с судьбой Мидденхайма. Непокорные жители Нордланда, которых казнят на виселицах, установленных вдоль стен Мидденхайма, становятся той ценой, которую он готов заплатить за поддержание порядка.

ЛАКЕЙ ГРАФА

- В результате своей позиции барон стал одним из самых ненавистных людей в Нордланде. Мятежные агенты, стремящиеся к отделению провинции, распространяют отвратительные теории заговора, связывая смерть его дочери с приказами, якобы отданными бароном в сговоре с графом.

Мой старый друг,

Я читал твоё письмо, которое было горько и грустно в нашей предвзвешенной переписке, но я снова должен сказать, что вы не придаёте этим вопросам должного значения. Наши подданные в Нордланде снова улавливают за независимостью, которая, как мы оба знаем, погубит нас. Моя маленькая вера в то, что Граф сможет должным образом решить этот вопрос, только уменьшилась после кончины маленькой Аники-Элизы. Которой трагедия не была бы менее ужасна — она, конечно, была моей родной дочерью и кровью! — но эти вопросы сейчас остаются без внимания.

Я предлагаю взять это дело в свои руки. Хотите вернуть солидный доход, который вы потеряли, или какое-нибудь пустяковое, но подвешенное задание неподалёку от двора и выставите их как штатных Нордландцев — а также, из Зальценмунда. Мы можем вернуть к вам — и, конечно, из наших друзей в Грюнпарке — старую нашу команду, чтобы справиться с проблемами. Я, конечно, могу гарантировать, что их отпустят как штатных и подданных и повесят без промедления.

Последний скандал должен гарантировать то, что в случае задержки поддержки Графа в борьбе с настоящими агентами, которые достигают или выдают. В Мидденхайме и останутся верными подданными Графа, одобряющими действиями Нордланд. В Нордланде я представлю в лице шута, отразившего все беды от грозившего угрозой Тодбрингерам.

Всегда на вас полагаюсь

ВН

СВЯТИЛИЩЕ МАНАННА

Мидденхайм удалён от побережья, поэтому лишь немногие местные жители обращаются к богу моря. Тевтогены, конечно, не умаляют значимость Мананна (в конце концов, он племянник Ульрика), но не считают нужным выделять ему место для поклонения.

Мнения изменились, и в пределах видимости западных ворот появилось небольшое святилище, лишённое служителей. Оно состоит из мраморного постамента, на вершине которого возвышается бронзовая статуя Мананна, изображающая гигантского трёхглавого тритона, поднимающегося из глубины водоворота. На святилище установлена мемориальная доска, на которой отмечены имена местных благодетелей, финансировавших его строительство, включая Тодбрингеров. Многие жители Вестора из Нордланда приходят почтить святыню, однако не скрывают недовольства, считая, что со стороны графа это всего лишь наглая попытка угодить им.

Почитатели Мананна строго следуют традиции оставлять шиллинг и рыбу у каждого святилища, которое они посещают. Это обстоятельство дало толчок к созданию бизнеса, который в любом другом городе мог бы вызвать осуждение за не совсем честные методы. Франц Тиц управляет небольшим деревянным киоском, расположенным всего в нескольких шагах от святилища, где он продает голянов, пойманных в прудах Грюнпарка. Хотя цена в 2/- за голяна слишком высока, он остаётся единственным удобным источником свежей рыбы в окрестностях.



ВИНД

Винд преимущественно представлен мастерскими и складами, а также небольшим числом домов для среднего и низшего класса, таверн и хостелов, которые отличаются средним или низким качеством. Здесь можно встретить плотников, кузнецов, сапожников, бондарей и производителей свечей, которые предлагают простые услуги без лишних изысков по доступным ценам.

Здания в этом районе созданы с акцентом на функциональность и практически лишены декоративных деталей; их главная цель — служить рабочим пространством, а не жилым. Более бедные кварталы Винда наполнены тесными доходными домами, но даже в этих условиях дворы и улочки выглядят чистыми и ухоженными по сравнению с убожеством Альтквартир.

ЧАСОВНЯ ГРУНГНИ

Часовня Грунгни расположена в пещере на глубине приблизительно 40 футов под землёй, и к ней можно добраться через тоннель, скрытый за невзрачным дверным проемом на Венденбане. Это секретное, но важное место, куда почти все гномы Мидденхайма приходят для поклонения каждые десять дней. Часовня часто становится первой остановкой для каждого гнома, приезжающего в Мидденхайм.

Внутри находится прихожая с величественной гранитной статуей Грунгни. Бог изображён, опирающимся на свою кирку, после открытия пути в подземный мир. Очень немногим из не-гномов разрешено заходить так глубоко в часовню — лишь изредка им предоставляется такая возможность. Это считается великой честью, и эльфы никогда её не удостоивались.

Только гномы имеют право войти во внутреннее святилище. Здесь установлена ещё одна статуя Грунгни, высотой 4 фута, выполненная из меди и украшенная мелкими драгоценными камнями на шлеме и поясе Бога Горной Добычи. Воры Мидденхайма, вдохновленные тем, что гномы нашли золото в Фаушлагге, уверены, что медь на самом деле является искусно замаскированным золотом, а драгоценные камни больше, чем кажутся, и обладают исключительной чистотой. Однако на самом деле большая часть золота из Фаушлагга оказалась в казне Мидденпалаца или была переработана в монеты на Монетном Дворе Копья. Кроме того, ходят слухи о том, что святилище ведёт в подземный город, но гномы не подтверждают и не опровергают эти слухи.

Мунгрим Далмрин - жрец, занимающийся обслуживанием этой часовни. Он отличается суровостью и серьёзностью, даже среди гномов. В битве с орками 80 лет назад он потерял руку, после чего был посвящён в священнослужители. Далмрин обитает в скромных покоях за святилищем и редко покидает его пределы. Для выполнения необходимых поручений он направляет своего диакона, Джодура Гнагрума. Гнагрум - тихий гном, и по мнению Далмрина, слишком спокойный. Его увлечение резьбой по драгоценным камням полностью отражает его мирный характер.

Гильдия Гномьих Инженеров

Это скромное здание расположено на Венденбане, рядом с часовней Грунгни. В отличие от конторы Гильдии Каменщиков и Архитекторов, здесь отсутствует всякая вычурность или изысканность. Гильдия Гномьих Инженеров опирается на свою репутацию. Большинство гномов в Мидденхайме являются её членами, и сообщая они стремятся к тому, чтобы только их соратники занимались инженерией и строительством.

Гильдия Гномьих Инженеров и часовня Грунгни представляют собой ключевые опоры для любого гнома, стремящегося утвердиться в Мидденхайме. В отличие от гильдий людей, гномы открыты для всех желающих из своего народа и с готовностью предлагают обучение. Доступ к широкому ассортименту карт гильдии и информации о тех участках подземного города, которые всё ещё используются, предоставляется лишь после того, как новичок проживёт в Мидденхайме не менее года.

Гномы из гильдии приняли решение начать работу над секретным проектом. Они разработали удивительный дирижабль, основанный на чертежах радикального гномьего инженера Малака Макайссона. Этот дирижабль будет подарен Тодбрингерам как знак признательности от многих гномов Мидденхайма, которые ощущают свою обязанность перед родным городом.

Гильдии Каменщиков и Архитекторов

Это наиболее значимая из ремесленных гильдий, в которую входят все каменщики и архитекторы, не относящиеся к народу гномов (гномы же присоединяются к Гильдии Гномьих Инженеров).

Между двумя гильдиями существует профессиональное соперничество, однако обиды между ними минимальны. Гильдия Каменщиков и Архитекторов в основном получает заказы от храмов и тех, кто предпочитает работы в человеческом стиле, тогда как Гильдия Гномьих Инженеров сосредоточена на подземных проектах и обслуживании виадуков. Городские власти равномерно распределяют заказы между обеими гильдиями, чтобы избежать обвинений в предвзятости и предотвратить рост напряжённости.

Дом гильдии — это компактное, но внушительное двухэтажное строение с крышей из серого шифера. Входные двери обрамляют элегантные мраморные колонны. Здание не только служит штаб-квартирой гильдии, но и иллюстрирует мастерство её членов, включая множество впечатляющих архитектурных деталей.

Комиссия по общественным работам

Это непривлекательное, серое здание расположено на одной стороне Марктвега. Данная комиссия занимается поддержанием порядка на улицах, в парках и других открытых общественных пространствах, включая памятники и систему канализации. В её составе трудится небольшая группа рабочих и зрителей парков, среди которых в основном пенсионеры, ранее служившие в городской страже.

Департамент документации хранит планы множества общественных зданий и крупных частных сооружений, включая здания гильдий. Это может стать ценным источником информации, однако, как и в большинстве государственных структур, доступ к этим данным без соответствующего разрешения и длительной бюрократической процедуры довольно затруднителен. Известно, что комиссия владеет множеством карт городских улиц и канализационных систем, а также планами различных общественных объектов. Хотя эти материалы не предназначены для широкой публики, персонаж может получить доступ к менее политически чувствительным картам, если у него будет рекомендательное письмо от авторитетного лица.

Комиссия взаимодействует с развлекательными учреждениями и храмами по всему городу, содействуя в организации масштабных фестивалей, включая мидденхаймский карнавал.

Фестивали в Мидденхайме

Новый Год

Фестивальный год в Мидденхайме открывается в первый день Нахексен с празднования Ярсегена, посвящённого Верене. Перед рассветом у западных ворот собирается большая процессия, где священнослужители Верены приводят в город 12 откормленных телят для ритуального заклания у входа в храм. Люди молятся о благополучном и свободном от мутаций году. После этого туши разделяются, а мясо раздается нуждающимся.

Весна и лето

Ульриканский фестиваль Кампангештарт проходит в Миттерфруле. На строевой площади проходит впечатляющий военный парад, в котором участвуют выдающиеся роты рыцарей Белого Волка и Рыцарей Пантеры, выезжающие из города на охоту на зеленокожих и зверолодов.

Первый день Сигмарцайта отмечен аннексией Мидденланда Графом Эрихом в 1152 К.И.. Рыцари Пантеры и рыцари Белого Волка организуют рыцарские турниры в Великом Парке, в то время как на стадионе Бернабау проходят соревнования по рукопашному бою.

Главный священный день Сигмара празднуется 18-го Сигмарцайта, в начале лета. В этот день в храме Сигмара проходит процессия по Фрайбургу, за которой следует ночная служба. Во время службы особое внимание уделяется Огню Геенны — термину, обозначающему проповеди Верховного Капитула Штольца, в которых он призывает верующих быть настороже против Хаоса и внутренних врагов.

ВАЖНЫЕ ФЕСТИВАЛИ

Фестиваль	Когда	Отмечается
Ярсеген	1-го Нахексена	Священный веренский день
Кампангештарт	Миттерфрул	Весеннее равноденствие и начало сезона кампании
Сигцайт	1-го Сигмарцайта	Аннексия Мидденланда Графом Эрихом
Сигмартаг	18-го Сигмарцайта	Главный священный день Сигмара
Артуртаг	Зоннштил	Основание города
Эндедер Кампанье	Миттербст	Осеннее равноденствие и окончание сезона кампании
Кёнигцайт	25–27-го Нахгехайма	День рождения Графа Бориса
Хохвинтер	Мондштулле	День зимнего солнцестояния

В Мидденхайме день летнего солнцестояния известен как Артуртаг, и местные жители отмечают день основания города. В храме Ульрика проходит особая служба, на которой Ар-Ульрик с большой торжественностью посвящает новоиспеченных Рыцарей Пантеры и рыцарей Белого Волка. Члены семьи графа раздают милостыню нуждающимся.

Осень и зима

Эндедер Кампанье — это фестиваль, посвященный Ульрику, который проходит в Миттербст. В главном храме Ульрика совершаются обряды, символизирующие завершение сезона кампаний и подготовку к зимнему периоду. В ночь на Миттербст ульриканцы разжигают кострище в Великом Парке. Некоторые жители Мидденхайма отмечают окончание осады 1812 К.И. в этот день, соблюдая пост в течение предшествующей недели, а затем устраивают пиршество на Миттербст. Однако большинство людей считает, что пост следует соблюдать в неделю, предшествующую Карнавалу.

День рождения Графа Бориса выпадает на 25-е число месяца Нахгехайма, что даёт повод для трёхдневного веселья, называемого Кёнигцайтом. На военной площади проводятся парады, в Кенигсгартене организуются гулянья, а в королевском музыкальном колледже проходят специальные концерты.

Зимнее солнцестояние в Церкви Ульрика называется Хохвинтер. Этот день считается особенно священным, и в главном храме Ульрика постоянно звучат молитвы о благословении, чтобы Ульрик даровал своим последователям защиту на зимние месяцы и силу на грядущий год.

Карнавал

Самым значимым фестивалем Мидденхайма является восьмидневное торжество, получившее название «Карнавал». Это мероприятие проходит по сменной системе: в один год он отмечается летом, в следующий - осенью, затем зимой и так далее. За неделю до начала Карнавала жители города обязаны питаться лишь той пищей, которая была доступна во время осады 1812 К.И., включая такие экзотические блюда, как жареные крысы и рагу из тараканов. Это позволяет им в полной мере насладиться пиршеством на следующей неделе. Карнавал известен во всём Старом Свете, не говоря уже об Империи. Даже в неурожайные годы население Мидденхайма увеличивается на тысячи человек, которые приезжают, чтобы принять участие в празднествах. В город съезжаются талантливые артисты со всех уголков Старого Света, чтобы сделать Карнавал ярким и незабываемым событием.

Виндхундская компания грузоперевозок

Этот на первый взгляд безобидный склад, который якобы является конторой виндхундской компании по грузоперевозкам под управлением Теодора Глюкштайна, на самом деле служит основным оперативным центром культа Пурпурной Руки.

Посетителей конторы встречает Теодор, мужчина средних лет с суровым выражением лица, и сообщает, что компания полностью загружена на ближайшие полгода. Хотя повозки регулярно прибывают и убывают, их грузы всегда связаны либо с контрабандой, либо служат прикрытием для передачи сообщений в ячейки культа других мест. Любопытно, что наблюдая за складом, может заметить, что на карнизах гнездится множество птиц — почтовых голубей Теодора, которых он использует для связи с культистами в других частях Мидденхайма.

Тем не менее, Теодор не возглавляет данную операцию. Эта сомнительная привилегия принадлежит Великому Визирю Бахру, арабскому некроманту, который служит культу и исследует новые методы воскрешения мёртвых. В настоящее время он работает над созданием зомби, свободных от черты нестабильности, с возможностью регенерации и способности выполнять элементарные задачи без контроля.

Култ предоставляет ему достаточно подопытных для экспериментов. Финансирование осуществляется главным образом за счёт работорговли. Одиноким молодым людям без семьи похищаются культы, подвергаются воздействию наркотиков и в бочках переправляются через грузоперевозку. Бретония - главный рынок сбыта, но часть жертв продаётся другим культам, преследующим не менее зловещие цели.

УБИТЫЙ РАБОЧИЙ

- Днём во дворе трудятся возчики и погонщики мулов, все из которых являются культистами, а ночью Пурпурная Рука использует зомби для большинства работ. Если бы кто-то заглянул через 8-футовые ворота двора, он бы увидел, как нежить убирает территорию и загружает повозки.

«ПОДМАСТЕРЬЕ»

«Подмастерье» — это бездушный хостел под управлением Удо Штилике. Заведение хоть и чистое, но выглядит довольно скучно, а по вечерам здесь царит тишина. Блурф Гринхилл, повар-полурослик Удо, уходит домой в Клайнмут во второй половине дня, поэтому вечером здесь предлагаются только солёные закуски. Однако завтраки и обеды радуют вкусом. За такую цену это один из самых незаметных, но ценных секретов Мидденхайма.

Если исключить еду, то суровая реальность такова: единственное, что привлекает внимание в «Подмастерье» — это отсутствие чего-либо интересного. Удо ценит чистоту, спокойствие и простоту, и в свете множества проблем, с которыми можно столкнуться в различных тавернах Мидденхайма, трудно с ним не согласиться.

Типография Отто

Эта небольшая и обветшалая мастерская находится в узком переулке. На вывеске над входом написано: «Типография Отто, печать книг и листовок на заказ». Дверь открывается в захламлённый кабинет, заполненный бумагами и испачканный чернилами. Письменный стол окружён полками, на которых расположены путеводители по Мидденхайму и листовки о городских мероприятиях. За закрытыми дверями едва слышно дребезжание работающих печатных станков.

Старый Отто является владельцем и управляющим этого дела. Он проявляет дружелюбие к каждому, кто входит в его кабинет, независимо от их статуса. Если он ощущает, что разговаривает с потенциальным клиентом, он сразу же предлагает бокал вина по разумной цене и садится за стол, чтобы обсудить дела.

Цены, предлагаемые Отто, достаточно справедливы. Он принимает заказы как на печать сотни односторонних листовок, так и на тиражи книг объёмом до 100 страниц. Стоимость составляет 2 шиллинга за 100 односторонних листовок и 5 шиллингов за 100 страниц книги. Эти расценки относятся к стандартному качеству. За специальные вёрстки и ксилографические иллюстрации Отто может взимать дополнительную плату, достигающую 200%.

В глубине типографии располагается скрытая комната, в которой установлен печатный станок, предназначенный для производства бунтарских памфлетов. Отто является ключевой фигурой радикального движения Новых Миллениалистов в Мидденхайме и регулярно занимается написанием, оформлением и печатью их материалов.

ХАОТИЧНЫЙ ПОРЯДОК

- Недавно Отто взялся за печать серии меню для Блурфа Гринхилла для заведения «Подмастерье». Меню было оформлено с большой тщательностью, включая гравировки на дереве для каждого блюда, что потребовало значительных затрат. Однако из-за неприятной путаницы сумка с меню оказался в одной упряжке с памфлетами, призывающими графа уйти в отставку и учредить народный парламент. Отто рискует столкнуться с серьёзными последствиями за печать таких материалов, и ему нужна помощь персонажей, чтобы забрать брошюры у Блурфа до завтрашнего открытия «Подмастерья».



Андреа Брюн

Загадочный силуэт, выискивающий что-то в Мидденхайме в своём чёрном кожаном плаще и высокой шляпе с широкими полями. Андреа, хоть и может напоминать охотницу на ведьм, на самом деле трудится в комиссии по общественным работам в роли распорядителя пирушек. Её задача заключается в том, чтобы следить за тем, чтобы все мероприятия проходили без сучка и задоринки, а также в управлении уличными судьями, которые оценивают выступления на Карнавале.

Андреа является формальной личностью, которая не испытывает удовольствия от своей работы. Её дистанцированность может быть её сильной стороной, так как она может сосредоточиться на технических деталях организации мероприятия, однако артисты часто выражают недовольство по поводу её холодных манер.

Андреа не участвует активно в религиозных фестивалях, так как церкви предпочитают проводить их самостоятельно, без участия комиссии. Тем не менее, она отвечает за организацию Карнавала, дня рождения графа и других светских мероприятий.

Когда фестивали не проводятся, Андреа активно занимается поиском новых талантов. Если артист обращается в комиссию с просьбой о выступлении на фестивале, она может согласиться провести с ним небольшую аудиенцию. Однако если исполнитель не произвёл впечатления, скорее всего, его ждёт строгая, но конструктивная критика, а не предложение о сотрудничестве. В поисках новых артистов она иногда посещает Талабхайм или Альтдорф.

АНДРЕА БРЮН ЧЕЛОВЕК, ГОРОДСКОЙ СТАРШИНА (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	32	29	43	51	45	52	38	51	10

Черты: предубеждение (к исполнителям, которые не так хороши, как им кажется)

Навыки: азартные игры 58, знание (закон 58, местность 69), интуиция 59, книжные изыскания 70, наблюдательность 54, обаяние 65, оценка 54, подкуп 58, сплетничество 71, торговля 65, уклонение 60

Таланты: бугай, грамотность, коммерсант, общительность, оратор, роковое пророчество (*Ты будешь прекрасна в лентах*), услужливость, этикет (гильдейцы, дворяне, слуги)

Имущество: каменное сердце, карета и кучер, скукающий слуга, чутьё на таланты



Великий Визирь Бахр

Талантливый некромант из порта прятностей Кофера, визирь, покинул Арабию после разоблачения своих магических преступлений. Большинство колдунов Хаоса презирают некромантию, так как философия, лежащая в основе мастерства бессмертия, противоречит концепции насильственной изменчивости. Визирь не испытывает подобных моральных терзаний, утверждая, что сочетание различных дисциплин лучше служит тёмным богам. Лишь немногие способны одновременно практиковать некромантию и демонологию, не скатываясь в полное безумие, но он по-прежнему сохраняет умственное равновесие.

Его оригинальный подход привлёк сторонников среди тех культистов Хаоса, которые считают преданность идеологии неэффективной. После того как он покинул Арабию, ему поступило приглашение присоединиться к Пурпурной Руке в Мидденхайме, чтобы оказать помощь их исследовательскому подразделению, Ordo Terribilis.

Визирь Бахр является ключевым членом культа, хотя его экстравагантный стиль — козлиная борода и любовь к арабским шелкам — привлекает внимание. Определить его возраст сложно, но его коллеги уверены, что он старше, чем кажется на первый взгляд. Он достиг должности заместителя Magister Terribilis, что даёт Карлу-Хайнцу Васмайеру возможность сосредоточиться на других проектах.

ВЕЛИКИЙ ВИЗИРЬ БАХР НЕКРОМАНТ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	42	37	32	55	45	37	40	62	54	49	18

Навыки: запугивание 49, знание (демонология 65, некромантия 75, тёмная магия 68, Тзинч 72), интуиция 56, книжные изыскания 88, концентрация 74, ловкость рук 58, наблюдательность 56, обаяние 54, подкуп 55, ремесло (травник) 52, скрытность (дикая природа) 65, сплетничество 52, стойкость 68, торговля 67, уклонение 52, усмирение животных 64, хладнокровие 70, язык (арабский 99, классический 81, магический 80)

Таланты: башня памяти 4, безупречная дикция, быстрые руки, ведьма, грозный вид, кладёз знаний (некромантия), книжный червь, магическое чутьё, преступник, привлекательность, простейшая магия, распознавание артефакта, сродство с животными, твёрдость духа, устрашающий вид, фортуна, шестое чувство, школа магии (ведьмовство, демонология, некромантия, Тзинч), этикет (культисты, преступники), эфирный унисон

ПОДЗЕМНЫЙ ГОРОД

Фаушлаг наполнен извивающимися туннелями и пространствами, которые переплетаются друг с другом. Сложность этого подземного города поражает воображение, и попытки создать его карту оказались безуспешными. Даже гномы Мидденхайма, которые в значительной степени занимались раскопками, смогли разобраться лишь в небольшой части этого подземного города.

Для удобства подземный город делят на три зоны, хотя в некоторых местах они пересекаются. Канализация была возведена относительно недавно. Верхние туннели преимущественно представляют собой гномьи проходы, возникшие в результате более поздних раскопок. Нижние туннели также состоят в основном из гномских шахт и проходов, но здесь можно найти и несколько естественных впадин, а также запутанных пещер. Скрытое от глаз жителей Мидденхайма, ещё глубже находится логово скавенов, известное как Подземельный Мидденхайм.

БАШНЯ ГРУНГНИ

Гномы с уважением относятся к убеждениям своих человеческих соседей, однако сами они их не разделяют. Для них Фаушлаг не имеет ничего общего с Таалом и Ульриком. Они называют его Гражьях Грунгни (Башня Грунгни). Залежи золота и тайники с драгоценностями, которые они извлекают из скалы, воспринимаются как проявление божественного замысла Грунгни. Многие гномы уверены, что хотя город на вершине Фаушлага и принадлежит людям, сама скала является их владением.

С тех пор как древние гномы покинули свои подземные туннели и вышли на плато Фаушлаг, прошло почти две с половиной тысячи лет. Тем не менее, их потомки по-прежнему охраняют секретные входы. Существуют две основные точки доступа: внутренняя часовня Грунгни и зал совета Гильдии Гномьих Инженеров. Между часовней и зданием гильдии проложен прямой туннель. Многие гномы Мидденхайма осведомлены о его существовании, но никогда не позволяют представителям других народов узнать об этом. Информация о том, что гномы периодически проникают в более глубокие туннели, остаётся хорошо охраняемым секретом. Однако, если приезжий гном сумеет завоевать уважение старшего члена Гильдии Гномьих Инженеров, ему может быть предоставлена информация об этих туннелях.

Гномы в основном используют сеть туннелей для размещения высокопоставленных гостей из своего народа. Для посторонних может показаться, что данное лицо останавливается у священнослужителей в часовне в знак почтения. Тем не менее, гномы оставляют часть туннелей открытыми на случай, если их наземные жилища станут небезопасными.

КАНАЛИЗАЦИЯ

Канализация Мидденхайма проходит непосредственно под улицами города. Вся система основана на главных канализационных коллекторах, которые получают воду от разветвлённой сети второстепенных трубопроводов. Проектировка системы такова, что по мере приближения к центру плато канализационные коллекторы располагаются ближе к поверхности. Уклон здесь незначительный, но он обеспечивает движение сточных вод к краям Фаушлага, где они отводятся через ряд каналов, вырезанных в скале.

В более бедных и старых районах Мидденхайма, таких как Оствальд, Судтор и Альтквартир, канализация открыта из-за отсутствия водопровода. В жаркие летние дни от неприятного запаха даже могут слезиться глаза.

В тех местах, где канализационные системы проходят под городскими стенами, установлены металлические ворота. Патрули городской стражи, проходящие через эти ворота, обязаны проводить проверки каждые шесть часов. Если они замечают признаки попытки проникновения в город, патруль немедленно сигнализирует о тревоге и осуществляет тщательную проверку каждого канализационного выхода и люка. Однако соблюдение этой процедуры не всегда является обязательным. Многие готовы впустить незваных гостей в моменты, когда дозорные отвлекаются, и лишь немногие члены городской стражи осуществляют детальные проверки. В Мидденпалаце ситуация совершенно иная. Канализация, проходящая под резиденцией графа, также оборудована воротами, как и вся остальная сеть, но Рыцари Пантеры осуществляют проверки с особой тщательностью.

ВЕРХНИЕ ТУННЕЛИ

Основная часть этой территории знакома гномам и отображена на картах, однако даже они не могут вспомнить все её уголки. Туннели проложены по изначальному маршруту, который был установлен гномами для доступа к плато Фаушлаг, и также охватывают шахты, вертикальные стволы и подвалы.

Наследие сотовых скал было хорошо известно первым лидерам Мидденхайма, однако туннели, как видно, были запечатаны, когда город практически пал под натиском мидденландцев в 1750 К.И.. Многие люди полагают, что виадуки и кресельные подъёмники являются единственными путями для входа и выхода из города. Тем не менее, гномы тайно поддерживают в рабочем состоянии несколько туннелей, хотя их воинам часто приходится очищать их от существ, обитающих в окружающей дикой среде. В укромных уголках этой туннельной сети скрываются множество тайных лазеек, где прячутся преступники и мутанты, спасающиеся от преследования.

В ряде величественных зданий города скрываются пещерные подвалы, находящиеся на значительной глубине под уличным уровнем. Многие из этих подземелий оснащены тайными дверями, которые ведут в верхние туннели. Такие подвалы встречаются как в роскошных дворянских усадьбах, так и в Великой Гильдии Магов Мидденхайма. «Нижние Короли» и культисты без устали исследуют подобные места, и, вероятно, некоторые из них уже успели обзавестись такими укрытиями.

НИЖНИЕ ТУННЕЛИ

Существующие древние карты заброшенных нижних туннелей имеют свои недостатки и могут вводить в заблуждение. Эти туннели представляют собой сочетание старинных гномьих шахт и множества естественных пещер. Удивительно, но туннели остаются довольно сухими; основа Фаушлага в основном состоит из гранита, и, за исключением горячих источников, питающих паровые бани Бегирбадена, здесь практически отсутствуют подземные водные потоки. Кроме того, на протяжении всего расстояния от уровня улиц до глубин Фаушлага располагаются глубокие шахты.

Зоны, где накапливается влага, подвергаются серьёзным рискам обрушений. Такие опасные места, как правило, расположены вблизи сливных канализационных отверстий, которые постоянно заполнены грязью.

При выработке Фаушлага гномы Мидденхайма проявили заботу о том, чтобы их туннели не пересекались с водными потоками и магическими энергиями, пронизывающими скалу. Однако скавены Подземельного Мидденхайма не проявили такой осторожности. В спешке они приблизились слишком близко к магическому источнику, питающему Вечное Пламя, что привело к появлению ужасных элементаров в их туннелях.

ВОЛЧЬЯ УТРОБА

На верхних уровнях нижних туннелей находятся многочисленные заброшенные шахты гномов. Эти шахты ведут в запутанную сеть природных пещер. Карты этого лабиринта не существует, но те, кто знаком с маршрутом, способны добраться до обширного грота, известного как Волчья Утроба.

За столетия до возвышения Сигмара вождем тевтогенов вступил в конфликт со своей дочерью Гризельдой. Когда Гризельда забеременела, её настойчивые утверждения о том, что отцом ребёнка является сам Ульрик, были встречены с гневным недоверием. Гризельда сбежала в дикие земли и, согласно легенде, нашла путь в этот грот. Там она жила, питаясь свежим мясом, которое ей приносили волки Ульрика, и утоляя жажду в чистых водах источника, пока не родила сына по имени Блаз, первого из Сыновей Ульрика.

Сыновья Ульрика, включая женщин, которые часто называют себя так, считают себя потомками бога. Они утверждают, что являются смертными наследниками Блаза или что их происхождение связано с аналогичным союзом между Ульриком и смертной женщиной. Волчья Утроба является священным местом для Сынов. Поскольку закон запрещает им собираться в городе, они регулярно встречаются здесь. Грот покрыт мягкими волчьими шкурами, а из трещины в одной из стен течёт родник. На протяжении всего года в этом месте проживает группа Сынов Ульрика, известная как Носители Крови. Как и многие преданные последователи Бога Волков, Сыны Ульрика склонны к соперничеству, однако в этом священном месте они оставляют в стороне свои разногласия и борьбу за власть. В любой момент здесь может находиться от пяти до десяти человек. Некоторые из Сыновей Ульрика проводят здесь ночь в надежде повторить судьбу Гризельды.

УБЕЖИЩЕ ЭКСТРЕМИЗМА

- Носители Крови уверены, что владеют уникальными знаниями о данном месте, и, если бы его обнаружили какие-либо любопытные авантюристы, они без сомнений готовы были бы пойти на убийство, чтобы защитить свою тайну.
- Церковь Ульрика в Мидденхайме осведомлена о данном месте, однако вполне может убедительно заявить, что не знает о его существовании. Это устраивает церковь, поскольку она не желает рисковать превращением какого-либо Сына Ульрика в мученика. Если бы информация о существовании этого места стала известна широкой публике, церкви пришлось бы предпринять решительные шаги, иначе её обвинили бы в лицемерии, что, безусловно, привело бы к открытой конфронтации с Носителями Крови и их сторонниками.

ИСТОЧНИК ГАРРА

Некоторые книгочеи считают, что Вечному Пламени можно найти логическое объяснение. Они предпочитают не озвучивать свои теории на публике, так как любое предположение о том, что пламя может быть результатом чего-то кроме божественной воли Ульрика, неизменно вызовет недовольство его жрецов.

Тем не менее, растущее число теорий и доказательств указывает на то, что причуды магических ветров заставляют Гарра сосредотачиваться в районе Фаушлага и стремиться к пламени, подобно тому, как подземные запасы воды могут вызвать появление источника. Янтарный Ветер представляет собой холодную и первобытную силу, которая привлекает дикие местности и, как правило, слабее дует в цивилизованных регионах. Поэтому парадоксально, что одним из самых мощных скоплений Гарра оказывается второй по значимости город Империи. Книгочеи, выдвигающие такие гипотезы, подчёркивают, что их идеи соответствуют божественному замыслу, однако между собой они считают, что полагаться на божественное объяснение этого явления было бы неосмотрительно, когда магическое объяснение выглядит более вероятным.

Книгочеи Мидденхайма осознают, что их концепции имеют теоретическую основу, однако для их продвижения им необходимо предоставить убедительные доказательства. Погружённые в свои исследования учёные и книжные черви, не обладая навыками выживания в опасностях подземного города Мидденхайма, могут быть готовы финансировать смелых авантюристов.



Подземельный Мидденхайм

После поражения от Мандреда Крысобоя количество скавенов в северных провинциях Империи уменьшилось. В дальнейшем «Скавенство» оказалось вовлечено в многовековую гражданскую войну, и лишь недавно достигло достаточно стабильного состояния, чтобы начать поддерживать усилия по своему расширению.

Под руководством Провидца Критислика совет заключил соглашение с кланом Скрутен о расширении Подземельной Империи вплоть до Мидденхайма. Клан Скрутен, известный своими успехами в шпионской деятельности, выглядел многообещающим кандидатом для сбора информации о потенциальных угрозах и возможностях, которые город мог предоставить «Скавенству». Однако против этого решения выступил клан Скрайр, обвинивший Скрутен в краже ценных чертежей. Лишённый поддержки клана Скрайр, Скрутен исчерпал свои ресурсы и отряды рабов на прокладку нор.

В Подземельном Мидденхайме теперь обосновался постоянный анклав скавенов, однако это незначительное логово, и его население не растёт. Скавены здесь сталкиваются с постоянными неудачами и расходуют свои ограниченные ресурсы на внутренние конфликты. Логово расположено в конце длинной изолированной норы, что создает трудности с обеспечением продовольствием и охраной. Прокладка новых туннелей затруднена из-за отсутствия необходимого оборудования для рытья, которую клан Скрайр мог бы предоставить в других обстоятельствах.

В Подземельном Мидденхайме в настоящее время проживают представители четырёх кланов. Клан Скрутен является самым многочисленным среди обитателей, в то время как небольшие группы клана Чумы и клана Лепшиков располагают исследовательскими базами на территории логова. Клан Эшин также поддерживает небольшой контингент для сбора информации и проведения эпизодических ликвидаций в городе наверху.

БЛАГОСЛОВЛЕНИЕ ГРЯЗЬЮ

Порог сотворения: 6

Дальность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов

Цель: область воздействия ([РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] ярдов)

Длительность: [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] раундов

Вы проклинаете лезвия, когти и зубы окружающих вас, чтобы они наносили болезнетворные раны. На время действия заклинания каждый персонаж в области воздействия считается обладающим ЧЕРТОЙ *заразный*.

КАСТЕЛЯН-ВОЕНАЧАЛЬНИК РВОТАГРЫЗ СКРРЭЙ

Кастелян-Военачальник Подземельного Мидденхайма – древний и мстительный представитель скавенов, назначенный Владыкой Распада, Военачальником-Генералом Паскритом Обширным. Суть задачи Рвотагрыза Скррэя заключается в том, чтобы обеспечить целеустремлённость и эффективность в Подземельном Мидденхайме. Он движется по норам, облачённый в ржавую сталь элитного скавенского воина, и если кто-то осмелится задержаться на его пути, то столкнется с его крюком или ощутит жгучую боль от его жала.

Рвотагрыз когда-то был идеалом скавенского воина: высоким, мускулистым и с густой тёмной шерстью. Славясь своей безжалостной стойкостью, во время кампании в Краесветных горах он столкнулся с ужасным приступом чёрного голода, в результате чего был вынужден съесть собственный хвост и левую руку. Лишь благодаря своей тёмной стойкости он смог выжить после этих ужасных травм и завоевать уважение более слабых скавенов. Военачальник-Генерал Паскрит взял Рвотагрыза к себе на службу, разорвав его клановые связи и продлив жизнь с помощью эликсиров из варп-камня. У Рвотагрыза отрос новый хвост, на конце которого теперь сверкает пылающее жёлтое жало. Однако с рукой ему не повезло: он вынужден носить ужасный протез в виде крюка.

Как и все великие тираны, Рвотагрыз обладает выдающимися бюрократическими навыками и с рвением следит за выполнением установленных норм и сроков. Если фуражиры Скрутена задерживаются с возвращением или исследователи Лепшиков требуют больше варп-камня, чем предусмотрено, он немедленно он фиксирует несоответствия и незамедлительно наказывает. Он испытывает особое удовольствие от наказаний. Подчинённый, осмелившийся его оскорбить, лишается левого глаза, а те, кто дважды его подводит, остаются слепыми, блуждая на ощупь по лабиринтам, будучи обречёнными на смерть и поедание своими бывшими соратниками.

Рвотагрыз сосредоточен на достижении славы через эффективное управление Подземельным Мидденхаймом. Он надеется увеличить его население за счёт строгого нормирования. Для этого он отправляет разведчиков Скрутен в окрестности в поисках осколков варп-камня. Большую часть найденного он использует сам, а оставшиеся осколки сохраняет в качестве дара для клана Скрайр, рассчитывая на их поддержку в своём начинании. Кроме того, он постоянно запрашивает разрешение на рытьё ям для размножения и строительство храма Рогатой Крысы, стремясь улучшить репутацию и перспективы логова.

Тем не менее, совет требует конкретных результатов. Они ожидают, что Рвотагрыз выявит источники водоснабжения Мидденхайма, а также выяснит, что подпитывает Вечное Пламя. Для достижения этой цели Рвотагрыз отправляет разведывательные группы в верхние туннели, но все усилия оказываются безуспешными. Исследователи, отправляющиеся в места, которые Рвотагрыз считает перспективными, становятся жертвами гигантского противника, природа которого остается загадкой для скавенов. Отчеты о «большой-крупной козло-твари» поступают лишь от немногих, выживших после этих встреч.

КАСТЕЛЯН-ВОЕНАЧАЛЬНИК РВОТАГРЫЗ СКРРЭЙ

СК	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	54	36	47	45	60	45	41	45	42	45	16

Черты: броня 4, заразный, мутация (жалящий хвост), удар хвостом +6

Навыки: атлетика 75, запугивание 67, лазание 57, лидерство 65, рукопашный бой (основное) 74, уклонение 65, хладнокровие 57

Таланты: бдительность, командир, обостренное восприятие (чутьё), сумеречное зрение, тесный контакт

Жалящий хвост: Рвотагрыз может провести свободную атаку, потратив 1 пункт ПРЕИМУЩЕСТВА. Это удар хвостом. Любой, кто получает урон от атаки, также получает СОСТОЯНИЕ *отравления*.

Протез руки: Рвотагрыз всегда считается держащим нож в левой руке. Он не может использовать оружие, для которого требуются две руки.

Имущество: меч, тяжёлая броня



ВЕРХОВНЫЙ-ПРЕЛАТ ГАНГРЕНОЗНЫЙ ФЕТТ

Гангренозный Фетт из клана Чумы занимает пост прелата Подземельного Мидденхайма. Это звание принадлежит тем, кто получил задание утвердить влияние клана Чумы в регионе, где он ранее не действовал (сам Гангренозный добавил к своему титулу слово «верховный», но, похоже, никто не возражает против этого).

Гангренозный и его избранный круг чумных монахов лишь недавно обосновались в Подземельном Мидденхайме. Спорящие помощники верховного-прелата переносят его на деревянных носилках, так как его ноги иссохли, а измождённое тело, укрытое под ветхим зелёным одеянием, представляет собой жалкое, червивое зрелище, сотрясаемое судорогой. Гангренозный и его спутники прячутся в тених, произнося литании в честь Рогатой, для тех, кто способен услышать. Несмотря на то, что они предлагают свои услуги кастеляну-военачальнику, он не знает, как именно их применить. Рвотагрыз и Гангренозный проводят совещания, на которых Гангренозный клянётся выпустить чуму в Мидденхайм, как только Рвотагрыз найдёт источник воды.

Гангренозный был бы весьма рад распространить чуму в верхнем городе, но с не меньшим удовольствием он выпустил бы её и среди скавенов внизу. Его божественный покровитель — Нургл, и, если ему удастся поразить эпидемией как Мидденхайм, так и Подземельный Мидденхайм, его божество будет в полном восторге.

ВЕРХОВНЫЙ-ПРЕЛАТ ГАНГРЕНОЗНЫЙ ФЕТТ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
1	32	30	30	56	40	35	20	47	46	32	17

Черты: заразный, источник скверны (1), разносчик (крысиная лихорадка)

Навыки: знание (магия) 57, интуиция 50, концентрация 61, наблюдательность 50, рукопашный бой (основное) 42, уклонение 45, язык (магический) 62

Таланты: безупречная дикция, простейшая магия, сумеречное зрение, школа магии

Простейшие заклинания: гниение, испивание, появление зверушки

Заклинания школы: благословение грязью (стр. 109), ползучая напасть, поток скверны, проклятие нестерпимой боли

Имущество: ингредиенты для заклинаний, костыли, меч

МАСТЕР-ЛЕПЩИК СКРИ

Скри не способен вспомнить, какие из его уродств вызваны мутацией, а какие результатом хирургического вмешательства. Внешне он больше напоминает чешуйчатого бородавочника, чем крысу. На каждой его лапе, похожей на медвежью, по восемь пальцев (с тремя большими). Его массивное тело одето в толстые кожаные фартуки, усыпанные разнообразными пряжками и ремнями, а спину украшают ряды острых рогов, произрастающих из его сгорбленной спины.

Скри руководит отрядом скавенов из клана Лепщиков, направленных в Подземельный Мидденхайм из Адской Ямы, главного оплота скавенов в северных Краесвтных горах. Члены клана Лепщиков, якобы, прибыли сюда, чтобы оказать помощь Кастеляну-Военачальнику Рвотагрызу в его разведывательных миссиях, предоставляя ему подготовленных крыс-следопытов в обмен на варп-камень в качестве вознаграждения.

У хозяев Адской Ямы есть скрытые цели. Чело-твари связывают Мидденхайм с мифами о зловещих белых волках и людях, способных превращаться в животных и обратно. Ловля и исследование подобных существ крайне важны для Адской Ямы. Также вызывает интерес тот факт, как человеческое тело реагирует на воздействие варп-камня; Скри были поручены найти подходящие субъекты для экспериментов. Переговоры с Рвотагрызом не принесли результатов: кастелян-военачальник слишком осторожен, чтобы открыто похищать жителей Мидденхайма.

МАСТЕР-ЛЕПЩИК СКРИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	47	34	48	46	40	35	45	48	43	28	16

Черты: броня (шкура 2), заразный, крепкий орешек, регенерация, укус +7

Навыки: дрессировка 58, знание (звери) 58, лазание 68, лечение 58, наблюдательность 60, обращение с животными 58, обращение с ловушками 65, рукопашный бой (древковое 62, основное 57), стойкость 56

Таланты: ловчий, обострённое восприятие (чутьё), сумеречное зрение, хирург

Имущество: ручное оружие (меч), тварелов (рассматривать как копьё с достоинством обездвигивающее и с изъёмом шадящее)

• ПО ТУ СТОРОНУ СТЕН •



Мидденхайм выходит за пределы вершины Фаушлага. В различных частях города здания выступают на открытое пространство вокруг скалы, а в старинных районах они буквально нагромождены друг на друга, особенно в плотно населённых зонах с низким уровнем дохода. Более современные доходные дома и террасы пересекают нижние части города, и порой бывает трудно различить затённые улицы и обитаемые участки подземных туннелей. Однако город-государство не заканчивается на укреплённых воротах Мидденхайма. Множество окрестных городов и деревень находятся под властью графа. Их жители обязаны платить ему налоги, служить в его войсках и подчиняться его законам.

Окружающие деревни находятся в непосредственной близости от Мидденхайма, так как немногие местные жители желают обитать далеко в лесу, за много миль от безопасности городских стен. Действительно, хотя Драквальд и лес Теней изобилуют древесиной, они также служат пристанищем для многочисленных лесных гоблинов, мутантов и звероловов. Несмотря на то, что храмовники Ульрика и Рыцари Пантеры время от времени проводят рейды для борьбы с этими угрозами, опасность сохраняется.

Варренбург привлекает многих, кто не может позволить себе жизнь в городе или предпочитает этого не делать. Он стал укрытием для разбойников и бандитов и периодически подвергается рейдам, однако в таких ситуациях редко удаётся поймать крупных преступников на месте.

КЛАЙНЕКАПЕЛЛЕ

Клайнекапелле — это крошечная часовня Ульрика, расположенная в узкой расщелине, выдолбленной в утёсах скалы Фаушлаг. Она ориентирована на север, и добраться до неё можно лишь совершив захватывающее путешествие по извивающимся ступеням, спускающимся по склону скалы от находящегося выше дворца. Несмотря на свои небольшие размеры, часовня точно воспроизводит крупные ульриканские храмы, где бронзовая статуя бога окружена двумя массивными волками, смотрящими на вход.

Часовня была возведена много веков назад во времена правления Графа Генриха с целью предоставить его семье уединённое место для размышлений о Ульрике и вознесения молитв. Строительство этой часовни имело также политический подтекст: после ухода Ар-Ульрика из Мидденхайма графу было выгодно позиционировать себя как почтительного ульриканца, особенно в отсутствие собственной церкви. Тодбрингеры, хоть и являются преданными последователями Ульрика, не настолько рьяны в своей вере, чтобы преодолевать трудный путь к часовне. В наши дни она практически не посещается, оставаясь заброшенной и покрытой пылью, как напоминание о религиозной практике, которую семья графа уже не поддерживает.



Церковь Ульрика не осведомлена о существовании этой часовни, и сама она была забыта. Если бы церкви удалось найти документы, касающиеся часовни, её шокировало бы, насколько неправильно используется это святое место. Любая информация о состоянии часовни поставила бы графа и его семью в затруднительное положение.

Неизвестно, ступит ли нога персонажей когда-либо на это уединённое и закрытое место. Тем не менее, ульриканский персонаж с пунктами греховности может понять, что самый действенный способ искупить свои прегрешения — это убедить жителей Мидденпалаца чаще посещать часовню. На такую миссию их могут вдохновить видения или, возможно, сдержанные убеждения со стороны старшего жреца.

КЁРПЕРРЕГАЛЬ

Церковь Морра предлагает ограниченные услуги по погребению для самых нуждающихся жителей Мидденхайма. Тем, кто не может позволить себе оплатить могильные участки или кремацию в пламени главного храма Ульрика, жрецы Морра проводят краткое освящение тела, прежде чем сбросить его с городского «Утёса вздохов». Трупы скатываются вниз по склонам Фаушлага и останавливаются на широком выступе утёса, который носит название Кёрперрегалль.

Скопление тел представляет серьёзную проблему для Мидденхайма: большие массы мертвецов привлекают Аметистовый Ветер, что приводит к накоплению Дхара в этом месте. Когда магические силы достигают критической точки, это может спровоцировать появление нежити, такой как зомби или привидения. Освящения, проводимые жрецами Морра, частично смягчают ситуацию, однако основной причиной, по которой эта проблема хорошо заметна в Мидденхайме, является то, что он стал изобиливающим местом для летающих падальщиков. Вороны и другие хищные птицы собираются на утёсе, чтобы полакомиться трупами. Порой с далёких гор на это место спускаются более крупные хищники, такие как кровавые грифы и даже величественные великие орлы.

Даже в таких обстоятельствах вес накопившихся тел оказывается слишком большим для птиц-падальщиков. Слышно, что в подземных туннелях, расположенных внутри Фаушлага рядом с уступом, обитают призраки. Ужасные бесформенные духи прокладывают в них свои пути. Тем, кто решает посетить подземный город Мидденхайма, следует проявлять особую осторожность в общении с местными привидениями и спектрами.

В редких случаях крупные летающие чудовища, такие как мантикоры или грифоны, обитающие в Серединых горах, начинают воспринимать местные земли как источник пропитания. Это всегда приводит к панике среди жителей Мидденхайма, и комиссия по общественным работам вскоре объявляет награду за поимку этих существ. В то время как начинающие герои из числа Белых Волков и Рыцарей Пантеры считают за честь выследить таких созданий, смелые персонажи могут обрести славу и немного золота, приняв этот вызов.

РЕБКЛИППЕ

Утёсы Фаушлага являются пристанищем для множества птиц, гнездящихся на их скалах. На южной стороне утёса, известной как Ребклиппе, располагается множество мелких выступов и трещин, где обитают скалистые куропатки. С началом весны эта местность становится аренной одного из самых опасных промыслов в Мидденхайме. Молодые и крепкие представители местной бедноты спускаются с вершины утёса, чтобы собирать яйца птиц в корзины. Полные корзины продаются по высокой цене на рынке Альтмаркта, которые особенно ценятся полуросликами-поварами за их небольшой размер и насыщенный вкус. Тем не менее, это занятие связано с высоким риском. Каждый год несколько сборщиков яиц теряют жизнь, сорвавшись с верёвок и упав с утёсов Фаушлага.

Трагедия молодых людей, живущих в бедности и теряющих жизнь лишь для того, чтобы заработать скромные суммы на рынке, настолько ужасна, что в некоторых районах города начинает развиваться сопротивление этой практике. Лидером этой инициативы является Церковь Шалии, которая помогает молодежи найти альтернативные варианты трудовой занятости и получить образование.

Прямолинейные жрецы Шалии вызывают определённое недоумение среди полуросликов в их городской общине. Тем не менее, этот спор, вероятно, не приведёт к серьёзным последствиям, так как ни полурослики, ни последователи Шалии не стремятся обидеть друг друга. Однако между ними образуется заметная трещина.

Сестра Марта Квеллер глубоко озабочена судьбой сборщиков яиц и стремится привлечь к ней внимание, решив сама заняться этим ремеслом. Она делает это с таким пренебрежением к своей безопасности, что, похоже, вскоре станет мученицей. Персонажи могут встретить её на краю утёса, окружённой пергаментами с именами погибших. Хотя официальная церковь не поддерживает её самопожертвование, но и не пытается активно отговорить её от этого пути.

ВАРРЕНБУРГ

Варренбург представляет собой обширное и бесконечное поселение трущоб, возникшее вокруг основания Фаушлага. Этот постоянно растущий городок, наполненный палатками и деревянными хижинами. Он населён людьми, находящимися в глубокой бедности, которые считают даже жизнь в криминальных уголках Мидденхайма значительным улучшением своего положения. Многочисленные жители Варренбурга не имеют постоянного источника дохода: они зарабатывают на жизнь, перебирая городские отходы, работая сборщиками костей или гонг-фермерами, или, что ещё проще, собирая съедобные растения и грибы в округе.

Варренбург также представляет собой неприятное, но функциональное укрытие для агентов «Нижних Королей» и более мутировавших членов культов Хаоса. Например, у Красной Короны есть несколько последователей, которые постоянно проживают в трущобах. Обычные жители Варренбурга настолько отчаянны и лишены ресурсов, что они почти не обращают внимания на мутантов, живущих среди них.

Учитывая безысходное обеднение этой области, может показаться удивительным, что эта собственность в некотором смысле является предметом горячего спора. В последние годы в Варренбург пришла определённая степень промышленности. Мидденхайм перенаселён, и многим дворянам, живущим здесь, пришла в голову идея перенести шумные и опасные предприятия в Варренбург. В то время как такие отрасли промышленности, как дубильни, красильни и валяльни, по-прежнему существуют в городе, всё большее их число переносится в другие места. Жители Варренбурга настолько безнадежно бедны, что рассматривают даже эти вонючие производства как желанный источник возможностей и небольшого богатства, заработанного тяжким трудом.

Согласно прогнозам некоторых экспертов из Мидденхайма, Варренбург в ближайшие годы может стать востребованным районом города. В условиях всё более плотной и нестабильной жизни на вершине Фаушлага, территории у его подножия будут использоваться не для размещения беднейших слоёв населения, а как ценная недвижимость. Знатные семьи, такие как Хельштайны и Кэрцбургеры, проявляют скрытый интерес к этому месту, анонимно финансируя благотворительные проекты и предпринимательские инициативы в обмен на долю в будущем развитии. Также «Человек» разрабатывает планы по привлечению преступников, действующих в Варренбурге, в свою организацию или наказанию их за отказ выполнить это требование.

СВЯТИЛИЩЕ ВОЛЧЬИХ РОДИЧЕЙ

Цепкий плющ обвивает основание Фаушлага с северной стороны. Он растёт так густо и мощно, что опытный скалолаз может добраться до небольшого естественного углубления, расположенного на склоне утеса, где стоит деревянный пьедестал с черепом гигантского волка. Это углубление, вероятно, самое маленькое и неприметное из всех святилищ Ульрика в мире. О нём известно лишь небольшой группе его самых ярых последователей, страстных волчьих родичей. Эти фанатики стремятся воздавать почести богу по своему собственному, уединённому пути.

Волчьи родичи не представляют собой организованную группу и имеют мало общего даже между собой. Тем не менее, они рассматривают это маленькое святилище как одно из немногих мест на земле, где они могут почтить Ульрика по своим правилам. Несмотря на отсутствие единой доктрины или официального ритуала, среди них сложилась традиция приносить свою дань уважения в этом святилище. Каждый день небольшая группа этих диких людей приходит к подножию Фаушлага. Избегая лишнего внимания, они ждут наступления ночи. Затем, по одному, они осторожно поднимаются по густым зарослям плюща, проникая в альков и выражая своё почтение.

Церковь Ульрика осведомлена о данной практике и не имеет намерения препятствовать волчьим родичам в их поклонении. Их позиция скорее носит покровительственный характер по отношению к таким эксцентричным последователям. Ни один из жрецов не осудит волчьих родичей за их строгий подход к вере, однако они могут с иронией заметить своим прихожанам, что для получения благосклонности Ульрика вовсе не обязательно испытывать такие лишения.

В этом, возможно, есть своя ирония: крошечное святилище волчьих родичей расположено на сотни футов ниже Клайнекапелле. Таким образом, два самых маленьких святилища Ульрика в мире находятся на северном склоне Фаушлага. Одно из них создано для удобства состоятельных людей и используется крайне редко; другое - скромное, почти недоступное, и привлекает сердца самых преданных последователей бога.





Якопо Шмидт

Хотя мутации встречаются в Мидденхайме реже, чем в большинстве других городов Империи, родители детей с изменениями часто прислушиваются к слухам о том, что таких детей принимают в Варренбурге, населённом злодеями. Вместо того чтобы сбрасывать своих мутантов с «Утёса вздохов», некоторые родители тайно направляются в Варренбург, где их встречает загадочный человек, именующий себя Якопо Шмидтом (вероятно, это псевдоним). Изменённые дети зарабатывают на жизнь, работая в убогих тавернах или посыльными для Якопо.

В отличие от бедных мусорщиков, обитающих в округе, Якопо выделяется своим обаянием и вежливостью. Он носит разнообразные шляпы, в его облике можно увидеть черты гробокопателя, пройдохи и охотника за головами. Он имеет связи с представителями как минимум трёх различных культов Хаоса в городе, при этом умело скрывает от каждого из них свои отношения с их соперниками.

Якопо преимущественно выступает от имени Красной Короны. Его главная задача как агента заключается в том, чтобы выявлять потенциальных родителей среди жителей Варренбурга и способствовать внедрению ценностей Тзинча в их детей.

С помощью своих связей в Красной Короне он также вошёл в контакт с Нефритовым Скипетром. Если у Якопо возникают проблемы со следователями, он просто похищает их и продаёт Нефритовому Скипетру - культу всегда нужны живые жертвы.

ЯКОПО ШМИДТ ЧЕЛОВЕК, ПОСРЕДНИК (СЕРЕБРЯНЫЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	35	48	37	43	48	47	40	45	57	14

Навыки: азартные игры 45, выживание 52, интуиция 44, лазание 52, наблюдательность 53, обаяние 59, подкуп 55, рукопашный бой (основное) 52, скрытность (города) 52, скрытность (дикая природа) 49, сплетничество 55, хладнокровие 51

Таланты: бродячий кот, взлом с проникновением, общительность, поспешное бегство, преступник, роковое пророчество (*Взгляд Катии и гордыня твоя станут причиной твоей смерти*), сильная спина, тень, трёп



Траудль Бауэр

Многие из волчьих родичей имеют свои истоки в ужасной борьбе с силами Хаоса и Разрушения. Траудль ранее работала на ферме в Баронстве Иммельшайд, заботясь о стаде крупного рогатого скота и отправляя молоко и мясо на рынки Мидденхайма. Её жизнь была почти феодальной, и она надеялась на защиту своего народа со стороны барона.

Когда ночные гоблины Круть Спинокола напали на ферму Траудль и расправились с её товарищами, она не стала возлагать вину на барона. Воспитанная гордой ульриканкой, Траудль осознавала, что её доверие к нему было наивным. Она отправилась в странствия по диким землям, решив взять на себя полную ответственность за собственное выживание и больше никому не быть обязанной.

Прошло два года, и Траудль, несмотря на все испытания, всё еще жива. Она пережила множество приключений, как в одиночку, так и в компании братьев из числа волчьих родичей. С запутанными волосами и в изношенной одежде, состоящей из множества заплаток, она блуждает по переулкам и сельскохозяйственным угодьям вокруг Фаушлага, добывая пищу и каждую ночь молясь в святилище волчьих родичей.

Несмотря на потрясения, Траудль продолжает общаться с некоторыми местными жителями. Она наблюдает за многими событиями, происходящими в окрестностях Фаушлага. Однако, чтобы установить с ней контакт, потребуется проявить терпение и использовать множество тактических подходов.

ТРАУДЛЬ БАУЭР ЧЕЛОВЕК, КАЮЩИЙСЯ ГРЕШНИК (МЕДНЫЙ 0)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	28	40	45	31	24	39	24	39	27	19

Черты: враждебность (к сигаритам), ненависть (к оркам и гоблинам), оружие (топор) +9, предубеждение (к недостаточно ревностным ульриканцам)

Навыки: выживание 44, рукопашный бой (основное) 60, стойкость 50, стрельба (праща) 33, уклонение 41, хладнокровие 44

Таланты: бывалый путешественник, здоровяк, каменный суп, полевая перевязка, роковое пророчество (Стойкость, крепость духа, твой конец мчится, близок срок), суровый, ярость

• БЕСТИАРИЙ •



КРОВАВЫЙ ШКУРОДЁР

Воплощение стихии Гарра обычно возникают в результате сложных и мощных ритуалов, выполняемых мастерами янтарной магии. Для их осуществления необходимы огромные количества звериных черепов и свежих шкур, что и привело к тому, что янтарных магов называют кровавыми шкуродёрами. Элементали иногда возникают рядом с источником Гарра, что связано с высокой концентрацией янтарного ветра в этом месте.

Элементаль представляет собой огромную человекоподобную фигуру, накачанную мощными мышцами и переплетённую сухожилиями, словно плетью. Его голова лишена плоти, а череп украшен клыками, напоминающими сабли, и крупными рогами. Передние конечности заканчиваются орлиными когтями, а на задние он поднимается, как лев. В нём заключены яростные инстинкты самых диких хищников природы. Он стремится лишь к тому, чтобы загнать любого, кто посягнет на его территорию, растерзать, пока тот не перестанет сопротивляться, а затем полакомиться его плотью.

КРОВАВЫЙ ШКУРОДЁР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	56	0	75	62	45	49	15	0	0	0	104

Черты: аура ужаса (3), броня 2, искусственное создание, нестабильность, оружие (+11), размер (огромный), рога (лосиные) +10, территориальный, широкий шаг

Проявление Гарра: заклинания из школы магии (звери) не оказывают никакого вредного воздействия на воплощённого элементаля Гарра. Магические эффекты, причиняющие дополнительный вред демонам и нежити, действуют на элементалях в той же степени, если только они не являются результатом заклинаний из школы магии (звери).

Вечный страж: если воплощённый элементаль, охраняющий источник Гарра, будет убит, он восстановится через d10 дней, если не будут приняты соответствующие меры предосторожности (например, обширные ритуалы укрощения, магическое сифонирование или порча источника).

Вой великого зверя: вой кровавого шкуродёра вселяет страх во всех, кто его слышит. В свой ход он может потратить 1 преимущество, чтобы завывать на своих врагов в качестве свободной атаки. Все живые цели в радиусе [инициатива] ярдов, немедленно получают 3 состояния *оглушения* и должны пройти *трудную (-10) проверку хладнокровия*, или получают 3 состояния *паники*. Персонаж, прошедший такую проверку один раз, не нуждается в повторной проверке до конца сцены.



ДИТЯ УЛЬРИКА

Дитя Ульрика — это термин, применяемый в Империи для описания человека, который может полностью или частично принимать форму волка. Многие из них способны превращаться в устрашающих гибридов - существ с сильными мохнатыми телами и оскаленными клыкастыми головами, которые при этом передвигаются на двух ногах.

Природа этих существ остаётся загадкой, однако большинство жителей Империи воспринимают их как порождений Хаоса. Церковь Сигмара уверенно отстаивает свою позицию, а охотники на ведьм стремятся искоренить их. Тем не менее, способности этих существ часто передаются из поколения в поколение, что является необычным для мутаций. Хотя они редко встречаются в южных регионах, на севере их численность также невелика, и, согласно народным легендам, их благословил Ульрик. В отдалённых лесных поселениях они могут сосуществовать с людьми, выступая в роли диких защитников.

Несомненно, хаотическое разложение может спровоцировать или усилить ликантропию. Даже Дети Ульрика, находящиеся среди людей, испытывают трудности с контролем над жестокой жадой крови, которая охватывает их во время превращений. Даже те, кто стремится защитить Детей Ульрика от преследований, стараются держаться от них на расстоянии.

Дети Ульрика не имеют фиксированного профиля. Ведущему необходимо создать персонажа-человека и определить, в какой мере он проявит свои способности. Некоторые Дети Ульрика способны полностью превращаться в волков (WFRP: Книга Правил, стр. 314). Те, кто может принимать гибридную форму, вносят изменения в свои профили. Ведущий также решает, сохраняются ли у персонажа навыки и черты, которыми он обладал в человеческом облике, когда он находится в гибридной форме.



ДИТЯ УЛЬРИКА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
+1	+10	0	+10	+10	+10	+10	-10	-10	-	-20	+4

Черты: аура страха (2), броня (шкура) 2, оружие (РС +4), следопыт, сумеречное зрение, укус (РС +3)

Дополнительные черты: благословение (Ульрик), быстрый, воинственность, воитель, зверь, крепкий орешек, крупный, невозмутимость, размер (большой), регенерация, ярость

Переворот: Дитя Ульрика может потратить два ДЕЙСТВИЯ на переход из одной формы в другую.

ДЕТИ УЛЬРИКА?

Термин «Дитя Ульрика» обозначает один из видов человеческих существ, в то время как «Сын Ульрика» относится к тем, кто утверждает, что является кровным потомком бога. В Старом Свете эти термины обычно используются в повседневной речи и часто могут заменять друг друга. Однако в Мидденхайме существует юридическое различие, так как Сынам Ульрика запрещено собираться в группы.

Ситуация усугубляется тем, что для Детей Ульрика имеется множество синонимов, а индивидуалисты из числа Сынов Ульрика отвергают идею о том, что их можно отнести к тем, кого они воспринимают как своих злейших врагов.

Ситуация усложняется тем, что у значительной части Сынов Ульрика наблюдаются способности, характерные для Детей Ульрика. Одни полагают, что это связано с тем, что дар Ульрика передался его потомкам, в то время как другие считают, что гораздо проще утверждать, что ты благословлен богом, чем признать себя чудовищем-мутантом.

СПЕКТР



Для человека, не знакомого с некромантией, спектр и приведение кажутся практически одинаковыми. Они схожи как по своей сущности, так и по внешнему виду – это бесформенные духи, лишённые телесной оболочки. Их создание происходит схожими методами: через некромантические ритуалы, сильную концентрацию Дхара и необычные волевые действия, исходящие от души, покинувшей этот мир.

Эксперты в области некромантии считают, что спектры зачастую появляются как результат клятв, данных человеком при жизни, которые их дух пытается выполнить даже после смерти. Тем не менее, главной особенностью спектра по сравнению с другими духами нежити является его способность вызывать паралич у своих жертв.

СПЕКТР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	0	0	40	40	35	30	18	18	0	10

Черты: аура страха (2), бестелесность, нежить, нестабильность, ночное зрение

Парализующий холод: спектры не наносят урона в бою. Вместо этого их противники могут быть поражены сверхъестественным холодом, который оставляет их в шоковом состоянии. Если спектр наносит удар в бою, он наносит 1 состояние *ошеломления* за каждый УУ.

БЕЛЫЙ ВОЛК

Мифические белые волки занимают важное место в народном фольклоре. Порой они представляют собой серьёзную угрозу, а в других случаях становятся благими защитниками. Их происхождение остаётся не до конца понятным. В тавернах рассказывают, что, подобно сказкам об Ульрике, который имел детей от женщин тевтогенов, белые волки являются потомками волчиц, встретившихся ему на пути. Хотя белые волки встречаются редко, каждый из них впечатляет своими размерами и густым серебристо-белым мехом. Они отличаются свирепостью и умом, превосходя другие виды волков.

Церковь Ульрика считает белого волка воплощением испытаний, связанных с их божеством. Лидеры церкви рассматривают охоту на белого волка, его убийство и получение шкуры как обряд посвящения. Однако лишь немногим удаётся осуществить этот подвиг.

БЕЛЫЙ ВОЛК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	45	0	45	45	35	35	0	28	35	15	30

Черты: броня (шкура) 1, оружие +7, размер (большой), следопыт, сумеречное зрение, укус +6, широкий шаг
Дополнительные черты: благословение (Ульрик), быстрый, воинственность, зверь, крепкий орешек, незаметность, ярость



Со стенда постоянного двора «Оберфаст»

Внимательных для глаз сур
в этих письмах содержится информация, которую
я и мои письма собрали для нашего дела
Мы двинулись по северной городской дороге, на
на север в период Минтерфруна вплоть до середи
лета
Надеемся, вы учтёте наше сообщение о том,
какие именно процессы новостей связаны с разв
этих длинных строк
- Стенания по поводу власти графа над
северными палатами его территории
- Люди причитают, что купцы не платят
обязательных налогов
- Невестественные лепоты лепоты событий
- Новости о других, кто почитает Павильмеля
Перемен
- Переменение подразумевает наличие войск
- А также другие предприятия
Надеемся, наши уведомления сооту помогут
вам получить именно то, что вы искали
Я сам занимаюсь написанием писем с буквами
и не очень в этом хорош, как вы можете судит
Мы ждём того дня, когда мистический тайн
осиризмные господневы секретны нашего Павиль
Перемен стану правильными и явными
Итак, обряды, которые ты знаешь так же
хорошо, как и я
с уваженьем мы могли бы получить больше денег
если бы вы могли выделить сумм

Почтенная сестра по вере

Я отправляю вам стих, который принадлежит к этому письму, в надежде,
что вы сможете развить мои тревоги и сомнения, от которых я не могу
избавиться. Эти песни я услышал от группы детей из бедного района, которые
играли в догонялки в Ливингстоне Мидденхайма в прошлый Мартал.

Полно, во время нашего обучения вы проявили живой интерес к теме
устойчивых неформальных существ. Лично мне это казалось довольно
интересным, но ваши странности стали напоминать мне о работе, которую вы
мне рекомендовали. Я не помню её названия, но в памяти остался кодекс,
хранящийся в монастырской библиотеке, своего рода bestiary, посвящённый
таким существам, как Константин Драгенис, бессмертный самованский
тиран, пустынный царь-меч и другие безобразнейшие ужасы.

Вашей памяти сохранилась одна из глав этой истории, посвящённая Первой
Угрозе для Мидденхайма. Это нечто вроде бесконечной и бесконечно
повторяющейся угрозы Ложити, не являющейся прозрачной тенью или
манифестацией некоего, но воплощающей в себе худшие черты подобных
существ. Моя память не безупречна, а я не могу вспомнить все детали, но,
кажется, к этому было приложено имя, звучащее как *Да-Дарак*, а концепция
пожирания мира сформирована в виде ужасных поступков. Не могли бы вы
найти эту работу и провести для меня проверку? Ответьте, пожалуйста,
как можно скорее. Возможно, мои опасения не имеют под собой оснований, но я
не могу позволить им исчезнуть без консультации с вами.

Я обращаюсь к вашему здравому смыслу. Меня беспокоит, что
высокопоставленные давши угрозы, полученные во время Войны Масов. Они
не менее, или необходимы доказательства, если я собираюсь обвинять их в
несостоятельности перед лицом нарастающей дна, которые, как мне кажется,
уже здесь.

Во славу Самира, в честь нашего Великого Монаха и ради
благословения нашего Верховного Капитана.

Фанфе

Орден Серебряного Масата



Да-Да-Дарак, ну чего же ты ждёшь?
Не жди, не жди, давай жери, когда приедешь!
Да-Да-Дарак, приходи и нажарай,
С собой этот мир и неси не оставишь!

чётко заявил вам, что Никсе не подходит нам, и что попытка привлечь их на свою сторону может обернуться серьёзными
последствиями. Тем не менее, на недавней встрече с бароном он вновь заставил меня усомниться в том, что вы не только оказывали
на него давление в поисках одобрения, но и намекали, будто я не разделяю вашу точку зрения. Мне пришлось приложить немало
усилий, чтобы убедить его, что вы заблуждаетесь и что подобное искажение моих убеждений вызывает у меня законное недовольство.

Я вас уверяю в своей решимости вернуть суверенитет Зальценланду законными методами. Хотя я готов отдать жизнь за свободу
Нордланд, если мне суждено столкнуться с последствиями, я надеюсь, что это произойдет в условиях, способствующих нашим
целям. Не дайте обидчивым словам наших сторонников ввести вас в заблуждение и заставить думать, что момент ещё не
настал. Если граф узнает о наших намерениях, это создаст целую массу возможностей для манипуляции настроением простых
жителей Нордланд. Снажение налогов здесь, искусственная военная угроза там — и они быстро забудут о своих страданиях,
вызванных разрушениями Повелителя Роки.

Я настоятельно призываю вас изменить направление и сосредоточиться на приобретении гордости за нашу платонич
идентичность. Важно связать наше послание с главными праздниками Маланна, что
сотрудничество с семьёй Никсе. Обращение к эконолическим инте
добившись независимости, мы не столкнёмся с препятствиями для завер

МИДЕНХАЙМЦЫ ПОДНИМАЙТЕСЬ!

На предстоящем Фесте в полдень в Волчьей Норе пройдёт демонстрация,
чтобы наши голоса были услышаны. Мы выражаем недовольство тем, что
скупец Спарсам упорно отказывается проводить необходимые реформы
в сфере налогообложения. В то время как добросовестные труженики
вынуждены отдавать часть своей скромной прибыли налогово
сборщикам, состоятельные патриции продолжают лоббировать наш
жадного казначея в поисках выгод для себя.

Мы говорим: хватит! Заставьте богатых выплачивать ПОЛОВО
НАЛОГОВ!

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ!

Уберите инструменты и закройте дверь в мастерской в этот Фес
полдень направляйтесь в Волчью Нору. Покажите нашим так называ
донникам, кто на самом деле руководит этим городом и несёт з

• ВЕЛИКОЕ ГЕРЦОГСТВО • МИДДЕНХАЙМ



Великое Герцогство Мидденхайм состоит из нескольких маленьких герцогств и баронств, расположенных вокруг Фаушлага. Хотя эти земли нельзя назвать особенно плодородными, три основные дороги создают значительные возможности для торговли. Кроме того, узкие водные пути, начинающиеся в болотистых районах великого герцогства, обеспечивают доступ к обширной сети рек Империи.

Мидденхайм является городом-государством, однако влияние Графа Бориса выходит за пределы Фаушлага. Граф Мидденхайма контролирует внутренние дела как самого города, так и всего герцогства, при этом также занимается вопросами соседней провинции Нордланд. Великое Герцогство Мидденхайм управляется графом как непосредственно, так и через тесное сотрудничество с аристократическими землевладельцами.

Земли, окружающие Фаушлаг, находятся в собственности Тодбрингеров, однако управление ими делегировано нескольким мелким благородным семьям. Большинство из этих аристократов проживает в районе Графсмунда. Они обладают своими землями в разной степени, но Тодбрингеры могут без труда вернуть их, если Граф Борис примет такое решение.

Множество членов двора графа происходят из незначительных благородных родов, однако некоторые из ключевых фигур Мидденхайма имеют корни в более отдалённых дворянских усадьбах. К примеру, семья фон Геншер славится своей давней традицией военной службы и владеет небольшим замком неподалёку от Шёнингхагена, за пределами Мидденхайма. Кэрцбургеры, бывшие графы Мидденхайма, до сих пор располагают небольшим поместьем в Срединных горах.

К землям вокруг Фаушлага примыкают небольшие провинциальные области. Это крупные дворянские поместья, управляемые влиятельными родами. Хотя эти землевладельцы независимы в том смысле, что их владения закреплены хартиями, которые граф Мидденхайма не может легко отозвать, они, тем не менее, принесли вассальную присягу Тодбрингерам. Эти дома отправляют товары и монеты в качестве дани в Мидденхайм, а их жители подлежат призыву в армию во время войны.

ЛЕСОТОРГОВЛЯ

Мидденхайм значительно обогащается благодаря заготовке и продаже древесины, добытой в Драквальде. Искусные лесорубы доставляют в город бревна, которые затем обрабатываются на складах лесоматериалов в торговом районе. Далее доски транспортируются по Старой Лесной дороге в Данфурт, где их загружают на баржи, отправляющиеся вниз по реке Тауб для дальнейшего распространения по всей Империи.

Эльфы часто выступают консультантами по вопросам лесозаготовки. Считается, что они воспринимают человеческие методы как разрушительные и неэффективные, поэтому лесорубы ценят возможность обратиться к ним за советом по передовым практикам. Драквальд настолько велик и активно восстанавливается, что текущие темпы заготовки древесины не приводят к уничтожению лесных массивов.

ЛЕСНОЙ БЕСПРЕДЕЛ



- Эльфы по-прежнему рассматривают лесозаготовки как нечто отвратительное и опасаются, что даже экологически чистые методы могут вызвать гнев лесных духов. Это порождает определённые конфликты между человеческими лесорубами и их эльфийскими консультантами, но не препятствует продолжению лесозаготовительного процесса.
- Эльфы строго придерживаются принципа запрещения любых предложений по вырубке рощ лорналима, расположенных в отдалённых уголках Драквальда. На данный момент ни один лесоруб не осмеливался нарушить это обязательство, и рощи находятся в настолько труднодоступных местах, что до них сложно добраться.



ХАРАКТЕР МЕСТНОСТИ

Почва в этом регионе в основном состоит из глубокого и рыхлого суглинки. В холодные месяцы она хорошо впитывают влагу, а летом медленно теряет её. В провинции много болотистых участков, но рек относительно немного. Реки, начинающиеся в Средних горах, образуют глубокие русла в мягкой почве. Их воды тёмные и торфяные, и едва подходят для питья.

ВЕЛИКОЕ ГЕРЦОГСТВО МИДДЕНХАЙМ

Нордеринген
Марка Нордеринген
Зольцхаймшлосс
Зольцхайм
Верхний Спайт
Угодья Синей Роты
Воющие камни
Ховелхоф
Сохк
"Каретный двор" Лиса и корона
Храм Тевтогенского Братства
Имские Кэрцбургер
Медная крепость
Площадь надежды
Руины замка Миттлер
Земли орков Краснобивней
СРЕДИННЫЕ ГОРЫ
Руины карака Хазарак
Шхота Оберхольцбек
Замок Даунфуртер
Баронство Хольцбек
Гладбайх
Иммельшайд
Форт Иммельшайд
Храмы Красного Когтя
Руины одинокой башни
Река Клайфлуш
Руины дворца Фандорф
Линц
Марка Линц
Земли гоблинов Чёрной Паутины
Гробница Казрона Кровогнева

Герцогство Тхугенхайм
Тхугенхайм
Ягерхаузен
Драквальдский лес

Точка интереса
Поселение
Внутренняя политическая граница
Внешняя политическая граница
Главная дорога
Второстепенная дорога

Масштаб (мили) 0 10 20

ДОРОГИ

Несмотря на дикий ландшафт Драквальда, дороги, ведущие из Фаушлага, в целом находятся в отличном состоянии. Рабочие группы, часто направляемые из Мидденландской Горнодобывающей Компании, обеспечивают ровность и мощение булыжником этих путей. Старая Лесная дорога начинается у южного виадука, проходит через баронства Иммельшайд и Хольцбек, а затем направляется к Хергигу, продолжаясь на юг до Талабахайма и Вуртбада. Великий Северный Тракт начинается у западного виадука и, изгибаясь по Драквальду, достигает Мариенбурга. Зальценмундская дорога также является важным маршрутом, хотя и менее загруженным, соединяя Мидденхайм с Нордландом. Восточный виадук ведёт к подножию Срединных гор, соединяя герцогство Сохк с поместьями Кэрцбургдгеров.

Дороги вокруг Мидденхайма относительно безопасны для путешественников. Патрули дорожных стражников встречаются часто и обладают хорошим оснащением, а также можно заметить группы рыцарей вместе с их свитами, выезжающими на кампании из города. Кроме того, вдоль маршрутов расположены несколько хорошо укомплектованных постоялых дворов, особенно на Старой Лесной дороге и Великом Северном Тракте.

СТАРЫЕ УКРЕПЛЕНИЯ

В окрестностях Мидденхайма расположено несколько разрушенных фортов и замков, большинство из которых являются свидетельством давно забытых войн. Зольцхаймшлосс служит мрачным напоминанием о конфликте 1812 К.И. с Мидденхаймом и некогда обозначал границу земель, которые граф мог контролировать, находясь под угрозой со стороны своих врагов. Расположенный неподалеку безмянный разрушенный замок ещё старше — один из множества небольших пограничных фортов, построенных в первые годы Войн Трёх Императоров. Обгоревшие руины дворца Фандорф на юге также относятся к этому историческому периоду.

СРЕДИННЫЕ ГОРЫ

Срединные горы — это крутой и безлюдный горный хребет, который проходит вдоль нескольких северных провинций Империи. Несмотря на отсутствие большого количества полезных ископаемых, здесь всё же имеется достаточно запасов железной и серебряной руды для поддержки нескольких горнодобывающих предприятий. Кроме того, эти горы служат обителью для различных племён зеленокожих, каменных троллей и других чудовищ.

Срединные горы играют важную роль для гномов. В их пределах расположено множество потерянных твердынь, и есть мнение, что Нордберг, высочайшая вершина этого горного массива, стал местом героического самопожертвования гномьего бога Гримнира.

ЭЛЬФИЙСКИЕ РУИНЫ

Почти не исследованные руины Одиноким Башни и «Двух пальцев» считаются эльфийскими постройками, возведёнными задолго до Войны Бороды. Эти загадочные древние места можно обнаружить лишь после сложного путешествия по труднопроходимому Драквальду.

ВЕЧНЫЕ РУИНЫ

- Множество гномьих убийц чудовищ направляются в Срединные горы в поисках достойной гибели. Существует даже мнение, что на склонах Нордберга расположено святилище Гримнира, где обитает братство жрецов убийц чудовищ. Гномы, к которым обращаются с подобными слухами, обычно реагируют с улыбкой, считая такие разговоры несурзными и бессмысленными.
- Некоторые гномьи хранители знаний убеждены, что до падения гномьих твердынь в Срединных горах существовала яркая культура, отличающаяся от традиций гномов Краесветных гор. В частности, они ссылаются на некоторые тексты, которые намекают на то, что ряд ныне утраченных рун был создан рунными кузнецами карак Кхазарака. Для поиска новых доказательств они финансируют отряды авантюристов, отправляющихся в потерянную твердыню.

Несмотря на постоянные слухи, эмиссары эонир уверяют, что у них нет ни постоянных, ни временных жилищ в Драквальде, рядом с Мидденхаймом. Тем не менее, с каждым годом всё больше эонир встречаются на дорогах великого герцогства или временно посещают Мидденхайм. Когда возникает вопрос о причинах беспокойства эльфов в наше время, порой можно услышать неопределённые ответы, например, о том, что изменение магических ветров привлекает внимание королевы Лаурелорна, а также о том, что эльфы считают, что люди Нордланда посягают на их земли и предпочли бы решить эту проблему мирным путём, а не через насилие.

Подробнее о Лаурелорне и проблемах Королевы Маррисит можно прочитать в «Архивах Империи: Том I».

ДУРНОЙ ЗНАК

- Королева Маррисит из Лаурелорна предвидела грядущую катастрофу, которая может привести к разрушению мира из-за магических сил. Она не поделилась своими предсказаниями с окружающими, но разослала своих агентов по всей северной части Империи, чтобы те наблюдали за магическими событиями. Персонажи, обладающие магическими способностями, могут попасть под наблюдение эльфов.
- Королеву Маррисит особенно интересует источник питания Вечного Пламени Мидденхайма. Она стремится найти персонажа, который владеет знаниями о природе этого пламени и его тайнах. Тем, кто собирается в экспедицию в подземный город Мидденхайма, вскоре становится очевидно, что талантливые эльфы — шпионы королевы — готовы составить им компанию.

ГНОМЫ В ВЕЛИКОМ ГЕРЦОГСТВЕ

Большинство гномов, населяющих великое герцогство, происходят от тех, кто спасся от разрушения карак Кхазарака в эпоху, предшествовавшую появлению Сигмара. Эти гномы успешно адаптировались к совместной жизни с людьми и, хотя у них сохранились характерные черты и несколько грубоватые манеры, свойственные другим гномам, они, тем не менее, значительно менее предвзяты, чем их сородичи из Краесветных гор.

Их беззаботное отношение не завоевало гномам Мидденхайма особой симпатии со стороны их сородичей. Верховный Король Торгрим Злопамятный призвал их вернуть потерянную твердыню и передать её ресурсы в караз Анкор, древнее вечное царство гномов. Это вызвало определённое напряжение между местными и приезжими гномами. Местные гномы испытывают стыд за то, что никогда не предпринимали серьёзных попыток вернуть свою потерянную твердыню, но при этом понимают, что любые действия, кроме мощного военного вмешательства, обязательно потерпят неудачу.

Гномы из Краесветных гор могли бы посчитать отношение местных гномов трусливым, но, учитывая, что они сами изо всех сил защищают свои собственные территории, они не могут позволить себе больше, чем символическую помощь в возвращении карак Кхазарака, поэтому они не поднимают этот вопрос, по крайней мере, пока.

ПРИСУТСТВИЕ ЗЕЛЕНОКОЖИХ

Великое герцогство населено множеством племён зеленокожих. Многие из них являются кочевниками или временными поселенцами, представляя собой жалкие остатки когда-то могущественных племён, уничтоженных в междоусобицах или истреблённых рыцарями Мидденхайма. Тем не менее, в этом регионе выделяются два крупных племени с богатой историей.

Орочье племя Краснобивней в настоящее время обитает в потерянной твердыне карак Кхазарак. Это горное племя орков, имеющее несколько союзников среди ночных гоблинов, которые выполняют функции разведчиков и застрельщиков. Они прочно укрепились на своей территории, и даже совместная военная кампания с полной мощью Мидденхайма не смогла бы вытолкнуть их из их укреплений.

Одинокий великан был замечен у подножия Срединных гор. Хотя это пока не вызвало серьёзной тревоги, слухи о его появлении уже приводят к определённой панике в Мидденхайме. Некоторые люди настаивают на необходимости его уничтожения, опасаясь его возможного союза с орочьим племенем Краснобивней. В то же время другие размышляют о возможности обеспечения его пищей и элем в обмен на помощь Мидденхайму в борьбе с врагами.

ГРОЗНЫЕ ПОДКРАДУЛИ

- Лесные гоблины Чёрной Паутины населяют территорию Драквальда в окрестностях Баронства Хольцбек. Они состоят из нескольких связанных между собой банд и групп налётчиков, которые клянутся в верности сменяющимся вождям и шаманам. Чёрные Паутины подчиняются более крупному племени лесных гоблинов на юге, известному как Хмуруклыки, но в большинстве случаев предоставлены сами себе.
- Фанаты традиционного мидденбола помнят времена, когда в него играли с использованием снотлинга, а не набивного кожаного мяча. Эта практика в настоящее время осуждается ханжами из числа шалийцев и утончёнными представителями высшего общества. Тем не менее, более бедные жители Мидденхайма продолжают наслаждаться истинной игрой в снотбол в её оригинальном виде. Снотлинга, достаточно выносливого, чтобы пережить одну-две игры, можно продать за 4 шиллинга подходящему покупателю.

ЗВЕРОЛЮДЫ В ВЕЛИКОМ ГЕРЦОГСТВЕ

Драквальд славится как центр сборища и организации звероловов. В окрестностях Фаушлага наблюдается сокращение численности стад, поскольку лишь самые отважные повелители зверей стремятся открыто бросать вызов рыцарям Мидденхайма.

Здесь по-прежнему можно встретить камни стада и монолиты Хаоса, расположенные в глухих лесах, куда редко решаются зайти люди.

Звероловов в данном регионе можно условно разделить на две основные группы. Первая группа включает тех, кто вступил в контакт с агентами Красной Короны. Эти существа, как правило, либо служат Тзинчу, либо почитают Хаос как единую силу. Они охотно взаимодействуют с человеческими агентами Хаоса, хотя и не слишком охотно подчиняются их приказам. В их стадах можно встретить и человеческих мутантов, которые исполняют роль посредников.

Вторая группа отличается особой дикой натурой и жестокостью. В редких случаях, когда агенты Красной Короны пытались привлечь этих звероловов на свою сторону, культистам посчастливилось избежать смерти. Они обитают на юге провинции и поклоняются Кровавому Богу Кхорну. Этих звероловов привлекает пагубная энергия, исходящая от гробницы Казрона Кровогнева (стр. 125).

ДРЕВНИЕ ЗЕМЛЯНЫЕ СООРУЖЕНИЯ И КУРГАНЫ

Великое герцогство выделяется своей малочисленностью древних поселений, связанных с человеческим населением до эпохи Сигмара. Тевтогены объясняют это тем, что до прибытия Артура здесь не жили люди. Однако учёные считают это заявление сомнительным, так как не существует убедительных причин, по которым древние человеческие племена не могли бы обитать здесь. Тем не менее, в великом герцогстве действительно наблюдается нехватка древних друидических поселений и каменных сооружений огама.

Воюющие Камни представляют собой один из уникальных объектов, расположенных к северу от Мидденхайма. Этот внушительный каменный круг можно обнаружить на круглой поляне Драквальда, недалеко от тихого ручья. Особенность этих камней заключается в том, что они не стоят вертикально, а выложены вдоль центра круга, напоминая цифры на циферблате часов. По легендам, в определённые лунные ночи из камней раздаются странные крики и завывания.

СЕКРЕТЫ КАМНЕЙ

- Под каждым камнем скрываются древние духи: привидения друидов, которые заботились о каменном круге много тысячелетий назад. Эти древние друиды погибли в результате варварских некромантических обрядов, усиливших раннее проявление Бабраккоса. Если бы их удалось наконец успокоить или уничтожить, это значительно замедлило бы попытки лича-бестии вернуться к своей не-жизни.

ЗАБЫТЫЕ НАСЛЕДИЯ

Вокруг провинции преобладают стоячие, поглощающие трясины. Даже в тех местах, где Драквальд проникает в болота, почва остаётся мягкой, а в окрестностях Фаушлага между деревьями можно увидеть несколько больших, холодных и глубоких озёр.

Учёные из Collegium Theologica полагают, что Драквальд не всегда развивался здесь с такой интенсивностью, ссылаясь на археологические находки, намекающие на то, что некогда здесь стояли грубые каменные крепости и полузатопленные поселения.

От этих сооружений практически ничего не осталось, и даже те, что сохранились лучше других, находятся в запустении. Тем не менее, они были возведены из массивных сланцевых плит, настолько больших и тяжёлых, что их не могли перенести человеческие руки.

Учёные считают, что в прошлом эти земли населяли чудовищные фимиры (WFRP: Книга Правил, стр. 325), которые, по слухам, по-прежнему живут в болотах Шадензумпфа на западе. Люди не разделяют амбиций фимиров, однако настороженные местные жители легко могут заподозрить, что те недовольны своей судьбой и однажды попытаются вернуть утраченные территории.



ХРАМ КРАСНОГО КОГТЯ

Красный Коготь представляет собой необычную секту неортодоксальных последователей Ульрика, которую официальная Церковь Ульрика терпит, но не поддерживает. Эта загадочная и эзотерическая группа принимает в свои ряды монахов и монахинь, стремящихся посвятить себя бесконечной борьбе с врагами Бога Зимы. Посвящённые в орден получают комплект роб, выделяющихся ярко-красными рукавами.

Эта секта привлекает ульриканцев, которые могут считать официальную церковь слишком умеренной, а волчьих родичей — слишком дикими и неуправляемыми. Адепты Красного Когтя путешествуют по провинциальным дорогам, готовые защищать местных жителей и путников от мародерствующих монстров и бандитов.

Во всей Империи имеются небольшие монастыри, посвящённые Красному Когтю, однако крупнейшим владением этой секты являются храмы, которые представляют собой комплекс разбросанных казарм и святилищ к югу от Мидденхайма. Здесь служат около 200 вооружённых священнослужителей и жрецов-воинов.

ЯЗЫЧЕСКОЕ МЕСТО

- Не все испытывают доверие к Красному Когтю. Существует множество последователей Ульрика, которые восхищаются ими за их безаветную преданность, однако есть и те, кто сомневается в том, что их практики являются праведными. Различные заинтересованные стороны могут финансировать шпионскую деятельность, чтобы выяснить, чем учения Красного Когтя отличаются от догматов официальной церкви.
- Матика Фленц занимает высокое положение в секте Красного Когтя и одновременно является преданной последовательницей Лупуса, древнего бога, который вновь обрёл популярность. Ранее Лупус считался божеством волков, но в настоящее время Ульрик беспрепятственно властвует в этой сфере. В наши дни Лупуса чаще называют богом хищников, что ненамного лучше, чем репутация пиратского бога Штрэмфельса. Поведение его последователей порой вызывает недовольство среди граждан современной Империи.

УГОДЬЯ СИНЕЙ РОТЫ

Рыцари Белого Волка организованы в различные боевые роты, каждая из которых имеет свой уникальный цвет. Великая Боевая Рота, проходящая обучение и размещённая в главном храме Ульрика в Мидденхайме, состоит из эскадронов, привлечённых из различных боевых рот, расположенных по всему Старому Свету.

Это подразумевает, что местные Белые Волки не сосредоточены в самом Мидденхайме. Они являются частью Синей Роты, и их земли располагаются вдоль Зальценмундской дороги к северу от города. Члены Синей Роты считают себя истинными рыцарями Белого Волка, так как их территории находятся на землях, где до появления Сигмара кочевали племена тевтогенов.

Угодья Синей Роты представляют собой компактное здание казарм, операционную, кузницу, часовню Ульрика, конюшни и длинный турнирный двор. Вся территория защищена высокой крепостной стеной, способной выдержать осаду небольшой армии. Местные отряды звероловов и зеленокожих, безусловно, избегают приближения к этому месту.

Синяя Рота стремится утвердить свою репутацию как самых свирепых и смертоносных среди всех Белых Волков. Когда путешественники оказываются на их территории, члены роты с интересом выслушивают рассказы о подвигах рыцарей из других уголков мира. Если их вдохновляют подобные истории, они сразу же стремятся повторить столь же впечатляющие достижения. Направив отряд рыцарей Синей Роты на подобный поиск, вы, несомненно, заслужите их расположение.

ПРОВИНЦИИ

Окрестности Мидденхайма поделены на герцогства, баронства и марки. Все правители этих территорий тем или иным образом присягнули на верность Графу Борису. Некоторые из них представляют собой наследственных лордов с определённой степенью автономии, в то время как другие выступают в роли простых управляющих, действующих от имени Тодбрингеров.

Междоусобные войны и пограничные споры между лордами Мидденхайма редки, но не неизвестны. Поскольку многие из местных аристократов лишь управляют землями Тодбрингера, они избавлены от необходимости доказывать свою состоятельность в конкурентной борьбе. Жалобы, когда они возникают, передаются на рассмотрение графу. Однако, мелкие лорды стремятся заслужить наследственную должность, и один из способов для незначительного лорда показать свою ценность — продемонстрировать, что он лучше управляет своими владениями, чем его соседи. Поэтому, хотя вооружённые конфликты необычны, заговоры с целью создания проблем соперничающим лордам встречаются повсеместно.



БАРОНСТВО ХОЛЬЦБЕК

Баронство Хольцбек представляет собой бедный и дикий край, находящийся к юго-западу от Срединных гор. Мидденхайм формально контролирует этот регион благодаря политическим манёврам, которые продолжают уже несколько столетий. Ранее Барон Хольцбек имел связи с Великим Баронством Хохланд, однако в 19 веке его баронство стало более тесно связано с Мидденхаймом.

Существуют различные мнения о причинах произошедшего. Сторонники Мидденхайма считают, что Хохланд не имел достаточных ресурсов для защиты своего региона от гоблинов и зверолодов. В ответ сторонники Хохланда утверждают, что боевые отряды этих существ по-прежнему бесчинствуют по всей округе, и более того, Кэрцбургерские графы вынудили Барона Хольцбека принять их покровительство и защиту через угрозы.

Несмотря на реальное положение дел, текущий Барон Хольцбек остаётся верным Мидденхайму, в то время как правители Хохланда воспринимают эти земли как бедные и не подходящие для защиты от атак зеленокожих. Поэтому Хольцбеки предпринимают лишь вялые попытки отстоять свои права раз в год или два, чтобы не выглядеть политически слабыми.

Открытие шахты Оберхольцбек у подножия Срединных гор может кардинально изменить ситуацию. Местные рудокопы способны финансировать свои геологоразведочные работы за счёт умеренных объёмов галенита — руды, содержащей свинец и серебряные примеси — которую они извлекают из недр. Хотя на данный момент шахта приносит лишь скромный доход, Мидденхайм и Хергиг внимательно наблюдают за развитием событий.

Семья Хольцбек проживает в замке Данфуртер, расположенном у большого озера на реке Тауб. В настоящее время они обращаются к графу с просьбой увеличить численность своей свиты, так как обеспокоены участвовавшими нападениями зеленокожих и зверолодов. Ранее граф требовал от них ограничить численность своей армии, опасаясь, что это может спровоцировать Хохланд. Текущая ситуация создает нарастающее напряжение, и, если Барон Хольцбек потерпит поражение в войне с зеленокожими или зверолодами, его преданность Тодбрингерам может оказаться под угрозой.

Гробница Казрона Кровогнева

Во время Великой Войны против Хаоса Чемпион Кхорна — Казрон Кровогнев со своим войском направился на юг, но пал в сражении с силами Магнуса Благочестивого. Последователи Казрона похоронили его в гробнице, расположенной в глубинах Драквальда. С тех пор это место стало святилищем для местных зверолодов, которые воздвигли над входом массивный камень стада — грубо отёсанный столб из серого камня высотой почти 30 футов. Вокруг его основания нагромождены отрубленные головы жертв зверолодов.

Минотавр Газк Краснорог стережёт это священное место. Он предан Кхорну и охраняет камень стада. Газк и другие зверолоды в этом месте убеждены, что вместе с Казроном были похоронены могущественные артефакты, и они яростно защищают это святилище от вторжения чужаков.

Руины «Двух пальцев»

На высоком склоне горы, чуть выше границы лесов, располагаются старинные руины двух узких башен, каждая из которых вырезана из светлого камня и обвита плющом и лианами. Их изящная форма и впечатляющая высота порождают у людей предположение, что они были возведены эльфами, возможно, в качестве торгового центра до начала Войны Бороды. Лишь немногие смельчаки решались посетить эти башни, ведь путь к ним требует преодоления крутого подъёма через древний лес.

Входы давно скрылись в густом подлеске. Решительный скалолаз способен добраться до одного из окон, если сумеет взобраться по плющу. Тем не менее, никто ещё не осмеливался исследовать башни и возвращаться, чтобы поделиться своими впечатлениями, и даже орки Краснобивней, обитающие неподалёку, избегают этого места.

Потерянная твердыня карак Кхазарак

Таубертаал, глубокая долина, прорезанная стремительной рекой Тауб, образует восточную границу Баронства Хольцбек. За её пределами простираются земли Великого Герцогства Мидденхайм, однако эта суровая местность на склонах гор населена гоблинами, троллями и другой нечистью. Потерянная гномья твердыня карак Кхазарак находится сразу за этой пограничной зоной.

Карак Кхазарак был впервые захвачен зеленокожими за два века до коронации Сигмара и с тех пор находился под контролем различных орочьих племён. В настоящее время этот регион управляется племенем Краснобивней, которое, хоть и небольшое по численности, отличается свирепостью в бою. В ряды этого племени вливаются банды каменных троллей, и, по слухам, они командуют ордой вассалов из числа ночных гоблинов. Гоблины заполнили пещеры Срединных гор и атакуют каждого, кто осмелится нарушить границы Краснобивней.

Гномы по-прежнему с горечью вспоминают потерю своей твердыни, и это событие занесено в Великую Книгу Обид, хранимую у Верховного Короля. Несмотря на то, что твердыня хорошо защищена и изолирована, собрать значительное количество гномов для её возвращения пока не удалось. Верховный Король отправил агентов с целью побудить гномье население Мидденхайма принять участие в этой миссии. Нет ничего удивительного в том, что молодые гномы из Мидденхайма, принявшие клятву убийцы чудовищ, направляются в карак Кхазарак. Однако большинство из них погибает, так и не дойдя до своей потерянной твердыни.

Краснобивни значительно увеличили свои ряды в последние годы и возвели внушительный каменный идол, представляющий одного из их устрашающих богов, который возвышается над деревьями в окрестностях шахты Оберхольцбека. Неясно, предназначен ли он для обозначения границ их территории или служит зловещим предзнаменованием будущих событий.

ГЕРЦОГСТВО ИММЕЛЬШАЙД

Карьер городка Иммельшайд представляет собой важнейшее достояние региона. Благодаря уникальным географическим условиям, добываемый здесь сланец отличается гладкой и тонкой текстурой, но при этом обладает высокой прочностью. Практически все каменные здания в Мидденхайме покрыты иммельшайдским сланцем. Хотя значительная часть этого материала уходит на экспорт в другие города Империи, трудности с транспортировкой приводят к тому, что большая часть сланца используется на местном уровне.

Как и шахтерские городки, Иммельшайд и его жители сосредоточены на ремеслах, которые способствуют добыче сланца или обслуживают специалистов этой сферы. Соседние деревни, такие как Гриммвиц, Ангреслин и Хреншен, имеют небольшие сланцевые карьеры, дополненные лесозаготовительными предприятиями в районе Драквальда.

Рабочие в карьерах применяют порох и кирки для извлечения крупных каменных блоков. Эти блоки отправляются к дробильщикам, которые производят сланцевые листы различной толщины. Затем мастера по кровле формируют из них отдельные сланцевые плитки. Они варьируются от самых больших «гравинов», размером 24 фута на 12 дюймов, до самых маленьких «единичек», размером с человеческую ладонь. Также привлекают специалистов, которые занимаются удалением неподходящей гальки и другого мусора.

В городок доставляются огромные запасы пороха, и, хотя он транспортируется безопасно и тщательно регистрируется, объёмы слишком велики, чтобы уследить за всем. Именно этим и хотят воспользоваться культисты Красной Короны, стремящиеся проникнуть в город и начать пополнять свой тайный арсенал.

Форт Иммельшайд

Это укрепление раньше выполняло функцию защиты маршрута из Хохланда в Мидденхайм. С тех пор как Баронство Хольцбек оказалось под контролем Мидденхайма, не возникало серьёзных опасений по поводу возможного наступления захватчиков с этой стороны. Герцог Иммельшайда поддерживает здесь лишь символический гарнизон, используя форт в основном как тренировочную базу. Капитаны, которым выпадает «честь» командовать гарнизоном, могут быть уверены, что они чем-то разозлили герцога и им предстоит приложить усилия, чтобы восстановить его благосклонность.

Относительная уязвимость форта привлекла внимание гоблинов Чёрной Паутины. Хотя герцогство их не привлекает, они одержимы идеей захвата самого Мидденхайма. Лидеры гоблинов считают, что, если им удастся взять форт штурмом, это может спровоцировать графа на отправку войск из Мидденхайма для его возвращения. В случае размещения солдат Мидденхайма в форте, гоблины получают возможность свободно атаковать сам город.

План абсурдный. Даже если Борис Тодбрингер решит отправить значительную часть своего гарнизона на форт Иммельшайд, Мидденхайм всё равно легко справится с разношёрстными силами лесных гоблинов. Тем не менее, этот конфликт способен вызвать серьёзный хаос и разрушения, даже если победа Мидденхайма окажется предопределённой.



АМБИЦИИ ЧЁРНОЙ ПАУТИНЫ

Племя Чёрной Паутины представляет собой союз банд лесных гоблинов, которые обитают на юго-западных склонах Срединных гор. Фактически они являются вассалами Хмуруклыков, контролирующих территорию на северных берегах Талабека. Обычно Хмуруклыки не вмешиваются в дела Чёрной Паутины, пока те продолжают приносить дань в виде стрел, пауков и опьяняющего варева.

Жмых Соплехлюп, стареющий шаман из племени Чёрной Паутины, страдающий от недержания, утверждает, что Фаушлаг является священным местом для зеленокожих богов. Хотя среди гоблинов нет традиции поклонения Фаушлагу, орки и гоблины обычно находят большие скалы впечатляющими, а последние считают Мидденхайм уязвимым после того, как он едва устоял перед натиском войск ВАААГХ Грома! Под влиянием шамана банды гоблинов Чёрной Паутины начали нападать на человеческие деревни и группы путешественников в этом регионе.

Лидеры Хмуруклыков настоятельно рекомендуют избегать подобных провокаций. Они осознают, что Мидденхайм практически неуязвим для атак, кроме как от самых мощных армий. Хотя они не испытывают сожаления по поводу возможной гибели Чёрной Паутины, их беспокоит, что граф может инициировать ответные действия, что может привести к конфликтам между их племенем и ротами рыцарей Белого Волка. В связи с этим они отправили своего агента, весьма хитроумного и пронырливого мерзавца по прозвищу Кровошляп, чтобы тот шпионил за Чёрной Паутиной и предотвращал подстрекательства к насилию против Мидденхайма.

Кровошляп испытывает опасения, что Жмых втянет Чёрную Паутину в неминуемую войну. Он проявляет хитрость и рассчитывает организовать всё так, чтобы странствующая группа людей обнаружила и уничтожила Жмыха до того, как шаман успеет реализовать свои амбиции.

ИМЕНИЕ КЭРЦБУРДГЕР

Имение Кэрцбурдгер представляет собой остаток их когда-то обширных земель, среди которых были Герцогство Сохк и обширные площади вокруг самого Мидденхайма. С тех пор как власть в Мидденхайме перешла к Тодбрингерам, влияние Кэрцбурдгеров заметно ослабло. Чтобы сохранить этот небольшой, но довольно прибыльный участок своих прежних владений, семье пришлось распродать или уступить большую часть своих земель.



Граф Эрих фон Кэрцбурдгер позволил шалийским реформаторам отправлять осуждённых на смертную казнь работать в шахтах Срединных гор. Со временем Кэрцбурдгеры осознали, насколько выгодной стала эта практика, и что то, что когда-то считалось милосердным шансом на исправление, на деле превратилось в рабский труд. С самого начала это начинание приносило прибыль благородной семье, и они сохраняли своё богатство даже после утраты трона в Мидденхайме. Однако за столетия необходимость защищать свои горные земли от атак зеленокожих, а также неудачные инвестиции привели их к ещё большему разорению.

Сдвоенные гранитные столбы указывают начало пути к имению, на каждом из которых изображены пара кандалов и гербы Мидденхайма и Гильдии Рудокопов. Телеги с закованными в кандалы заключёнными извиваются по дороге, которая обходит северные склоны Срединных гор, пока не достигает узкой долины. Два выступа горного склона обрамляют эту местность, они получили язвительное название «Объятия графа» от самих заключённых.

«Площадь надежды» расположена в начале долины и представляет собой суровое поселение, состоящее из барачных, сторожевых домиков и мастерских. Здесь находится небольшая часовня Шалии и изношенная от времени статуя Сестры Хильдегарды, заказанная бывшими заключёнными в те времена, когда исправительное учреждение воспринималось как символ социального прогресса. В наши дни это место стало известно, как центр жестокого обращения и эксплуатации. Телеги возвращаются, но лишь немногие бывшие заключённые имеют шанс вернуться вместе с ними. Большинство из них погибает в шахтах, становится жертвами ночных гоблинов или продаётся рабовладельцам.

Замок Миттлер

Величественные руины замка Миттлер олицетворяют упадок богатства рода Кэрцбурдгеров. Часть земель Герцогства Сохк была продана для финансирования возведения этой грандиозной приграничной крепости.

Прежде чем вокруг квадратного каменного замка были построены крепостные стены, орки Краснобивней совершили атаку и захватили сам замок. Войска Кэрцбурдгера отступили в крепость и смогли уничтожить множество орков с бастioned. Тем не менее, осаждающие орки скоординировали своё нападение с успешной диверсией своих союзников – ночных гоблинов. Гоблины открыли ворота крепости изнутри, что позволило зеленокожим одолеть защитников.

Теперь замок находится в руинах. Кэрцбурдгеры слишком горды и упрямы, чтобы обратиться к графу с просьбой о помощи в его восстановлении, и это к лучшему, так как граф счёл бы такое дело слишком затратным.

Медная крепость

Если вы отправитесь по тропе на восток от руин замка Миттлер, то вскоре окажетесь у пугающей Медной крепости. Это крайняя восточная граница владений Кэрцбурдгеров. Несмотря на то, что Граф Тодбрингер заявляет о своём контроле над горными склонами за пределами этой крепости, на деле у него нет реальных возможностей для осуществления своей власти в этом районе.

Медная крепость была возведена задолго до эпохи Сигмара. Точная дата её строительства и имя создателя остаются неизвестными, однако она стала домом для Мората, легендарного и могущественного некроманта. Эта горная крепость отличалась удивительно гладкими стенами и множеством изящных башен. В центре замка возвышалась уникальная парящая башня, изготовленная из странного перламутрового камня. Она служила скорее орудием, чем защитным сооружением. Из её окон исходил таинственный бледный свет, способный поглощать жизненные силы любых существ, на которых он падал.

В ходе своей кампании по объединению Империи, Сигмар и его армия атаковали крепость. Они выяснили, что большая часть Медной крепости представляла собой лишь пустую оболочку, без внутренних строений, лестниц и отделки. Единственным обустроенным элементом была башня из перламутрового камня. Именно в этой башне Сигмар встретился с Моратом и убил его.

Медная крепость оставалась зловещим местом, населённым призраками. Солдаты, направленные на гарнизон, начали испытывать страх перед этим местом. Здесь происходило множество таинственных событий, исчезновений, вспышек заболеваний и безумия. Во время Великой войны против Хаоса крепость была захвачена силами налётчиков Хаоса. Несмотря на многочисленные попытки изгнать захватчиков, Медная крепость по-прежнему находится под контролем Хаоса. Сама крепость, похоже, поддерживает жизнь захватчиков на протяжении веков. По преданиям, жизненная сила, высосанная огнями перламутровой башни, теперь наполняет Хаоситский гарнизон.

Марка Линц

Приграничный городок Линц выступает в роли центра скотоводческого рынка на границе Драквальда. Молочные фермеры со всего великого герцогства сталкиваются с трудностями, так как крупный рогатый скот не может успешно развиваться на северных землях, а выжившие до зрелости животные становятся лёгкой целью для налётчиков. Тем не менее, в окрестностях Линца располагаются несколько обширных лесных полей, которые отлично подходят для пастбищ.

Семья Ганмарк уже на протяжении 16 поколений управляет Маркграфством Линц. Титул маркграфа, как правило, получают лорды, руководящие приграничными районами. Хотя Марка Линц давно признана частью Империи, её соседство с утраченной провинцией Драквальд создаёт впечатление, что это дикий и удалённый форпост цивилизации.

Два века назад маркграф учредил поместье на берегу длинного озера, которое тянется на три мили от Линца. Это великолепное жилище окружено сельскохозяйственными угодьями, украшенным парком и предлагает захватывающий вид на неприступные заросли Драквальда через озеро.

У городка Линц скрыта забытая история. Здесь лич-бестия Бабраккос был загнан в угол и погиб от руки Мирсы, вечного воина и чемпиона Артура. В Мидденхайме некромантический культ Пожирателей Мира ведёт работу над тем, чтобы воскресить этого лича-бестию.

Агенты культа предлагают местным жителям символы Бабраккоса — оловянные и стеклянные подвески, напоминающие зловещий крючковатый коготь. В последнее время стали ходить слухи о призрачных всадниках, преследующих одиноких путников и фермеров на территории марки. Эти некромантические проявления служат первыми знаками нарастающей силы Бабраккоса в этом мире. Если не остановить Пожирателей Мира на пути к их целям, эти явления будут лишь усиливаться и становиться более интенсивными.

Марка Нордеринген

Увеличение влияния Бабраккоса привело к появлению загадочной болезни, охватившей всю Марку Нордеринген, которая заставляет больных нападать друг на друга в нарастающем потоке насилия. Эта болезнь, воздействующая на тело и разум, является самым сильным орудием Бабраккоса и причиной, по которой его помнят, как чумного лича-бестию.

В настоящее время марка находится за кордоном странного союза жрецов Шалии, личной свиты Маркграфа Нордерингена и регулярной армии Мидденхайма. Многие жители марки страдают от болезни, которая делает их безумными и жестокими маньяками. Физические симптомы этого заболевания, такие как кожные поражения и нездоровая желчная бледность, в сочетании с его воздействием на поведение, привели к тому, что его стали называть пятнистой зелёной оспой мозга.

Управление этим кордоном представляет собой сложную задачу, так как дорога, ведущая из Мидденхайма в Зальценмунд, проходит прямо через этот городок. В настоящее время движение осуществляется группами, которые сопровождаются усиленным контингентом дорожных стражников. Сам город находится под патрулированием отрядов, состоящих из жрецов Шалии и солдат. Тех, кого жрецы считают не подлежащими спасению, их охранники отправляют на тот свет.

Нордеринген служит центром сети лесозаготовительных деревень, среди которых Альбервитц была преобразована во временный лазарет для лечения пострадавших от болезни. Остальные деревни в этом районе были эвакуированы и превратились в гарнизонные пункты. Солдаты следят за заражёнными селянами, пытающимися покинуть эти аванпосты. Однако армия не в состоянии контролировать большую часть марки из-за соседства с Драквальдом. Заражённые мозговой оспой блуждают по лесам, и, хотя многих из них удаётся найти и уничтожить зверолодам, некоторым всё же удаётся вырваться на свободу и способствовать распространению чумы.

ПЯТНИСТАЯ ЗЕЛЁНАЯ ОСПА МОЗГА

Эта страшная болезнь превращает страдающих ею людей в буйных маньяков, готовых кусать, царапать и расчленять всех, кто попадётся им на пути. Болезнь распространяется через ранения, поэтому чем больше насилия совершается в результате болезни, тем больше людей ей подвергается.

Заражение: при провале **лёгкой (+40) проверки стойкости**, после полученного ранения от заражённого

Инкубационный период: 3d10+5 часов

Длительность: 3d10+10 дней

Симптомы: бубоны, осложнения (+20), судороги, сыпь, убийственная ярость

Убийственная ярость

Вас переполняет ярость и желание наброситься на любого встречного. На вас распространяются правила *ненависти* (ко всем живым существам) и *ярости* (за исключением того, что ярость не мешает вам быть подверженным ненависти). Желание причинять вред живым существам настолько велико, что **ПРОВЕРКИ**, позволяющие избежать воздействия ненависти, должны проводиться каждые пять **РАУНДОВ**, поэтому вы можете поддаться даже после прохождения первых проверок психики.

Если вы пройдёте проверку психики, чтобы избежать влияния *ненависти*, вы станете достаточно вменяемым и сможете рудиментарно взаимодействовать с другими живыми существами. Это взаимодействие ограничивается бегством от них или предупреждением о том, что им следует убраться с вашего пути.

ГЕРЦОГСТВО СОХК

Герцогство Сохк является небольшой провинцией, расположенной к северу от Мидденхайма. Ранее эти земли находились под управлением рода Кэрцбурдгеров, но со временем их влияние уменьшилось, и герцогство перешло к Тодбрингерам. В свою очередь, Тодбрингеры передали управление провинцией благородной семье Эйзенхал.

Городок Сохк и окружающие его деревни располагаются в одной из немногих местностей великого герцогства, обладающей плодородной почвой, подходящей для сельского хозяйства. Пшеница и овощи, выращенные здесь, в основном отправляются на продажу на Альтмаркете в Мидденхайме. На южной окраине провинции, в деревне Линденхайм, находится небольшое шахтёрское поселение, где добывают свинец и железную руду. Кэрцбурдгеры утверждают, что это поселение никогда не планировалось для продажи вместе с остальной частью провинции, что приводит к острым спорам между ними и Эйзенхалами.

Храм Тевтогенского Братства

Тевтогенское Братство – это необычная организация, посвятившая себя почитанию Ульрика как идеала тевтогенов. Однако жрецы Ульрика не одобрили их действия, оказавшись в сложной ситуации: с одной стороны, они признают высокую ценность древних тевтогенов для Ульрика, а с другой – отказываются связывать своего бога с какой-либо этнической принадлежностью или народным превосходством.

Храм Тевтогенского Братства расположен на краю уединённой дороги, соединяющей Сохк и Иммельшайд. Его посещает необычная группа людей: фанатики волчьих родичей, рыцари Белого Волка и представители тевтогенов, проживающие в сельских усадьбах и деревнях на севере Империи.

Храм не служит религиозным объектом, несмотря на наличие небольшого святилища Ульрика в его пристройке. Это больше похоже на питейный зал и клуб, который защищен так же, как и каретные дворы, распространённые по всей Империи. Уставшие путешественники могут обрадоваться, увидев храм издалека, но тем, кто не может продемонстрировать своё тевтогенское происхождение, здесь будут не рады.

Братство представляет собой сеть, где его члены делятся историями и новостями, оказывая взаимную поддержку. Оно характеризуется кумовством и клановой структурой, что отражает худшие аспекты анти-сигмаритских предрассудков. Члены братства также славятся своей свирепостью на поле боя и не боятся сражаться с бродячими стадами звероловов или другими угрозами. В настоящее время братство активно работает над разрешением сложной ситуации вокруг Нордерингена, удерживая незаражённых снаружи, а инфицированных - внутри.

Волчий Страж

Волчий Страж – это старинные руины, которые возвышаются над дорогой, обозначающей южную границу герцогства. Это загадочное строение привлекает внимание учёных, которые высказывают различные предположения о его создателях и цели постройки. Это массивный круглый форт, окружённый стеной, выполненной из крупных плоских плит коричневого камня.

Данный регион является заболоченной лесистой местностью. Особенности окружающего ландшафта и методы строительства вызывают предположение, что фимиры возвели форт задолго до появления людей на землях вокруг Фаушлага. В настоящее время руины именуются Волчьим Стражем, так как волки часто используют их как надёжное укрытие. Внутренние помещения форта заполнены костями от старых убийств.

Иногда безнадёжные путники устанавливают свой лагерь в этой местности, но ночевать в Волчьем Страже крайне не советуют. Существует мнение, что над этим местом нависло долгое проклятие: группы путешественников, останавливающиеся близ руин, становятся жертвами загадочных исчезновений и необъяснимых смертей.

ГЕРЦОГСТВО ТХУГЕНХАЙМ

Этот регион продолжает оставаться предметом спора, так как большинство жителей Мидденланда утверждают, что он был захвачен в середине 19 века. Жители Мидденхайма лишь пожимают плечами и напоминают, что Мидденланд сам стал инициатором вторжения и аннексии, начав Войну Поз в 1812 К.И., и что претензии Мидденхайма на герцогство являются следствием этих событий.



Официально Граф Мидденхайма управляет территорией, однако на протяжении многих столетий здесь доминировали Тхугенхаймы. Эта семья имеет богатую аристократическую и военную традицию: среди героев Войны Поз были представители рода Тхугенхаймов.

Могучий Драквальд проникает в эту область, занимая значительную часть герцогства густыми лесами. Несмотря на то, что вокруг таких населённых пунктов, как Тхугенхайм, Спайт и Ягерхаузен, леса были вырублены на значительные расстояния, в остальных районах по-прежнему царят дремучие и древние леса. Архетипическое представление о путешествии по Империи, которое заключается в блуждании по лесным тропам с надеждой добраться до следующего постоянного двора до наступления ночи, в полной мере соответствует этой местности.

• НИЖНИЕ КОРОЛИ •



«Нижние Короли» представляют собой монархов преступного мира Мидденхайма, абсолютных хозяев улиц. Они контролируют всю организованную преступность в городе, присваивая доходы от публичных домов, наркоторговцев, игорных заведений, карманников, ростовщиков и мошенников. За исключением, возможно, друг друга, «Нижние Короли» не переносят конкуренции.

«НИЖНИЕ КОРОЛИ» И РАНАЛЬД

Последователи богов, таких как Катия и Ранальд, которые в других провинциях Империи ассоциируются с более сдержанным отношением к пороку, не находят понимания в Мидденхайме. Их кодексы запрещают применение насилия, которое практикуют «Нижние Короли» для удержания своей власти. Лишь немногие последователи Ранальда, искренне исповедующие свою веру в этом городе, с иронией подчёркивают, что их главными противниками являются не благородные авантюристы и командиры стражи, а их собственные собратья-преступники. На вопрос о своём мнении по поводу организованной преступности в Мидденхайме, один из высокопоставленных членов ордена Ранальда, известного как Кресты, выразил своё мнение, заявив, что преступный мир этого города: *«Ужасен! Хуже, чем в Тилее»*.

В Мидденхайме по-прежнему чтят Ранальда втайне, бормоча молитвы удачи и осения себя символом креста, когда раскладывают карты *«найди императрицу»*. «Нижние Короли» не настолько обидчивы, чтобы запрещать такие безобидные обычаи. Однако, любые попытки организоваться со стороны последователей Ранальда пресекаются, и в Мидденхайме остался лишь один тайный клуб, служащий святилищем бога.

«ЧЕЛОВЕК»

«Человек», также известный под такими кличками, как «Король» и «Пахан», остаётся загадочной фигурой. Даже его наиболее преданные лейтенанты не знают его истинного имени. Существуют слухи о том, что он мастер перевоплощения. «Человек» не привязан к какому-либо постоянному месту, однако он контролирует сеть разбойников, воров и скупщиков краденого, с которыми можно встретиться в самых захудалых постоянных дворах Мидденхайма.

«Человек» стоит во главе одного из самых влиятельных преступных синдикатов Старого Света, который по своим масштабам и доходам может соперничать с пиратскими лордами Сартозы. Практически каждое предприятие в Оствальде и Судторе вынуждено вступать в партнёрские отношения с бандитами, а сфера влияния «Короля» охватывает даже районы Броткопф, Кауфсайт, Вестор и Судгартен. Он не ограничивает свою деятельность только южной частью города. У него имеются нарколаборатории и укрытия в каждом районе Мидденхайма, а также значимые преступные связи в ряде других городов. Совсем недавно его влияние распространилось и на Варренбург, находящийся за пределами Мидденхайма.

Железная хватка «Человека» простирается далеко за пределы его территории. Даже в тенистых переулках Кенигсгартена его агенты незаметно следят из тени. Если кто-то решит залезть в карман или попытаться мошенничать с доверием, ему могут встретиться бандиты «Нижнего Короля», которые вежливо объяснят, что для безопасного совершения подобных преступлений необходимо передать «Человеку» значительную долю прибыли.

ВОСХОЖДЕНИЕ «НИЖНЕГО КОРОЛЯ»

- Действительно, истинная сущность «Человека» является актуальной темой обсуждения. Независимо от того, кто это, он (или она) сохраняет свою анонимность даже в общении с преданными лейтенантами. Все только и говорят, что преступный авторитет Сартозы Антонио Сопрано, официально мертвый уже 20 лет, жив и работает в Мидденхайме. Пожилая женщина из Альткварты бормочет в бреду о том, что её осиротевший сын Рон по-прежнему тоскует по своему брату Рутгеру. Среди множества рассказов о «Человеке» наибольшее внимание привлекают те, в которых его образ колеблется от демона-перевёртыша до зловещего аватара Рона, от незаконнорожденного сына Графа Бориса до эльфийского вора из Лаурелорна, от крысоподобного зверюлюда до жителя Глимдварроу, жаждущего мести городу, и до Герлы Хайвардт, использующей имя «Человек» для того, чтобы запутать следы.
- «Нижние Короли» частенько устраивают жуткие публичные расправы над теми, кто им переходит дорогу, однако «Человек» находит это безвкусным. Вместо этого жители Оствальда, выступающие против преступников, просто пропадают без вести. Существует мнение, что «Человек» обладает магическими способностями, позволяющими ему отправлять своих противников в места, откуда они никогда не смогут выбраться.
- Тем, кто будет осторожно интересоваться незаконными предметами или сделками, настоятельно рекомендуют обратиться к «Человеку» или его представителям. Вскоре к персонажу подойдет незнакомец с респектабельной наружностью, который быстро даст понять, что прекрасно осведомлен о делах персонажа и может предложить помощь за определённое вознаграждение. Независимо от того, идёт ли речь о покупке или продаже краденого, организации убийства или даже поставке ингредиентов для заклинаний — всегда можно найти решение. Однако горе тому, кто откажется от сделки: те, кто оказывается сброшенными с «Утёса вздохов», не всегда начинают своё падение в виде трупов.

ЭДАМ ГАУДА

Одним из самых влиятельных преступников восточной части города является Эдам Гауда из Мариенбурга, более известный в округе как «Большой Сыр». Помимо вымогательства денег у владельцев ларьков на Альтмаркте, он получает значительную прибыль от своей масштабной контрабандной сети наркотиков. Сушёные луноцветы поставляются из Лаурелорнского леса под видом глиняной набивки, а его брат производит веселящий порошок на заброшенном складе. Гауда, облачённый в экстравагантные наряды и с большими навощенными усами, замечен среди обычных жителей Мидденхайма, особенно потому, что его всегда сопровождают четыре внушительных телохранителя.

Гауда славится своей крайней жестокостью по отношению к тем, кто становится у него на пути, а также пугающей вульгарностью своих подчинённых. Эксперты преступного мира Мидденхайма отмечают различие в подходах между Альтквартиром и Оствальдом. Агенты «Человека» выглядят вежливыми и деловыми; даже рядовые громилы стараются действовать сдержанно и сначала прибегать к убеждению. В отличие от них, бандиты Гауды с первых встреч демонстрируют свирепость и грубость.

Гауда проявляет жестокость и амбициозность, не удовлетворяясь тем количеством земли, которое находится под его контролем. Недавно расширив свои владения на север, он стремится укрепить свои завоевания, но всё равно жаждет большего. Он старается не злить «Человека», понимая, что в войне банд оствальдские бандиты его просто раздавят. Гауда регулярно выплачивает дань деньгами и наркотиками оствальдским бандитам, чтобы убедить «Нижнего Короля», что он более полезен как союзник, чем как противник. Тем не менее, он не испытывает страха перед Блейденом и разрабатывает планы по вторжению на его территорию.

ПРЕСТУПНАЯ СЫВОРОТКА

- В последнее время подросток по имени Хетта Грюнбург активно выступает против хищничества Гауды, призывая бедняков Альтмаркта к забастовке против уплаты денег за защиту. Её строгий облик и утверждения о том, что она вдохновлена богиней Шалией, пристыжает старшее поколение. Гауда обычно быстро расправляется со своими противниками, но сейчас он не желает преследовать Хетту. Тем не менее, он подозревает, что у молодой дамы есть тайные кураторы, и, если бы ему удалось их найти, он смог бы заставить её замолчать.
- Гауда стремится привлечь огра в свои ряды. Тем не менее, такая неуклюжая демонстрация силы может подорвать хрупкое равновесие между «Нижними Королями» и их относительной свободой в Мидденхайме. Амбиции Гауды могут обеспечить ему временные преимущества, за которыми последуют жестокие меры против преступности.

ГЕРЛА ХАЙВАРДТ

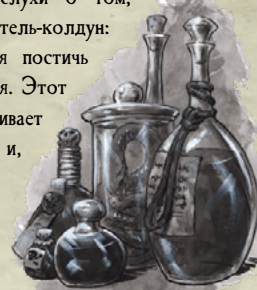
Герла — жестокий и прямолинейный преступный авторитет, не прибегающий к романтическим самооправданиям, как многие её коллеги. На вопрос о том, почему она выбрала преступную жизнь, она отвечает, что это связано с её эгоизмом, ленью и жадностью. Эта честность является её единственным достоинством.

Банды Ноймаркта, подчиняющиеся её приказам, менее многочисленны и менее отчаянны по сравнению с бандами Оствальда и Альтквартира. Однако Герла проявляет себя как умелый организатор и жестокий притеснитель. Тем не менее, она не стремится испытать свои силы в противостоянии с «Человеком» или расширять свои владения на юг, хотя втайне поддерживает слухи о том, что является «Человеком», чтобы отпугнуть потенциальных соперников.

Герла недавно перенесла часть своей деятельности в район Фрайбурга, где проживает средний класс. Она сосредоточила свои усилия на поставках чужого корня и других веществ для студентов и эксцентриков. Этот побочный проект оказывается весьма прибыльным, что становится серьёзной проблемой для Герлы. Несколько её дилеров и лейтенантов начинают пожирать плоды своих усилий, однако она не желает, чтобы они увлекались излишними тратами. Это может привести к тому, что другие «Нижние Короли» увидят успех её схемы по продаже чужого корня и будут замотивированы на вторжение во Фрайбург.

КОЛДОВСКИЕ ПОБОЧНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- Герла слышала, что чужой корень может способствовать пробуждению магических способностей у своих потребителей. Она была бы рада попробовать его на себе, но слишком осторожна, чтобы рискнуть, пока не изучит все его эффекты. Студенты, которым она продаёт этот корень, выступают в качестве её экспериментальной группы, и она приказывает своим лейтенантам увеличивать дозировки, чтобы активизировать магическую активность.
- Щедрость дилеров чужого корня Герлы требует финансирования, и ходят слухи о том, что у Герлы есть покровитель-колдун: неэтичный маг, стремящийся постичь магическую силу этого корня. Этот маг, судя по всему, поддерживает финансовые операции Герлы и, хотя предпочитает оставаться в тени, вполне способен прийти ей на помощь в случае возникновения проблем.



БЛЕЙДЕН, «НИЖАЙШИЙ КОРОЛЬ»

«Нижний Король», более известный как Блейден, носит скромный титул «Нижайшего Короля». Он пожилой человек, которому около 80 лет, сморщенный и сгорбленный в свои преклонные годы. Его кожа покрыта морщинами и имеет восковой оттенок, а волосы тонкие и серебристые. Тем не менее, несмотря на свою незаметную внешность и небольшие размеры, Блейден представляет собой силу, с которой невозможно не считаться. Он сумел сохранить свою территорию, находящуюся в нескольких кварталах к северу от Альтквартир и Альтмаркта, несмотря на агрессивные попытки Эдама Гауды захватить соседние улицы. Бизнес Блейдена сосредоточен на снабжении борделей, продаже краденого, а также на возможностях, которые эти действия предоставляют для вымогательства и шантажа. Кроме того, он взимает дань с карманников и мелких воришек, действующих на его территории. Несмотря на отсутствие сил для развязывания войны между бандами и расширения своей территории, он упорно отстаивает то, что уже имеет.

Блейден осознает, что Гауда представляет для него опасность. В уединении он размышляет о том, поможет ли ему следование принципам Ранальда защитить свои права на титул «Нижнего Короля». Он пытается привлечь в свои ряды любых персонажей, поклоняющихся Ранальду.

Блейден смиренно принял свой новый, менее значительный статус, и стойко выдерживает давление, оказываемое на него Гаудой. В глубине души он мечтает отомстить «Большому Сыру», которого считает безрассудным и жестоким, и размышляет о том, чтобы нанять опытного и осторожного ассасина.

ВЛАДЕНИЯ «НИЖНИХ КОРОЛЕЙ» И ЦАРЯЩАЯ В НИХ ПРЕСТУПНОСТЬ

Если персонаж намерен участвовать в любой преступной деятельности в Мидденхайме, ему следует помнить о «Нижних Королях». Непринятие их покровительства или отказ от уплаты их доли зачастую заканчивается тем, что преступники расстанутся со своими пальцами рук, ног или другими конечностями.

В рамках владения «Нижнего Короля» существует негласное правило, что любая преступная деятельность осуществляется только с его разрешения. Это создаёт две проблемы для потенциальных преступников, действующих в таких районах.

Прежде всего, агенты «Нижних Королей» имеют уши и глаза везде – от уличных хулиганов до продажных городских стражников. Они стремятся заслужить расположение «Нижнего Короля», информируя его о незаконной деятельности. Если персонаж не принимает серьёзных мер, чтобы оставаться незамеченным в своих преступных делах, ему необходимо пройти **встречную проверку скрытности**, против которой выступает наблюдательность ближайшего информатора «Нижнего Короля» (предположим, что у большинства обычных агентов она равна 40). Если персонаж проваливает эту проверку, это означает, что его заметил кто-то из агентов «Нижнего Короля», и столкновение с ним – лишь вопрос времени.

Владения "Нижних королей"

"ЧЕЛОВЕК"
ЭДАМ ГАУДА
БЛЕЙДЕН
ГЕРЛА ХАЙВАРДТ



Тем не менее, даже если их действия останутся незамеченными, они могут попасть в серьёзные неприятности. «Нижние Короли» подвергают всех находящихся под их контролем жесткому вымогательству, обещая, что в будущем они будут защищены от преступлений. Если персонаж совершит кражу в магазине или на рынке, который находится под их влиянием, владелец может обратиться за помощью в следующий раз, когда у него потребуют деньги за защиту. «Нижние Короли» не терпят, когда их выставляют в невыгодном свете, и будут внимательно следить за теми, кто пытается извлечь выгоду из их собственных бандитских схем.

Когда речь идёт о «Человеке», карманники и бандиты, действующие в других частях Мидденхайма, должны помнить, что он ожидает от них свою долю. Даже преступники, работающие в обеспеченных районах города, вдали от его владений, могут столкнуться с избиением или чем-то ещё более серьёзным, если его агенты обнаружат несанкционированную преступную деятельность.

Даже если вы покинете пределы владений «Человека», он по-прежнему считает все районы Мидденхайма, не занятые другими «Нижними Королями», частью своей территории. Поэтому, несмотря на отсутствие реального влияния на предприятия в северных частях города, он всё равно настаивает на своей доле от прибыли любого незначительного воровства, происходящего там. Карманник или бандит, пытающийся избежать внимания «Нижнего Короля», не сможет стать независимым, просто осев в более состоятельных районах Мидденхайма.

КВОТЫ

Если шельма желает получить поддержку одного из «Нижних Королей», ему следует отыскать одного из его подручных, зарегистрироваться в его списках и обсудить условия выплаты квоты. Преступник может найти агента местного «Нижнего Короля», успешно пройдя **лёгкую (+40) проверку сплетничества** в любой из таверн Оствальда, Альтквартир, Альтмаркта, Нордтора, Ноймаркта или Винда.

Размер квоты равен статусу преступника и должен выплачиваться каждую неделю (хотя большинство бандитов собирают деньги в конце каждого месяца). Так, мошенник (медный 3) будет платить 12 пенни каждый месяц, а скупщик краденого (серебряный 2) — 8 шиллингов каждый месяц.

Если станет известно, что независимый преступник действует на территории, находящейся под контролем «Нижних Королей», они, как правило, предоставляют ему прощение при условии, что он согласится на систему квот и выплатит дополнительную сумму в виде «компенсации». Эта дополнительная плата увеличивает квоту на 50% на срок, соответствующий оценочному времени, в течение которого преступник действовал на данной территории до подписания соглашения.

Преступники, действующие вне зон, контролируемых «Нижними Королями», всё ещё могут сталкиваться с «налоговым обложением» со стороны агентов «Человека». Обычно это выражается в виде небольших штрафов, а не квот. Однако такие преступники могут избежать уплаты этих налогов, если перейдут на систему квот.

Преступники, не способные рассчитаться с долгами, могут погасить свои обязательства через мелкое вымогательство. Многие из тех, кто отправляется запугивать лавочников и другие небольшие предприятия, делают это, чтобы свести концы с концами и удовлетворить требования своих хозяев.

«НИЖНИЕ КОРОЛИ» И ГОРОДСКАЯ СТРАЖА

«Нижние Короли» твёрдо уверены, что городская стража была щедро подкуплена и запугана в их владениях. Многие из наиболее ценных членов свиты «Нижних Королей» состоят в городской страже. На постах городской стражи в районах, находящихся под контролем преступников, обычно предусмотрены тайные выходы и укрытия, что позволяет преступникам, работающим на «Нижнего Короля», легко ускользнуть даже в случае ареста.

«Нижние Короли» осознают, что злоупотребление властью над городской стражей не останется безнаказанным. Даже ничтожные карманники и громилы, пойманные на месте преступления, сталкиваются с законом, несмотря на уплату квоты «Нижнему Королю». Чтобы получить привилегии, которые предоставляет городская стража, преступник должен долго и упорно трудиться над созданием хорошей репутации.

«Нижние Короли» также информируют патрули городской стражи о преступниках, не входящих в их организацию. В то время как последователи Ранальда не стали бы считать это частью своего преступного кодекса, «Нижние Короли» проявляют достаточный цинизм, чтобы обеспечить своим союзникам в городской страже возможность задерживать преступников, что способствует улучшению их репутации и карьерному росту.

В исключительных ситуациях члены городской стражи могут оказывать помощь вымогателям «Нижних Королей», но, как правило, это происходит лишь в периоды крайней необходимости и при строгой конфиденциальности.

В северных районах города городская стража отличается высоким уровнем профессионализма и строгим контролем. Тем не менее, среди них есть старшие члены, которые обязаны своими предыдущими достижениями «Нижним Королям» и по-прежнему сохраняют к ним определённую лояльность.

БЕРЕГИСЬ!

- ❖ Командир городской стражи Ульрих Шутцманн не осознаёт, насколько сильно его люди подвержены влиянию «Нижних Королей». Если бы он узнал о масштабах этого влияния, то инициировал бы кампанию по очистке своих рядов от коррумпированных стражников и привлёк бы следователей для оказания помощи в этом процессе.
- ❖ «Нижние Короли» не позволили бы себе бездействовать в этой ситуации и предприняли бы попытки дискредитировать Шутцманна, акцентируя внимание на его связи с Церковью Сигмара. Они старались бы представить городскую стражу как организацию сигмаритов и направили бы своих громил на преследование каждого, кто оказывал помощь стражникам.

• ТЁМНЫЕ КУЛЬТЫ •



Несмотря на свои размеры и шумную атмосферу, а также слухи о терпимости руководства к тёмному колдовству, Мидденхайм является пристанищем только для нескольких запрещённых культов. Сигмаритские охотники на ведьм считают это место сложным для работы и избегают общения с местными жителями. Тем не менее, исторически доброжелательное отношение Мидденхайма к магии на самом деле способствует его защите от Хаоса. Местные маги, ценящие проявленную терпимость, активно работают над искоренением ведьм.

Еще одной причиной невысокого количества культов Хаоса в городе является, как ни странно, впечатляющий успех тзинчитской Пурпурной Руки. Этот влиятельный культ так глубоко укоренился в высших слоях общества Мидденхайма, что боится привлечь к себе внимание со стороны менее значительных культов. Члены Пурпурной Руки в Мидденхайме внимательно наблюдают за проявлениями конкурирующих культов и предпринимают шаги для их разоблачения.

ТЗИНЧ

Поклонники Тзинча всегда представляли собой проблему для Мидденхайма. В преддверии Войны Магов в городе скопилось множество нечестных магов, многие из которых вступали в связь с демонами Тзинча, получая за это магическую силу. В ходе Войны Магов эти демонологи оказались вынуждены перейти в подполье, но в настоящее время в Мидденхайме активно действуют два культа, посвящённые поклонению Великому Заговорику.

Пурпурная Рука

Пурпурная Рука стремится проникнуть в высшие эшелоны власти Империи, чтобы свергнуть аристократию изнутри. Культ функционирует по ячейочной системе, и его последователи рассредоточены по всей стране, поддерживая нерегулярные и противоречивые связи. Одержимые секретностью, различные ячейки постоянно обновляют свои опознавательные знаки, и иногда посланец одной группы становится жертвой другой, принимаемый за охотника на ведьм.

Вероятно, именно из-за низкой координации культ пока не смог нанести более серьёзный ущерб. Несмотря на свою неуклюжесть и неэффективность, Пурпурная Рука представляет собой значительную угрозу для стабильности Империи. За последние годы она сумела внедриться в множество влиятельных политических и религиозных структур. Даже высокопоставленные представители дворянства и церкви Сигмара и Ульрика становятся жертвами манипуляций со стороны Пурпурной Руки.

Сферы деятельности

В Мидденхайме культ обладает значительным числом активных членов и разработал чёткие планы по контролю над дворянством. В центре всех действий культа стоит Magister Magistri, глава внутреннего круга. Им является Лорд Закона Карл-Хайнц Васмайер. Помимо интриг, связанных с Васмайером, деятельность культа в Мидденхайме делится на три ключевые области: вербовка и внушение (Ordo Novitiae), сбор средств (Ordo Impedimentae) и исследования с разработками (Ordo Terribilis).

Каждое направление располагает своей уникальной группой агентов и охватывает одну треть города. Ordo Novitiae функционирует из Ульриксмунда и сосредоточен на северо-западных районах, Ordo Impedimentae располагается в Кауфсайте и ориентируется на юго-западные районы, в то время как Ordo Terribilis находится в районе Винд с ячейками, действующими в восточных районах.

Три влиятельных культиста, именуемых Magistri, управляют Ordos. Это могут быть эксперты, такие как маги, книжечки или ассасины, либо старые члены, которые завоевали власть и влияние в городе, например, ключевые фигуры гильдий или советники в различных комиссиях Мидденхайма.



Внутренний круг

Каждый шаг контролируют три теньевые фигуры внутреннего совета, известные как триумвират. Это происходит как из соображений безопасности, так и из-за одержимости культистов идеей секретности, поэтому общение между тремя Ordos и внутренним кругом сведено к минимуму. Magistri применяют почтовых голубей для передачи кратких зашифрованных сообщений между Ordos, но ни один из членов внутреннего совета не знает истинных личностей остальных.

Васмайер выступает в роли формального руководителя Ordo Terribilis в Мидденхайме, однако его роли Magister Magistri и лорда закона занимают слишком много времени, чтобы он мог заниматься исследованиями и разработками. Поэтому основную часть работы он передаёт Визирю Бахру.

Готфрид Джармунд, уважаемый законник, стоит во главе Ordo Novitiae. Его основная деятельность сосредоточена на защите молодых и обездоленных жителей Мидденхайма, что позволяет ему завоевать уважение филантропов этого города и наладить связи с подходящими кандидатами для культа.

Эрих Кальцбад занимает должность старшего служащего в канцлерской канцелярии. Обладая выдающимися способностями к коррупции и находясь в непосредственной близости к государственной казне, он является идеальным претендентом на роль руководителя Ordo Impedimentae.

Они собираются лицом к лицу лишь дважды в год, в глубине леса Драквальд: в ночь Хексенстага (Ведьмин День, Новый Год) и Гехайминстага (День Таинств). На магически скрытой поляне Magistri трёх Ordos, в масках, приносят клятвы верности Тзинчу, воспевают его дифирамбы и завершают обряд человеческим жертвоприношением.



Красная Корона

Красная корона является основным соперником Пурпурной Руки. В Мидденланде и Рейкланде можно найти множество ячеек Красной Короны. Хотя оба культа посвящены Тзинчу, их подходы резко различаются. Пурпурная Рука сосредоточена на подрыве существующих структур и институтов, тогда как Красная Корона нацелена на их полное уничтожение. Агенты Красной Короны разжигают массовые восстания, объединяя обездоленных граждан с разрозненными группами мутантов и зверолодов, обитающими в пределах Империи.

Эти два культа являются непримиримыми врагами. Лидеры Пурпурной Руки считают Красную Корону наивной. Они сомневаются, что в Империи достаточно мутантов, чтобы серьёзно представлять угрозу для профессиональной армии, и считают, что усилия по их объединению будут затратными, и в конечном итоге, бесполезными. В свою очередь, лидеры Красной Короны считают Пурпурную Руку опасными оппортунистами, которые используют силы перемен лишь для собственной выгоды. Забавная ирония заключается в том, что штаб-квартиры этих двух соперников расположены в одном и том же городе.



Иерархия культа

Большинство членов Красной Короны представляют собой людей, находящихся на обочине общества, которые не могут адаптироваться к его требованиям и отвергают организационные нормы Пурпурной Руки. Красной Короне не нужна такая же степень секретности, как у членов Пурпурной Руки, поскольку она склонна привлекать тех, кто уже оказался в уязвимом положении, включая мутантов и практикующих незаконную магию.

Лидеры избираются на основе неопределённых концепций добровольности и демократии. Внутренний совет заинтересованных участников собирается каждые три месяца в таверне «Дерзкая дама». Встречи проходят в расслабленной атмосфере, на них обычно присутствует постоянно меняющийся состав магов и лидеров мутантов, которые обмениваются информацией и отчётами о выполненной работе.

Лидеру культа присваивается титул Магистра Перемен. На протяжении многих лет этот культ возглавляли разные личности, и все они носили этот титул. Магистр Перемен отвечает за координацию деятельности культа в рамках своей сферы влияния.

План Красной Короны

Красная Корона считает Мидденхайм идеальным местом для перевалочной базы. Соседние леса служат пристанищем для многочисленных звероловов. Хотя эти группы разрознены, под руководством мощного лидера они могли бы стать действительно опасной силой.

Звероловы леса Теней и Драквальда отвергают всякую человеческую власть, что создаёт серьёзные трудности для Красной Короны. Хотя некоторые мутанты находят укрытие в культе, ни один из них не обладает настолько значительными мутациями, чтобы вызвать интерес у звероловов леса. В настоящее время стратегия культа заключается в поиске потенциального повелителя зверей, обладающего достаточной хитростью для сотрудничества.

Култ прилагает значительные усилия для поддержки мутантов-посредников. Достаточно человеческих, чтобы свободно перемещаться по городам без необходимости в маскировке, но при этом достаточно мутировавших, чтобы найти своё место среди звероловов. Такие мутанты балансируют между разными мирами, принося новости о потенциальных повелителях зверей в Красную Корону, которая затем определяет наиболее эффективные способы подготовки таких индивидуумов к славе.

С помощью культистов группа мутантов и звероловов основала свои базы в подземном городе Мидденхайма. Звероловы редко поднимаются на верхние уровни, и, хотя многие мутанты изначально проникли через канализацию, они также предпочитают оставаться в глубине подземелий.

Они не рискуют раскрывать свои тайны, ожидая момента, когда Хаос захватит власть над миром. Связь между культом и этими существами остаётся натянутой. В глубинах подземного города борьба за власть по-прежнему приводит к внутренним конфликтам.

Лидеры Красной Короны, столкнувшись с проблемами в координации действий своих непокорных союзников, начали проявлять всё более активный интерес к варп-камню. Это вещество имеет большую ценность для звероловов и способно вызывать мутации у людей. Култ поставил себе в приоритет поиск и приобретение варп-камня.

СТРАНСТВУЮЩЕЕ ОКО

Культисты Странствующего Ока не имеют постоянной базы в Мидденхайме и стараются избегать этого города, если такая возможность предоставляется. Они представляют собой более свободную сеть тзинчитских последователей, разбросанных по сельской местности. Странствующее Око отбирает своих рекрутов из числа тех, кто предоставляет услуги путешественникам на дорогах Мидденланда и Нордланда. В их рядах можно встретить кучеров, трактирщиков, дорожных стражников и странствующих корабейников.



Култ располагает своеобразной штаб-квартирой в каретном дворе «Оберфаст», который представляет собой просторное и древнее здание на маршруте Мидденхайм-Зальценмунд. Многие работники были вовлечены в култ, и здесь регулярно проводятся собрания для обсуждения значимых вопросов и планов на будущее.

Култ выстроен как открытая религия, но посвящаемые не ведают о его истинных целях и руководителях. Уникальной чертой Странствующего Ока является перехват и детальный анализ писем, получаемых от коррумпированных посыльных и кучеров. Култ использует значительную часть собранной информации, чтобы помочь своим членам эффективно использовать предоставляемые возможности. Тем не менее, большая часть данных просто добавляется в энциклопедическую коллекцию бухгалтерских записей, хранящихся в кабинете на каретном дворе «Оберфаст».

Опытный колдун Тзинча внимательно следит за бухгалтерскими записями на каретном дворе. Большую часть своего времени он посвящает медитации, периодически выходя из транса, чтобы проверить данные в книгах или уведомить своих подчинённых о новых возможностях. Его долгосрочные замыслы остаются тайной между ним и теми сущностями, с которыми он взаимодействует в своих состояниях транса.



КХОРН

Кровавому Богу Кхорну в основном поклоняются воины Хаоса и зверолоды. Он является богом бессмысленного кровопролития, но также воинской чести и личной доблести. Культы, посвящённые Кхорну, встречаются довольно редко, так как он является строгим владыкой, и его поклонение проявляется в беспорядочной резне, с которой цивилизованные люди не смогут смириться. Тем не менее, в Империи существуют те, кто находит в культах Кхорна определённое притяжение. Некоторые изолированные общины в диких регионах Мидденланда считают его более прямолинейным божеством войны, чем Ульрик, и даже в Мидденхайме у него есть свои последователи.

АЛЫЙ ЧЕРЕП

Култ Алого Черепа был основан до Великой Войны против Хаоса и представляет собой весьма успешное объединение, посвящённое Кхорну. В отличие от Пурпурной Руки, стремящейся к привлечению своих последователей к высоким позициям, Алый Череп сумел добиться значительных успехов в вербовке людей, уже занимающих влиятельные должности.



В отличие от многих кровавых последователей Кхорна, Алый Череп избегает бессмысленной резни, понимая, что его существование будет недолгим, если не найти приемлемый для общества способ ублажать Бога Крови. Алый Череп внедрился в военные братства по всей Империи и маскирует ритуалы и поклонение Кровавому Богу под вид тренировок и военных церемоний.

Алому Черепу удалось привлечь на свою сторону множество элитных бойцов и представителей Церкви Ульрика, зачастую убеждая их в кровавых дуэлях, что Кхорн является более могущественным богом битвы, чем Ульрик. Элитное воинское братство, известное как Братство Топора, теперь включает последователей Кхорна. Алый Череп особенно нацелен на подрыв военных институтов Ульрика, стремясь посеять раздор между церквями Ульрика и Сигмара, которых он считает своими главными противниками.

Иерархия культа

Каждая ячейка Алого Черепа состоит лишь из восьми культистов: семи адептов и магуса, возглавляющего культ. Каждый год в Мидденхайме проходит значимый конклав, на котором все магусы встречаются с Верховным Магусом Борисом Айхерманном, бывшим жрецом Ульрика, который утверждает, что является потомком самого Короля Артура. Борис обращает внимание на особенно перспективного адепта - Отца Логова Клауса Либница из главного храма в Мидденхайме. Тем не менее, если кто-то из персонажей продемонстрирует качества, которые особенно ценятся Алым Черепом — ульриканское рвение и личную доблесть — он может попытаться привлечь его к своему делу.

НУРГЛ

Культы Нургла, Хаоситского Бога Чумы, сталкивались с большими трудностями при попытке утвердиться в городе. Несмотря на переполненные нищетою трущобы Мидденхайма, здесь можно найти несколько замечательных заведений Шалии, а вода из колодцев и источников на Фаушлагге известна своей целебной чистотой. Не так давно в городе появился культ приверженцев Нургла, названный Растекающаяся Язва, однако он был вскоре разоблачён и ликвидирован после того, как агенты Пурпурной Руки сообщили властям о его деятельности.

ТИНЕЙСКОЕ ОБЩЕСТВО

Названное в честь древнего города Тилей, известного своими целителями, Тинейское Общество представляет собой тайную организацию врачей, основанную доктором Фестусом из Зальценмунда. Внешний облик этой организации внушает уважение — это клуб для врачей, где они могут обмениваться опытом и информацией. Однако те, кто обладает достаточным доверием культа, могут узнать о мрачной стороне Тинейского Общества, где старшие его члены занимаются медицинскими экспериментами, ставя результаты выше моральных норм.

Доктор Фестус был искушён Нургом, который пообещал ему раскрыть тайны всех болезней в обмен на служение Богу Чумы. Обилие информации, которое он получил, довело его до полного безумия. Хотя он не является прямым последователем Нургла, он и его единомышленники всё же служат Чумному Богу. Они подрывают основы своей профессии, утверждая, что поддерживают её, в то время как на самом деле выпускают новые экспериментальные штаммы болезней, прикрываясь ложным предлогом, что изучение этих вспышек приведёт к большему пониманию.

Агенты Тинейского Общества действуют в парке Морра, в то время как небольшие группы мутировавших культистов обосновались в соседних туннелях. Главный коллектор проходит рядом с кладбищем к северу от него, и культисты прокопали туннель в этом канале, чтобы обеспечить себе доступ. Гробницы становятся источником богатой добычи как для их собственных экспериментов, так и для продажи недобросовестным учёным, врачам и даже случайным тайным некромантам. Эти продажи позволяют им получать средства для приобретения необходимых припасов и содержать группу могущественных слуг, которые остаются верными благодаря шантажу.

ИСКЛЮЧЁН

- Доктор Зессельвайс находится в поисках выхода. Изначально получив немалую выгоду от сотрудничества с Обществом, он начал подозревать их внутренний круг в тёмных делах. Проблема в том, что он получал от культа трупы для своих исследований. Если он услышит о смелых авантюристах в Мидденхайме, то, возможно, попытается передать им информацию о тёмных делах Тинейского Общества, но только если это не поставит под удар его самого.

СЛААНЕШ

Если не учитывать бретонские города, славящиеся своей непристойностью, вряд ли в Старом Свете можно найти место, где культ Слаанеш обладает столь же значительным политическим влиянием, как в Мидденхайме. Обычно власть и политика не имеют особого значения для приверженцев Князя Хаоса. В конце концов, рассуждают культисты, если нас всех ожидает поглощение Хаосом, то в ожидании важно наслаждаться жизнью.

НЕФРИТОВЫЙ СКИПЕТР

Култ Нефритового Скипетра активно привлекает праздных богачей города, обещая им удовлетворение в бесконечных запретных наслаждениях. Само название культа происходит от жезла, который нередко изображается в руках Слаанеш в культовых произведениях. Молодые повесы выбирают себе новые имена, чтобы скрыть свои истинные личности, и часто называют себя *«Извращенцами и декадентами»*.



Недавно культ пережил печальную утрату, потеряв своего самого активного сторонника: Анику-Элизу Никсе из Нордланда. У культистов нет ясного понимания обстоятельств её гибели в возрасте всего 23 лет. Она была единственной опорой в политической иерархии, поскольку их лидером являлась жизнерадостная вторая супруга Графа Бориса. Некоторые предполагают, что охотник на ведьм внедрился в группу и убил её по приказу графа, в то время как другие считают, что причиной смерти стали естественные обстоятельства.

Несмотря на то, какая версия гибели Аники-Элизы считается истинной, ни один из культистов не понёс наказания или не столкнулся с последствиями. На самом деле смерть влиятельной личности не вызвала у культистов такой тревоги, как утрата восторженного и креативного сибарита. Вскоре они вернулись к своему декадентскому образу жизни, насколько это позволяло их финансовое положение. И так бы всё и продолжалось, если бы не вмешательство Готхарда фон Витгенштейна, протеже самой Аники-Элизы.

В роду фон Витгенштейнов на протяжении многих поколений происходили всё более ужасные мутации, и ни один из них не покидал своего баронства уже более 70 лет. Однако юному Готхарду становилось скучно в разрушающемся рейкландском замке. Он устал от однообразия старых лиц, и амбициозный гедонист не знал, как разнообразить свои дни. Найдя старый дневник, в котором упоминался культ Слаанеш в Мидденхайме, он решил рискнуть и отправиться в этот город. По прибытии в Мидденхайм Готхард вскоре установил контакт с культом. Познакомившись с Аникой-Элизой, он произвёл на неё сильное впечатление и быстро был возведен в ранг Извращённого Хозяина.

Осознавая необходимость скрыть своё истинное происхождение, Аника предложила юному фон Витгенштейну принять имя Готхард Валленштайн. Учитывая его природный дар манипулировать людьми, она увидела в нём идеального кандидата для внедрения в Гильдию Купцов. Благодаря влиянию Аники за полгода Готхард не только стал руководителем Гильдии Купцов, но и председателем комиссии по коммерции, торговле и налогообложению.

ДРУГИЕ ЗАПРЕЩЁННЫЕ ОРГАНИЗАЦИИ

Культы Хаоса не являются единственными организациями, которые верхушка Мидденхайма воспринимает как угрозу. Существуют и другие группы, которые либо уже признаны вне закона, либо могли бы быть таковыми, если бы их деятельность стала известна широкой публике.

СЫНЫ УЛЬРИКА

Согласно легендам, в далёком прошлом по земле бродили боги. В этих преданиях, больше напоминающих устные рассказы, чем тщательно записанные хроники, Ульрик предстаёт как мужественный воин, образ, к которому многие тевтогены стремились сами или испытывали влечение. В этих историях упоминается множество потомков Ульрика, которые впоследствии добиваются значительных успехов, занимают высокие посты и основывают могущественные династии.

Если в этих легендах есть хоть капля правды, то кровь Ульрика должна густо течь в венах тевтогенов. Сыны Ульрика — это фанатичные приверженцы Ульрика, которые поддерживают тех, кто считает себя буквальными наследниками бога, и относятся к легендам с максимальной серьёзностью. Сыны Ульрика объединены не только политической миссией, но и клановыми связями. Они убеждены, что потомки Ульрика имеют полное право возглавить его церковь. Эта группа склонна к расколу, поскольку каждый отдельный Сын Ульрика обычно считает, что именно он является наилучшим кандидатом на лидерство, в то время как его товарищи должны смириться с подчинёнными ролями.

Устоявшаяся Церковь Ульрика рассматривает Сынов Ульрика как опасную и радикальную оппозицию, и в Мидденхайме запрещено называть себя Сыном Ульрика или иметь какие-либо связи с теми, кто это делает. Городские власти проявляют осторожность при назначении наказаний за данное нарушение, опасаясь, что это может привести к созданию мучеников. Обычно Сыны Ульрика получают лишь лёгкие наказания, такие как пощечины, вместо серьёзных мер.

Сыны Ульрика пользуются наибольшей популярностью в Мидденланде, где их деятельность строго запрещена законом, но их можно встретить и в других регионах. Люди, утверждающие, что в их жилах течёт кровь Ульрика за пределами Мидденланда, часто ссылаются на свою родословную, восходящую к знаменитому племени тевтогенов, или рассказывают истории о встречах с богом. Тем не менее, Сыны Ульрика, родом из Мидденланда, не признают такие заявления и считают их ересью, достойной наказания.



Носители Крови

Несмотря на единодушие Сыновей Ульрика в вопросе о том, что во главе церкви должен стоять его потомок, мнения о том, кто именно из наследников достоин этой чести, значительно разнятся. Хотя на первый взгляд группа может показаться разрозненной, в ней существуют сплочённые объединения, которые ведут агрессивную кампанию против официальной Церкви Ульрика. Самая мощная из таких групп, Носители Крови, базируется в Мидденхайме. Они не убивают жрецов-чудотворцев, считая, что такие личности заслужили благосклонность Ульрика. Даже к Ар-Ульрику, которого они намерены свергнуть, они относятся с уважением. Вместо этого их действия направлены на то, чтобы создать жрецам трудности — они прибегают к нелетальным атакам и организуют кампании по публичному осуждению или дискредитации.

Структура группы в некоторой степени демократична, но в то же время опирается на физическое мастерство. Каждый, кто претендует на лидерство и ощущает поддержку своих товарищей среди Сынов Ульрика, имеет право бросить вызов действующему руководителю с требованием уступить свою позицию. Чаще всего эти вызовы принимают форму боевых испытаний, однако для разрешения споров также используются такие испытания, как длительное зимнее путешествие по Драквальду или охота на волка с одним лишь ножом.

Группа оказывает поддержку множеству организаций в Мидденхайме, которые своим фанатизмом вызывают раздражение у официальной церкви, включая «Страж пресс» и Братство Топора. При этом Носители Крови по-прежнему не осознают влияния Алого Черепа на Братство. Члены группы также совершают нападения на сигмаритов в регионе.

Никто не сомневается в храбрости Носителей. Им необходимо совершать рискованные путешествия, чтобы добраться до своего самого ценного места поклонения. Они проводят тайные собрания в недрах Фаушлага, перемещаясь по подземному городу к секретному гроту, который называется «Волчья утроба».

Пожиратели Мира

Среди всех врагов, с которыми сталкивался Мидденхайм на протяжении веков, первым и, возможно, самым зловещим был лич-бестия по имени Бабраккос. Это бессмертное существо настолько прочно вплетено в легенды, связанные с ранними днями Мидденхайма, что его нередко называют «Первой угрозой». Ужасная нежить, Бабраккос остаётся загадкой для учёных Collegium Theologica, ведь он сильно отличается от вампиров или мстительных царей далёкого Кхемри. Тем не менее, его связь с этими аспектами не вызывает сомнений. Бабраккос обманул смерть и повелевал ожившими трупами, которые служили ему как солдаты и слуги.

Тевтогенам не повезло с Бабраккосом в эпоху, предшествовавшую Сигмару. Говорили, что он подстрекал людей к насилию, заставляя их нападать друг на друга во время пиршества, наполненного разрушениями. Чем больше жертв приносил этот лич-бестия, тем сильнее он становился, подпитываясь магическим ветром Шаиша. Король Артур сумел уничтожить Бабраккоса, но заплатил за это высокую цену, и ослабленная форма существа вернулась. Этот призрак был окончательно уничтожен великим героем тевтогенов Мирсой.

После второй смерти проклятие Бабраккоса, казалось, было снято. Тем не менее, некоторые черты его сущности всё ещё оставались, хотя и в ослабленном и неосозаемом виде. С течением веков возник культ Бабраккоса, известный как Пожиратели Мира. Пытаясь вызвать лича-бестию, они прибегали к убийствам и устраивали гротескные некромантические ритуалы. Неоднократно символы и заклинания, связанные с их деятельностью, оказывались причастными к кризисам в Мидденхайме, но большинство из них были обнаружены и уничтожены во время Войны Магов.

Сегодня последователи Бабраккоса ведут более изощрённую игру, постепенно пробуждая сущность лича-бестии и распространяя его символ и практики в скрытой форме. Они создают иконы, посвящённые своему владыке, в виде безобидных полумесяцев, которые распространяют в качестве подарков ничего не подозревающим носителям.



Культисты обучают заклинаниям лича-бестии своих детей или тех, кого они могут наставлять и проявлять заботу. Кроме того, они стремятся собрать коллекцию артефактов, которые считаются архетипами, связанными с историей города, так как полагается, что сущность Бабраккоса притягивается к таким тотемам. Им удалось заполнить разорванную завесу из храма Шалии, и они также мечтают обрести челюсти белого волка, убитого Артуром, шкуру пантеры из Magnum Odenhaus Pantera и чашу радости.

Неизвестно, удастся ли Пожирателям Мира воплотить в жизнь кошмар о возвращении Первой Угрозы, но нельзя отрицать, что присутствие нежити ощущается всё сильнее в Мидденхайме и вокруг него, и, возможно, именно они тому виной.



НОВЫЕ МИЛЛЕНИАЛИСТЫ

Мидденхайм известен своими либеральными взглядами, и агитаторы, высказывающие незначительные претензии на углах улиц, лишь изредка сталкиваются с преследованием со стороны городской стражи. Тем не менее, растущее движение активных прогрессистов и недовольных граждан объединилось под флагом Новых Миллениалистов, и их революционные идеи воспринимаются как угроза общественному порядку.

Большинство Новых Миллениалистов являются приверженцами Верены, хотя и не имеют официальной поддержки церкви. Они считают, что общество должно быть реформировано с верхних уровней, чтобы отстаивать ключевые принципы справедливости и рациональности. Эта группа активно противостоит Тёмным Богам и их сторонникам, поскольку Хаос ассоциируется с разрушением порядка и разума.

Несмотря на их явное стремление к истине и справедливости, они представляют собой сосредоточение конспирологических предвзятостей. Они утверждают, что разногласия между сторонниками Ульрика и Сигмара нацелены на разжигание недовольства среди бедных, которые в противном случае могли бы объединиться и улучшить свою жизнь. Они рассматривают жертвы, которые приносят дворяне в ходе войны, как циничное оправдание своего деспотизма в мирное время. Они указывают на экономическое неравенство в Мидденхайме как на доказательство презрения богатых к бедным.

Новые Миллениалисты не обладают такой властью, как им хотелось бы. Несмотря на свои заявления о защите интересов простых людей, они порой с презрением относятся к массам, упрекая их в плебейском самодовольстве. Хотя большинство сторонников Новых Миллениалистов стремятся к благим целям, они также позволяют недовольному меньшинству проявлять свою агрессию по отношению к окружающему миру.

КЛЯТВА ВОЛАНСА

Мидденхайм на протяжении долгого времени служил убежищем для магов, и задолго до того, как они получили официальные лицензии на практику своего искусства по всей Империи, в городе уже функционировали учебные заведения, посвящённые магии. Многие маги Мидденхайма отмечают, что если бы другие провинции Империи раньше обратили внимание на их опыт и не преследовали магов, то могущества человеческой магии могло бы сравниться с эльфийской.

Общество Клятвы Преданности Воланса, чаще называемое Клятвой Воланса, примечательно тем, что открыто признаёт себя тайным обществом. Оно получило своё название в честь Воланса, одного из первых сторонников Теклиса, который стремился упорядочить магическую практику в Империи, а также стал первым Верховным Патриархом Колледжей Магии.

Группа регулярно собирается в таверне «Разорванная завеса» в Ноймаркте, и многие её участники являются почётными покровителями Гильдии Магов Мидденхайма. Это сообщество эксцентричное: хотя его члены не практикуют магию, они искренне увлечены колдовством. На их встречах обычно царит атмосфера веселья, сопровождающаяся рассказами о том, как магия способствовала триумфам Империи на полях сражений и в значимых гражданских делах. Чтобы стать членом общества, кандидат должен продемонстрировать искреннее стремление к изучению магии и преданность его идеалам.

Тем не менее, у общества имеется скрытый план. Членов, подтвердивших свою верность, осторожно вводят в более глубокие тайны, связанные с тёмной магией. Ведущие фигуры общества не видят ничего предосудительного в том, чтобы маг занимался некромантией или вызывал демонов, если это его желание. Хотя Клятва Воланса не является культом Хаоса в привычном понимании, они не избегают заключать соглашения с губительными силами, если это помогает им в обретении магических знаний.



«Магистр» Хьюго Гриндейл

Хьюго — надоедливый и навязчивый полурослик из клана Гриндейл. Этот клан славится своими навыками в ремесле и предпринимательстве в Кляйнмуте, и Хьюго, похоже, стремился сохранить эти традиции. Раньше он имел все шансы стать успешным подмастерьем плотника, но после несчастного случая в мастерской он потерял три пальца на правой руке.

После травмы Хьюго присоединился к Обществу Клятвы Преданности Воланса, так как его привлекала история магии, и он надеялся, что существует магическое средство, способное помочь ему. Вскоре члены общества отметили, что Хьюго обладает даром красноречия. Поскольку полурослики не обладают магическими способностями, он стал идеальным представителем общества, подчёркивая, что их роль заключается лишь в восхищении магией, а не в её практическом применении.

Хьюго полностью отдался защите интересов своей организации и, несмотря на отсутствие магических способностей у своего народа, стремится узнать как можно больше о колдовстве и ведьмовстве.

«МАГИСТР» ХЬЮГО ГРИНДЕЙЛ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	22	45	18	39	41	40	42	36	34	52	9

Навыки: знание (магия 61, местность 51, политика 51), ловкость рук 45, наблюдательность 49, обаяние 57, оценка 49, ремесло (плотник) 44, скрытность 43, стойкость 44, торговля 65, язык (мутландский) 41

Таланты: грамотность, интриган, небольшой, обострённое восприятие (вкус), общительность, простолюдин, сумеречное зрение, услужливость, устойчивость (Хаос)

Травмы: 3 ампутированных пальца (WFRP: Книга Правил, стр. 180)



Беата Мозер

Благосклонность Ульрика явно проявляется в облике Беаты. Эта юная девушка, находящаяся на рубеже подросткового возраста, обладает длинными, белоснежными волосами, светло-голубыми глазами и крепким телосложением. Как чудотворец, она в настоящее время занимает позицию лидера Носителей Крови в Мидденхайме.

Ранее Носители Крови представляли собой небольшую и уникальную группу. Их убеждение в том, что они превосходят обычных людей благодаря своему родству с Ульриком, препятствовало им в привлечении поддержки населения. Беата, обладая большей хитростью, чем большинство своих сородичей, уверена в своём праве определять волю Ульрика. Однако она осознаёт, что, открыто заявляя об этом, вряд ли сможет завоевать симпатии окружающих.

Если ей удастся убедить своих заместителей принять её идеи, Носители Крови начнут смещать акцент, отказываясь от призывов к ульриканскому фанатизму и выбирая более умеренный курс. Перед Беатой стоит сложная задача, так как Носители Крови представляют собой глубоко консервативную группу. Тем не менее, если ей станет известно что-то поразительное, например, новость о том, что Ар-Ульрик нарушил обет безбрачия, это может стать отправной точкой для серьёзной кампании.

БЕАТА МОЗЕР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	41	44	42	41	35	29	45	40	40	37	20

Навыки: артистизм (сказительство) 44, атлетика 43, выживание 52, знание (звери 47, политика 51, теология 58), интуиция 49, кутёж 56, лазание 54, лидерство 49, молитвословие 57, наблюдательность 49, обаяние 47, сплетничество 45, стойкость 56, торговля 44, уклонение 44, хладнокровие 55

Таланты: благословение (Ульрик), бродячий кот, видения свыше, грамотность, здоровяк (+4 Зд уже учтено в профиле), общительность, оратор, роковое пророчество (*В час отчаяния и одиночества, Морр станет тебе другом*), скиталец, спорщик, страстное рвение, трёп



Старый Отто

Пожилой, но энергичный ремесленник, Старый Отто, выглядит из-за очков с толстыми линзами, которые обрамляют его пышные волнистые седые волосы и неаккуратную козлиную бороду. Он является преданным приверженцем Верены и тайно занимает одно из ведущих мест в радикальном движении Новых Миллениалистов.

Старый Отто не является типичным агитатором, однако он прекрасно справляется с организацией местного политического активизма в Мидденхайме. Его основная задача заключается в том, чтобы предоставить Новым Миллениалистам доступ к частному прессу, который он хранит в задней комнате своей типографии. На протяжении всей своей жизни Отто состоял в различных антиправительственных группах, и, хотя сейчас он с готовностью уступил передовую позицию более молодым коллегам, это вовсе не говорит о том, что он лишён мужества или преданности своему делу. Напротив, он осознаёт, что для защиты активов, стратегического консультирования и служения примером для участников движения необходим человек с холодным рассудком и богатым опытом.

Отто по-прежнему любит выпить пару бокалов красного вина и обсудить политику, но он прилагает усилия, чтобы сохранять спокойствие и общаться только с теми, кому, как он считает, можно доверять. Его дело имеет слишком большую ценность, чтобы рисковать им из-за неконтролируемой тирады.

СТАРЫЙ ОТТО

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	37	42	38	35	38	59	57	54	59	15

Навыки: знание (местность 58, политика 62), интуиция 45, искусство (писательство) 65, книжные изыскания 65, кутёж 44, лидерство 62, наблюдательность 46, обаяние 69, оценка 65, ремесло (печатник) 65, скрытность (города) 46, сплетничество 65, стойкость 55, торговля 65, хладнокровие 68

Таланты: грамотность, искусник, коммерсант, ловкие пальцы, мастер на все руки, роковое пророчество (*Поглощён своим наследием*), силач, сильная спина, спорщик



Бриджит Шляйгель

Бриджит, восходящая звезда среди Новых Миллениалистов, является выразительной, страстной и неутомимой защитницей прав всех граждан. Она активно выступает за отмену законов, которые ущемляют интересы бедных и маргинализированных слоёв населения Мидденхайма. Её высокая и бледная фигура с тонкими прядями редящих рыжих волос выделяет её среди остальных. Яркие блузки с кричащими узорами стали её фирменным стилем. Бриджит не боится обсуждать острые темы и социальные проблемы, хотя может перейти на ханжеские тирады, если столкнётся с безосновательными возражениями.

К сожалению, Бриджит регулярно употребляет веселящий порошок, что привело к серьёзной зависимости. Она испытывает сильные мучения от абстиненции, если не получает свою ежедневную дозу. Её зависимость обходится очень дорого, и она всё больше углубляется в долги перед несколькими дилерами и ростовщиками. Если бы её наркозависимость стала известна, это могло бы серьёзно подорвать репутацию Бриджит и навредить движению, которое она поддерживает.

Новые Миллениалисты недавно запустили кампанию по сбору средств для организации театральной ночи для нуждающихся семей Мидденхайма. Бриджит была ответственна за эти средства и считала, что сможет использовать их, а затем вернуть деньги позже. Однако она слишком увлеклась покупкой нового наряда, туфель, а также угощением и напитками для своих многочисленных друзей во время праздника Фестаг. Теперь она отчаянно ищет способ выбраться из сложившейся непростой ситуации.

БРИДЖИТ ШЛЯЙГЕЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	31	34	31	32	45	49	35	50	34	47	12

Черты: боязнь (ростовщики), предубеждение (к аристократам, богатым людям, городским стражникам, потребителям чудного корня, реакционерам)

Навыки: артистизм (сказительство) 57, знание (политика) 60, интуиция 55, искусство (писательство) 45, кутёж 42, обаяние 57, подкуп 57, ремесло (печатник) 50, сплетничество 62, торговля 57

Таланты: грамотность, роковое пророчество (Твой конец сокрыт в сумраке), смекалка, спорщик

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: МИДДЕНБОЛ



Мидденбол — это широко признанный командный спорт на севере Империи, который приобретает всё больше поклонников по всему Старому Свету. Его истоки берут начало в боевых тренировках древних тевтогенов, упоминаемых в документах, относящихся к временам Сигмара, под названием «Муддибол». Иногда игру называют снотболом, поскольку после нападения зеленокожих вместо мяча часто применяют снотлингов. Несмотря на то, что пуристы утверждают, что именно так следует играть, добыть снотлингов довольно сложно, поэтому в большинстве случаев используется кожаный мяч.

После Карнавала 2412 К.И. игра приобрела огромную популярность. Граф Дитер, будучи её поклонником, решил, что для повышения соревновательности необходимо ввести кодекс правил. Игра продолжает пользоваться бешеным успехом в Мидденхайме. Однако, к большому сожалению, матчи привлекают хулиганов, которые используют их как повод для создания беспорядков.

ПРАВИЛА МОКС

Упоминание о правилах вызывает недовольство пуристов, которые вспоминают времена, когда игры сводились к жестоким схваткам, а забивание голов играло лишь второстепенную роль. МОКС следует определённому кодексу для своих мероприятий.

- ❖ В игре участвуют 2 команды по 11 игроков; 2 дополнительных игрока могут быть использованы для замены выбывших.
- ❖ Поле имеет длину 200 футов и ширину 85 футов. На каждом конце поля установлены ворота шириной 11 футов и высотой 7 футов.
- ❖ Перед началом игры, в начале каждого тайма и после забитого гола, команда должна находиться на своей половине поля.
- ❖ В начале игры и после свистка мяч размещается в центре поля, и игра начинается.
- ❖ Стандартные мячи изготавливаются из кожи и набиваются перьями. Их окружность не должна превышать 24 дюйма, а вес — не более фунта.
- ❖ Игра состоит из 2 таймов по 30 минут каждый, с перерывом в 15 минут. Если счёт равный по истечении основного времени, назначаются 2 дополнительных периода по 10 минут каждый.
- ❖ Оружие запрещено, кольчужный капюшон — единственный металлический элемент защиты.
- ❖ Использование заклинаний или благословений для воздействия на игру запрещено.
- ❖ Перед воротами размечается «вратарская площадка» шириной 11 футов и глубиной 4 фута. В этой зоне может находиться не более одного защитника (обычно называемого вратарём).
- ❖ Лежачего игрока нельзя добывать.
- ❖ Если какая-либо часть тела нападающего касается мяча в момент пересечения линии ворот, гол не засчитывается.
- ❖ В случае, если во время игры возникнет необходимость похоронить погибшего игрока, это следует сделать, не мешая ходу игры.

Существует мидденбольская лига, состоящая из команд со всех слоёв городского общества Мидденхайма. Кульминацией событий является кубковый турнир, проходящий в течение карнавальной недели. Это соревнование получило название «Кубок МОКС», так как его спонсором выступает Мидденхаймская Объединённая Конфедерация Снотболистов. Участники турнира облачены в яркие стёганные кожаные куртки и брюки, крепкие кожаные ботинки и кольчужные капюшоны. Каждый игрок имеет уникальный номер на спине для удобства идентификации.

ИГРОКИ МИДДЕНБОЛА

Как правило, игроков в Мидденбол можно разделить на три типа. Первый — мускулистые верзилы, умеющие причинять боль, второй — ловкие атлеты, умеющие избегать боли, а третий — гномы.

ВЕРЗИЛА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	47	32	42	42	35	35	35	30	30	30	15

Черты: броня (кожаная 2)

Навыки: атлетика 45, рукопашный бой (кулачное) 67, уклонение 45

АТЛЕТ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	38	44	35	35	45	45	45	30	40	30	12

Черты: броня (кожаная 2)

Навыки: атлетика 65, рукопашный бой (кулачное) 48, уклонение 65

ГНОМ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	47	34	38	45	30	25	35	30	50	20	16

Черты: броня (кожаная 2)

Навыки: атлетика 35, рукопашный бой (Кулачное) 62, уклонение 40

УПРОЩЁННЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ БЫСТРОЙ ИГРЫ

Для быстрой игры, например, в матчах, не затрагивающих важных персонажей, используйте следующие правила.

В каждом раунде все игроки проводят заурядную (+20) проверку рукопашного боя (кулачное) или серьёзную (+0) проверку атлетики, и суммируют общий УУ для каждой команды. Команда с более высоким суммарным значением получает +1 к преимуществу в следующем раунде (используя стандартные правила преимущества, см. стр. 164 WFRP: Книга Правил), и забивает гол, если их суммарный результат равен +25 или выше. Игра длится 2 тайма по 3 раунда (каждый раунд соответствует 10 минутам).

ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Если на поле присутствуют важные персонажи, такие как персонажи игроков, имеет смысл уделить игре больше внимания. В этом случае, каждый 30-минутный тайм делится на 10 ходов, представляющих примерно 3 минуты игрового времени каждый. Ходы делятся на четыре фазы:

1. Фаза команды
2. Фаза передвижения
3. Фаза действий
4. Случайное событие

Поле

Поле разделено на шесть зон, как показано ниже, с воротами домашней команды слева, а гостевой – справа.

Фаза команды

Фаза команды определяет общую картину, касающуюся успехов каждой команды. Перед началом игры выберите одну команду в качестве домашней, а другую - в качестве гостевой (если ни одна из команд не играет на своём поле, это не имеет значения, различие нужно только для ясности).

У каждой команды есть две характеристики: А (Атлетика) и Г (Грубость).

- А (Атлетика) = 2 за каждого атлета и 1 за каждого верзилу или гнома
- Г (Грубость) = 2 за каждого верзилу или гнома и 1 за каждого атлета

Если персонаж стремится занять позицию стандартного мидденболиста, он может выбрать роль верзилы, при условии, что его навык рукопашного боя (кулачного) равен 50 или выше, или роль атлета, если его атлетика также равна 50 или больше. Однако он не может одновременно быть и тем, и другим. В случае отсутствия обоих навыков персонаж добавляет лишь 1 к показателям атлетики и грубости своей команды.

В ходе командной фазы каждая команда выполняет броски на таблице атлетики, а затем на таблице грубости. Результаты, полученные на этих таблицах, не должны быть взаимоисключающими. Если игрок домашней команды находится в позиции для броска, а другой выбывает из-за травмы, желательно, чтобы это были разные игроки.

В таблице ниже вы найдете показатели самых знаменитых команд Мидденхайма.

Команда	Состоит из...	Состав команды	А	Г
Восточнокрайцы	Рабочего класса Альтквартир	8 верзил, 5 атлетов	18	21
Питбули	Рабочего класса Альтквартир	10 верзил, 3 атлетов	16	23
Фрайбургские Орлы	Студентов и учёных	4 верзил, 8 атлетов, 1 гном	21	18
Молотобойцы	Храма Сигмара	6 верзил, 7 атлетов	20	19
Дворцовые Башни	Рыцарей и оруженосцев	8 верзил, 5 атлетов	18	21
Кровавые Когти	Рабочего класса Оствальда	7 верзил, 6 атлетов	19	20
Громилы Южных Врат	Разнорабочих	7 верзил, 3 атлетов, 3 гномов	16	23
Инженеры	Гномов	13 гномов	13	26
Мидденхаймские Волки	Храма Ульрика	9 верзил, 4 атлетов	17	22

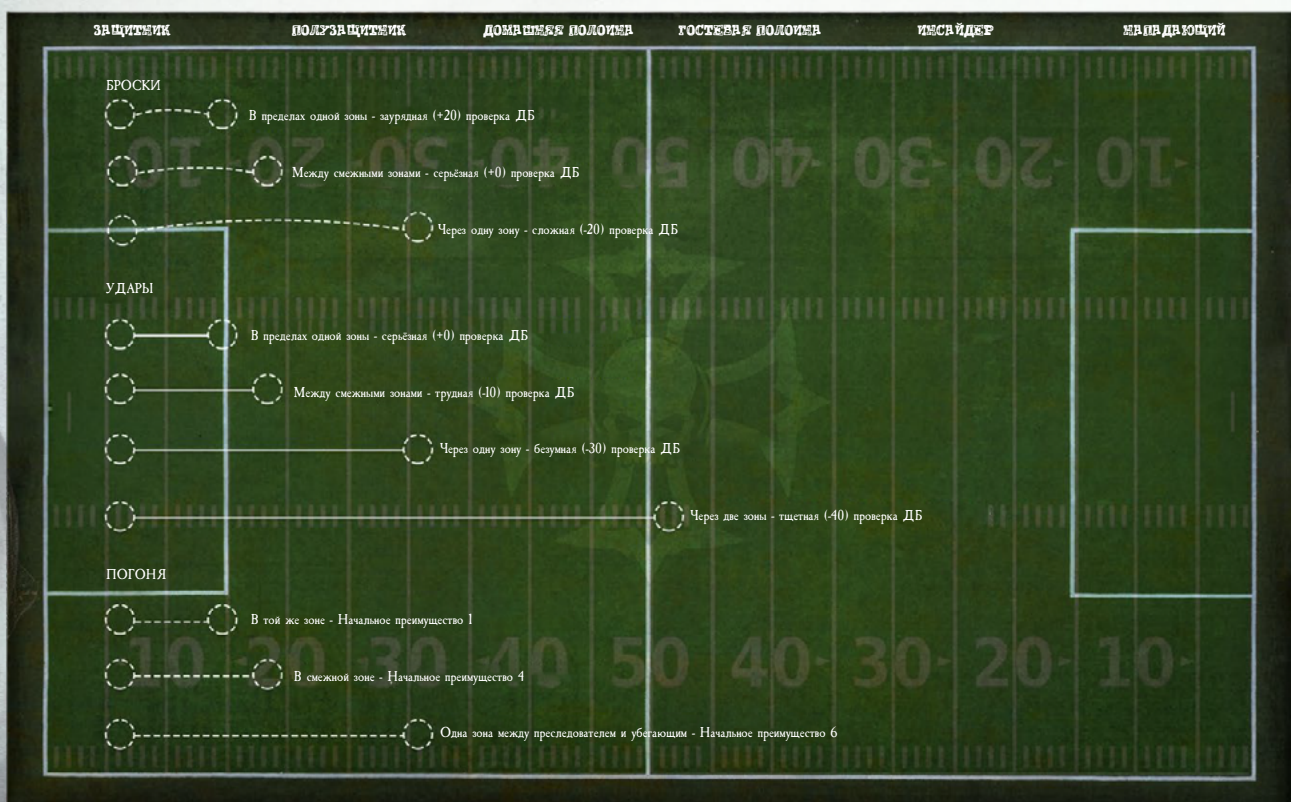


Таблица атлетики

Бросьте D100 и прибавьте показатель А (Атлетика) домашней команды, затем вычтите показатель А (Атлетика) гостевой команды. При желании, вы можете сначала определить разницу между этими двумя показателями, а затем прибавить или вычесть её из результата броска D100.

D100	Результат
01–02	Игрок гостевой команды находится в зоне защитника на дальней половине поля. Если ему будет сделан пас в этот ход, он может совершить бросок.
03–10	Игрок гостевой команды находится в зоне полузащитника на дальней половине поля. Если ему будет сделан пас в этот ход, он может совершить бросок.
11–20	Игрок гостевой команды находится в зоне центра поля на половине домашней команды. Если ему будет сделан пас в этот ход, он может совершить бросок.
21–35	Игрок гостевой команды находится в зоне центра поля на своей половине. Если ему будет сделан пас в этот ход, он может совершить бросок.
36–46	Гостевая команда демонстрирует небольшое преимущество. Добавьте 5 к их показателю А в следующем ходу.
47–54	В этом ходу нет эффекта.
55–65	Домашняя команда демонстрирует небольшое преимущество. Добавьте 5 к их показателю А в следующем ходу.
66–80	Игрок домашней команды находится в зоне центра поля на своей половине. Если ему будет сделан пас в этот ход, он может совершить бросок.
81–90	Игрок домашней команды находится в зоне центра поля на половине гостевой команды. Если ему будет сделан пас в этот ход, он может совершить бросок.
91–98	Игрок домашней команды находится в зоне инсайдера на дальней половине поля. Если ему будет сделан пас в этот ход, он может совершить бросок.
99–00	Игрок домашней команды находится в зоне нападающего на дальней половине поля. Если ему будет сделан пас в этот ход, он может совершить бросок.

Определение игрока

Если в команде есть игроки разных типов, может возникнуть необходимость случайным образом определить, кто пострадал или, кто занял хорошую позицию для броска. Атлеты обычно хорошо занимают позиции, но чаще получают травмы. Бросьте на этой таблице, выбирая первый результат, к которому можно применить эффект. Если первый результат не применим (например, в команде нет доступных атлетов), выберите следующий вариант и так далее.

D10	Подходящий Игрок
1–6	Атлет, верзила, гном
7–9	Верзила, гном, атлет
10	Гном, атлет, верзила

Примечание: на некоторых персонажей результаты на таблицах атлетики и грубости не действуют напрямую. Это персонажи игроков и/или персонаж, владеющий мячом.

Таблица грубости

Бросьте D100 и прибавьте показатель Г (Грубость) домашней команды, затем вычтите показатель Г (Грубость) гостевой команды. При желании, вы можете сначала определить разницу между этими двумя показателями, а затем прибавить или вычесть её из результата броска D100.

D100	Результат
01–02	Игрок домашней команды получает критическую травму и выбывает из игры. Вычтите показатели А и Г этого игрока из общего показателя команды. Если нет доступных замен, один из игроков гостевой команды становится свободным игроком.
03–10	Игрок домашней команды получает серьёзную травму. Уменьшите показатели А и Г команды на 1 каждый.
11–20	Игрок домашней команды ошеломлён. Уменьшите показатели А и Г команды на 1 каждый на 1 ход.
21–35	Игрок гостевой команды встаёт между игроком, владеющим мячом, и воротами. Это засчитывается либо как защита, либо может быть использовано для отмены эффектов уже существующей защиты (что выгоднее гостевой команде).
36–46	Гостевая Команда проявляет больше агрессии. Добавьте 5 к их показателю Г в следующем ходу.
47–54	В этом ходу нет эффекта.
55–65	Домашняя команда проявляет больше агрессии. Добавьте 5 к их показателю Г в следующем ходу.
66–80	Игрок домашней команды встаёт между игроком, владеющим мячом, и воротами. Это засчитывается либо как защита, либо может быть использовано для отмены эффектов уже существующей защиты (что выгоднее домашней команде).
81–90	Игрок гостевой команды ошеломлён. Уменьшите показатели А и Г команды на 1 каждый на 1 ход.
91–98	Игрок гостевой команды получает серьёзную травму. Уменьшите показатели А и Г команды на 1 каждый.
99–00	Игрок гостевой команды получает критическую травму и выбывает из игры. Вычтите показатели А и Г этого игрока из общего показателя команды. Если нет доступных замен, один из игроков домашней команды становится свободным игроком.



Фаза передвижения

После завершения фазы команды начинается фаза передвижения. Ведущий сосредотачивается на важных отдельных игроках и определяет, как они продвигаются. Сколько игроков это касается, решает ведущий, но рекомендуется свести это число к минимуму, чтобы снизить сложность. Однако необходимо учитывать следующих игроков:

- Любые персонажи игроков, участвующие в игре.
- Игрок, владеющий мячом.
- По одному игроку противоположной команды для каждого персонажа и/или игрока, владеющего мячом.
- Свободные игроки, определённые в результате фазы команды.

НАЧАЛО ИГРЫ

В начале игры выбирается по одному игроку из каждой команды, чтобы попытаться завладеть мячом. Эти два игрока проводят встречную проверку атлетики. Победитель становится игроком, владеющим мячом, и начинает игру в центральной зоне своей половины поля.

Во время фазы передвижения участвующие игроки выбирают одно из следующих действий. Действия разрешаются в указанном порядке. Если два игрока выбирают одно и то же действие, они действуют в порядке инициативы.

1. **Движение для опеки.** Игрок перемещается к противостоящему игроку в пределах двух зон от себя. Этот игрок может попытаться уклониться от него. В этом случае начинается ПОГОНЯ в 3 раунда (**WFRP: Книга Правил**, стр. 166, а также обратитесь к изображению выше, чтобы определить начальное преимущество). Если убегающий игрок хочет вести мяч во время движения, он может это делать, но получает модификатор **-10** к проверкам атлетики. Если убегающему игроку удаётся оторваться от преследователя, он может выбрать зону, прилегающую к своей первоначальной позиции, и игроки останавливаются там. Если преследователь настигает убегающего, но не ловит его, он может выбрать зону, прилегающую к первоначальной позиции убегающего, и игроки останавливаются там. Если преследователь ловит убегающего, то игроки опекают друг друга на первоначальной позиции убегающего. Это завершает фазу передвижения для обоих игроков. Второй игрок может решить остаться на месте, и в этом случае игроки опекают друг друга на позиции второго игрока.
2. **Смена позиции.** Игрок проходит **серьёзную (+0) проверку атлетики**, перемещаясь на 1 зону за каждый УУ (максимально на величину своей скорости). Игрок, владеющий мячом, может вести его, готовясь к броску. Это влечёт за собой модификатор **-10** к проверке атлетики.

3. **Движение для защиты.** Игрок может переместиться на 2 зоны, чтобы встать между игроком, владеющим мячом, и либо воротами, либо другим игроком.
4. **Движение, чтобы завладеть мячом.** Если никто не владеет мячом, и он находится на поле в пределах 2 зон от игрока, он может переместиться туда и стать игроком, владеющим мячом.
5. **Остаться на месте.** Игрок не двигается, но получает модификатор **+10** к проверкам ДБ, которые он совершит в этот ход.

СВОБОДНЫЕ ИГРОКИ

Если есть разница в количестве игроков на поле, свободные игроки почти всегда выбирают движение для опеки на игрока, владеющего мячом, или движение для защиты. Это может означать, что два игрока пытаются опекал игрока, владеющего мячом. Если этот игрок уклонился от первого, он может попытаться уклониться и от второго, но сначала должен пройти **серьёзную (+0) проверку стойкости**. В случае её провала он получает **СОСТОЯНИЕ усталости**.

Фаза действий

После того, как фаза передвижения завершена, участвующие игроки решают, какое из следующих действий они предпримут. Действия разрешаются в указанном порядке. Если два игрока выполняют одно и то же действие, они действуют в порядке инициативы.

1. **Метание мяча.** Игрок, владеющий мячом, может бросить его в ворота или другому игроку. Чтобы проверить, насколько точен бросок, выполните **проверку ДБ**. Сложность этой проверки зависит от расстояния, как показано на изображении выше. Принимающий игрок должен пройти проверку атлетики, чтобы стать следующим игроком, владеющим мячом.
2. **Атака.** Игрок может атаковать другого игрока. Это разыгрывается в течение одного раунда безоружного боя. Если атакующий накладывает **СОСТОЯНИЕ обездвиженности** на игрока, владеющего мячом, атакующий может освободить игрока, сняв любое **СОСТОЯНИЕ обездвиженности**, но при этом получив мяч.
3. **Удар по мячу.** Это действие могут выполнять только игроки, которые не двигались или вели мяч во время движения. Игрок, владеющий мячом, может ударить по нему в ворота или передать его другому игроку. Чтобы проверить, насколько точен удар, выполните **проверку ДБ**. Сложность этой проверки зависит от расстояния, как показано на изображении выше. Принимающий игрок должен пройти **проверку атлетики**, чтобы стать следующим игроком, владеющим мячом.
4. **Бросок.** Если игрок, получивший мяч, находится в хорошей позиции для броска в результате таблицы атлетики, он может немедленно совершить бросок. Это разрешается как удар по мячу.

Любые проверки ДБ, проводимые для того, чтобы забить гол, получают модификатор +10, так как цель значительно выше. Тем не менее, каждая команда обычно назначает одного из своих игроков вратарём. Если вратарь занимает ворота, то любые проверки ДБ, проводимые для того, чтобы забить гол, должны противостоять проверке атлетики вратаря. Если вратарь выигрывает проверку с результатом 1 УУ или выше, он становится игроком, который владеет мячом. Если же игрок, выполняющий бросок, преуспевает с результатом 1 УУ или выше, он успешно забивает гол.

Неясные или недостаточно убедительные результаты при метании мяча или броске в ворота приводят к тому, что мяч оказывается в неопределённой зоне, на поддороги между бросающим или метаемым и предполагаемой целью.

ЗАЩИТА

Игрок, владеющий мячом, вычитает -10 из любых проверок ДБ за каждого игрока, который считается защитником или другим игроком. Если игрок, владеющий мячом, не справляется с проверкой ДБ, когда другие игроки защищают цель, они могут попытаться пройти **серьёзную (+0) проверку атлетики** для брошенного мяча, или **трудную (-10) проверку атлетики** для ударенного мяча. В случае успешного прохождения проверки они смогут завладеть мячом.

Перерыв и дополнительное время

Игра прерывается после десяти ходов. Это не сильно сказывается на ходе событий, однако у персонажей есть 15 минут, чтобы залечить травмы и, если получится, вернуть команду в оптимальное состояние.

Затем игра продолжается ещё десять ходов. Если счёт ничейный в этот момент, можно сыграть ещё шесть ходов. Если счёт все ещё ничейный в этот момент, для разрешения игры назначается серия пенальти. Разыграйте это, бросив на таблице атлетики, учитывая разницу показателей А (Атлетика) двух команд. Любые результаты от 01 до 50 означают победу гостевой команды, а результаты от 51 до 00 означают победу домашней команды.

Если в любой момент игры все игроки одной команды получают травмы, другая команда объявляется победителями.

Случайные события

В конце каждого хода бросьте на следующей таблице, чтобы узнать, повлияют ли какие-либо неожиданные события на игру.

D100	Результат
01–33	Ничего особенно необычного не происходит в этом ходу.
34	Мяч разрывается, перья разлетаются вокруг. Если используется снотлинг, существо вырывается из пут и может либо атаковать своих мучителей, либо попытаться сбежать. Игра приостанавливается на время поиска замены.
35–40	Болезнь наносит удар ближайшему игроку. Разыграйте 3 раунда безоружного боя между случайно выбранным игроком и обычным человеком (WFRP: Книга Правил, стр. 311).
41–60	Погода портится. Холодные и/или влажные условия влекут за собой модификатор -10 ко всем проверкам атлетики и ДБ в следующем ходу.
61–75	Если команды неравны, вратарь команды с меньшим количеством игроков покидает ворота.
76–79	Болезнь бросает предмет в случайно выбранного игрока. Игрок должен пройти лёгкую (+40) проверку стойкости чтобы не получить состояние ошеломления.
80–83	Случайно выбранный игрок (не персонаж игрока и не игрок, владеющий мячом) поскользывается в грязи, подворачивает лодыжку и вынужден уйти с поля.
84–86	Случайно выбранный игрок (не персонаж игрока и не игрок, владеющий мячом) потягивает из фляжки. Определите игрока и проведите для него сложную (-20) проверку кутежа.
87–89	Случайно выбранный игрок (не персонаж игрока и не игрок, владеющий мячом) принимает стимулятор, повышающий работоспособность. Они начинают извлекать пользу (а затем страдать) от эффектов «Ранальдовой услады» (WFRP: Книга Правил, стр. 306).
90–95	Болезнь домашней команды начинают зажигательную кричалку. Домашняя команда получает +5 к Г в следующем ходу.
96–00	Болезнь гостевой команды воодушевлённо поддерживают своих. Гостевая команда получает +5 к показателю Г в следующем ходу.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ



Правила создания персонажей в книге правил Warhammer Fantasy Roleplay посвящены жителям Рейкланда. Несмотря на то, что жители северных провинций Империи имеют много общего с южными, между ними существуют значительные культурные различия. Эти отличия проявляются в навыках и талантах, доступных северному персонажу при его создании.

При создании персонажа из этих областей вы можете выбрать 3 НАВЫКА, для которых персонаж получит по 5 бесплатных шагов развития, и 3 НАВЫКА, для которых персонаж получит по 3 бесплатных шагов развития. Если в списке ТАЛАНТОВ есть выбор, вы выбираете один ТАЛАНТ из предложенных вариантов. Случайные ТАЛАНТЫ определяются путём броска по таблице случайных талантов (WFRP: Книга Правил, стр. 36). Если вам выпал ТАЛАНТ, который у вас уже есть, вы можете сделать повторный бросок.

ПЕРСОНАЖИ, КАРЬЕРЫ И ПРИМЕРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

На следующих страницах представлены правила для создания персонажей из Мидденланда, Мидденхайма или Нордланда, а также четыре примера стартовых персонажей и новой карьеры. Игроки могут использовать их как основу для собственных персонажей или ведущим в качестве союзников или врагов из числа персонажей ведущего.

По усмотрению ведущего, персонажи, получившие случайным образом и карьеру, волчий родич, и талант благородная кровь, могут отказаться от таланта, примкнув вместо него к Детям Ульрика (стр. 116). Обратите внимание, что это очень мощная опция для стартового персонажа и она может изменить тон вашей игры.

Класс	Карьера	Мидденхаймцы	Мидденландцы	Нордландцы
КНИГОЧЕИ	Аптекарь	01	01	01
	Инженер	02	02	02
	Законник	03	03	03
	Монах	04-05	04-05	04-05
	Врач	06	06	06
	Жрец	07-11	07-11	07-10
	Учёный	12-13	12-13	11-12
	Маг	14	14	13
БЮРГЕРЫ	Агитатор	15	15	14
	Ремесленник	16-18	16-17	15-16
	Попрошайка	19-21	18-19	17-18
	Следователь	22	20	19
	Купец	23-24	21	20
	Крысолов	25-26	22-23	21-22
	Горожанин	27-28	24-26	23-24
	Городской стражник	29-31	27	25
ПРИДВОРНЫЕ	Советник	32	28	26
	Художник	33	29	27
	Дуэлянт	34	30	28
	Эмиссар	35	31	29
	Дворянин	36	32	30
	Слуга	37-39	33-35	31-33
	Шпион	40	36	34
	Смотритель	41	37	35
КРЕСТЬЯНЕ	Бейлиф	42	38	36
	Знахарь	43	39	37
	Травник	44	40	38
	Охотник	45	41-42	39-40
	Рудокоп	46-47	43	41
	Мистик	48	44	42
	Разведчик	49	45	43
	Селянин	50-54	46-50	44-48

КЛАСС И КАРЬЕРА

В Мидденланде жители ищут работу, как и в Рейкланде, а нордландцы больше зависят от моря. Жители Мидденхайма редко связывают свою жизнь с рекой, но всегда есть место для контрабандистов и докеров. Эти профессии процветают благодаря торговле, которая постоянно ведётся в городе.

Любой мидденхаймский персонаж, получивший КАРЬЕРУ, требующую членства в гильдии, чтобы заниматься ею в городе, уже является её полноправным членом (подробнее о гильдиях см. стр. 24).

Любой мидденхаймский персонаж, получивший преступную КАРЬЕРУ, может либо прикрепиться к определенному «Нижнему Королю» - и, соответственно, платить квоту - либо работать на себя, и в этом случае ему лучше надеяться, что «Нижний король» не узнает о нём (подробнее о системе квот «Нижних Королей» см. стр. 133).

Персонажи, получившие КАРЬЕРУ *волчьего родича*, могут вместо этого стать флагеллантами (WFRP: Книга Правил, стр. 108).

Крестьяне Мидденхайма не являются жителями самого города, а происходят из поместий, расположенных вокруг Фаушлага. Вероятнее всего, мидденхаймские рудокопы были осуждены как преступники и до получения свободы трудились в шахтёрской колонии и исправительном учреждении Мидденланда. Персонажи с КАРЬЕРОЙ *рудокон* могут выбрать, хотят ли они иметь ТАЛАНТ *скиталец*, как и другие рудокопы, или ТАЛАНТ *преступник*.

НОВОЕ ПРАВИЛО: РАСШИРЕННЫЕ КАРЬЕРЫ

Некоторые КАРЬЕРЫ, например, *волчий родич*, могут предлагать более 8 НАВЫКОВ на первой ступени КАРЬЕРЫ. Это абсолютно нормально – для перехода на следующую ступень необходимо развить всего 8 НАВЫКОВ, доступных для данной КАРЬЕРЫ (WFRP: Книга Правил, стр. 47). Однако при завершении первой ступени КАРЬЕРЫ один из этих 8 НАВЫКОВ должен быть НАВЫКОМ, связанным с *заработком* (выделенным курсивом).

Класс	Карьера	Мидденхаймцы	Мидденландцы	Нордландцы
СТРАННИКИ	Охотник за головами	55	51	49
	Кучер	56-57	52	50
	Артист	58-60	53-54	51-52
	Посыльный	61	55	53
	Коробейник	62-63	56	54
	Дорожный стражник	64	57	55
	Охотник на ведьм	65	58	56
	Волчий Родич	66-68	59-60	57-58
РЕЧНИКИ	Лодочник	-	61-62	59-60
	Лоцман	-	63	61
	Речной стражник	-	64-65	62-63
	Речной житель	-	66-68	64-66
	Моряк	-	69-70	67-70
	Контрабандист	69	71	71-72
	Докер	70-71	72-73	73-74
ШЕЛЬМЫ	Побережник	-	74	75
	Пройдоха	72-73	75-76	76-77
	Шарлатан	74	77	78
	Скупщик краденого	75-76	78	89
	Гробокопатель	77	79	80
	Разбойник	78-79	80-83	81-84
	Бандит	80-82	84	85
	Вор	83-86	85-87	86-87
ВОИНЫ	Ведьма	87	88	88
	Кавалерист	88-89	89-90	89-90
	Охранник	90-92	91-92	91-92
	Рыцарь	93	93	93
	Гладиатор	94	94	94
	Негодяй	95	95	95
	Солдат	96-99	96-99	96-99
	Убийца чудовищ	-	-	-
	Жрец-воин	100	100	100

Кто б мог подумать, чтоб в подполье преуспеть, цифры знать надо, а? Не от любви к подсчёту пенни я вором стал! Но забудешь половину крохи из доли «Человека» - и мигом в Мидденхайме никто и времени тебе не уделит. Эх, кстати говоря, вы не нанимаете?

— Гердон Зальцвед, безработный скупщик краденого



ГЕРДОН ЗАЛЬЦВЕД

В детстве Гердон жил в обветшавших доходных домах, которые тесно прижимались друг к другу возле южных ворот Мидденхайма. Он был беден и слаб здоровьем, а детские болезни отняли у него ловкость и сообразительность.

«Нижние Короли» защищают одиноких детей, подвергающихся насмешкам. Эти ребята становятся отличными новобранцами, так как часто нуждаются в опеке старшего брата, к которому можно обратиться за помощью, и помощники «Нижних Королей» с удовольствием исполняют эту роль. Гердон был обычным юношей, но прилагал максимум усилий, чтобы справляться с поставленными задачами: он передавал сообщения между преступниками и создавал массовку, когда бандиты решали оказать давление на владельца ларька.

Восхищённый его преданностью, один из его преступных покровителей назначил Гердона ответственным за управление краденными товарами. К сожалению, эта роль оказалась для него слишком сложной. Хотя он умело выманивает у людей деньги, Гердон слабо ориентируется в цифрах и не отличается организованностью. Он отчаянно ищет способ исправить ситуацию, прежде чем его преступные покровители осознают, насколько небрежно он ведёт их бухгалтерию.

ГЕРДОН ЗАЛЬЦВЕД МИДДЕНХАЙМЕЦ, СКУПЩИК КРАДЕНОГО (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	31	23	33	31	25	29	22	21	37	33	12

Навыки: азартные игры 31, обаяние 38, оценка 29, подкуп 38, рукопашный бой (основное) 39, сплетничество 43, торговля 36, уклонение 32, хладнокровие 45

Таланты: амбидекстр, духовная чистота, коммерсант, меткость, роковое пророчество (*Не стой возле заряженного орудия*), этикет (преступники)

Имущество: 4 спички, и украденные товары стоимостью в 17 шиллингов, капюшон, кинжал, кошель с 3 шиллингами, наплечная сумка 2 свечами, одежда, ручное оружие (меч)

РОКОВОЕ ПРОРОЧЕСТВО НА СЕВЕРЕ

Как и многие жители южной части Империи, жители Мидденланда и Нордланда часто считают нормой обращаться к прорицателю Морра для предсказания характера смерти ребёнка в день его десятилетия. Однако на севере, где Морр всё ещё воспринимается как нечто новое в пантеоне богов, к этой практике относятся менее серьёзно, и прорицатели редко навещают удалённые поселения. ТАЛАНТ *рокового пророчества* может быть заменён на случайный ТАЛАНТ, отражая то, что персонаж либо никогда не сталкивался с обречением, либо пренебрёг этим опытом. Мидденхаймцы, имеющие лёгкий доступ к объектам в городском парке Морра, всегда обладают ТАЛАНТОМ *рокового пророчества*.

ХАССО ШРЁТЕР

Хассо появился на свет в скромной, но уважаемой семье ремесленников в районе Винд. С раннего возраста он проявил выдающиеся способности в пении и с лёгкостью овладел старинной лютней, принадлежавшей его семье. Это стало для Хассо настоящим благословением, так как в учёбе по другим предметам он был не столь успешен.

Мидденхайм — отличное место для уличных артистов с умеренным уровнем таланта. Несмотря на то, что игра Хассо на лютне была на среднем уровне, его мелодичный голос помогал ему привлекать благодарную аудиторию. Каждый день он выходил из своего дома в районе Винд и направлялся в Фрайбург, мечтая заработать немного денег у местных ценителей искусства.

В свои лучшие дни Хассо приносит домой небольшую прибыль, но его душа стремится к большему. Он мечтает повторить подвиги тех героев и вельмож, о которых слагает песни.

Тот верзила из уличных судей счёл своим долгом заявить, что до Раллана Лафареля мне как до луны пешком, что мне пора убираться из Великого Парка и уступить место более достойному. Я велел ему промыть уши, но с восемью пенни и гнилой репой в кармане после целого часа стараний, видимо, публика со мной не согласна.

— Хассо Шрётер, невестребованный артист

ХАССО ШРЁТЕР МИДДЕНХАЙМЕЦ, АРТИСТ (МЕДНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	24	31	34	40	34	28	33	25	34	35	14

Навыки: артистизм (пение) 45, ловкость рук 43, музицирование (лютня) 43, обаяние 45, оценка 28, рукопашный бой (Основное) 37, сплетничество 38, торговля 45

Таланты: поспешное бегство, привлекательность, роковое пророчество (*Последнее пристанище, куда можно заполнить, когда тебя измучит старость*), учтивость (+5 пунктов к харизме, уже учтено в профиле), фортуна, этикет (гильдейцы)

Имущество: кинжал; кошель с 27 медными пенни; лютня; одежда; плащ; рюкзак с чашей, огнивом, одеялом, пайком (на 1 день)

ЛЮДИ (МИДДЕНХАЙМЦЫ)

Жители Мидденхайма выросли в крупном космополитическом городе, активно связанным с торговлей, развлечениями и преступными элементами. Их навыки и таланты свидетельствуют о том, что такие персонажи либо научились зарабатывать на жизнь работой, либо умеют налаживать связи хотя бы с одним из слоёв сложного городского общества.

Навыки: артистизм (любой), знание (Мидденхайм), лидерство, обаяние, оценка, подкуп, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), сплетничество, стрельба (луки), торговля, хладнокровие

Таланты: 3 случайных таланта, роковое пророчество, сильная спина или этикет (любой)



Прикупила я, значит, прищепки у лодочника в Каробурге. Отвалила целый шиллинг, но знала, что в Нордерингене с лихвой отобью. Но, как только оставили Драквальд позади, моих попутчиков гоблины перестреляли! Ну что за невезуха! Я еле ноги унесла, три дня плутала по Шадензумпфу, половину прищепок потеряла, да чуть мошки не сожрали. И все это, чтобы узнать, что Нордеринген закрыли из-за пары случаев мозговой оспы! Пришлось ехать в город, заплатить пошлины, которые мне не по карману, и, как назло, у всех тут уже есть эти прищепки.

— Кэт Спербер, раздосадованный коробейник



КЭТ СПЕРБЕР

Кэт Спербер провела долгие годы, блуждая по дорогам Мидденланда и продавая свои деревянные колышки. Она является самой бедной из коробейников, не имея ни телеги, ни мула. Путешествуя в компании незнакомцев, она надеется, что они смогут извлечь больше пользы из её присутствия, чем от грабежа. Ей хорошо знакомы зловоние и убожество общих комнат каждого каретного двора в провинции. Бывали ночи, когда она испытывала такую нищету, что приходилось спать под двумя лунами, рискуя сойти с ума и наткнуться на кровожадных звероловов.

Как и многие коробейники до неё, Кэт приняла решение испытать удачу в Мидденхайме, надеясь, что её товары на улицах Альтмаркта будут пользоваться большим спросом, чем в деревнях родной провинции. Хотя её доход пока оставляет желать лучшего, ночевать в Грюнпарке значительно безопаснее, чем в Драквальде.

КЭТ СПЕРБЕР МИДДЕНЛАНДЕЦ, КОРОБЕЙНИК (МЕДНЫЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	27	38	35	32	31	29	30	40	26	13

Навыки: выживание 33, интуиция 37, обаяние 36, обращение с животными 33, оценка 35, рукопашный бой (основное) 38, сплетничество 31, стойкость 45, торговля 41

Таланты: амбидекстр, поспешное бегство, привлекательность, прирождённый воин (+5 пунктов к ближнему бою, уже учтено в профиле), силач (+5 пунктов к силе, уже учтено в профиле), чувство направления

Имущество: деревянные прищепки для одежды ценой в 5 медных пенни; кинжал; кошель с 12 медными пенни; одежда; палатка; плащ; рюкзак с огнём, одеялом, пайком (на 1 день)

ЛЮДИ (МИДДЕНЛАНДЦЫ)

Жители Мидденланда, пожалуй, имеют больше общего со своими тевтогенскими предками, чем с мидденхаймцами. Многие из них ведут тяжёлую жизнь в фермерских общинах или деревнях, расположенных на окраинах Драквальда. НАВЫКИ и ТАЛАНТЫ отражают потребность таких персонажей в умении жить в условиях дикой природы.

Навыки: выживание, запугивание, знание (Мидденланд), лидерство, обращение с животными, оценка, рукопашный бой (основное), сплетничество, стрельба (луки), торговля, хладнокровие, язык (вестерландский)

Таланты: 3 случайных таланта, грозный вид или прирождённый воин, роковое пророчество или дополнительный случайный талант

ТЕРЕЗИЯ КЛЯЙСТ

Предки Терезии на протяжении веков бороздили ледяные воды Моря Котей. Они занимались торговлей и обменом с дикарями из Норски, но всегда были настороже, готовые к бою, ведь знали, что народ северной, холодной и гористой земли может проявить кровавое предательство в любой момент. Поэтому с юных лет Терезии прививали навыки плавания, хождения под парусом, торговли и боя.

Однажды на семью Терезии обрушилась страшная беда. Огромная рыба вынырнула из глубин и полностью поглотила их маленькое судно. К счастью, в тот день Терезия находилась на берегу, занимаясь ремонтом крабовых ловушек. У неё больше не осталось ничего дома, и она приехала в Мидденхайм в поисках лучшей судьбы.

ТЕРЕЗИЯ КЛЯЙСТ НОРДЛАНДЕЦ, МОРЯК (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	27	34	28	36	29	37	31	32	33	27	9

Навыки: гребля 33, кутёж 39, лазание 38, плавание 41, рукопашный бой (основное) 32, сплетничество 32, стрельба (лук) 37, хождение под парусом 52, язык (норс) 37

Таланты: закалка (+5 пунктов к выносливости, уже учтено в профиле), отличный пловец, рыбак, сильные ноги, счетовод, устойчивость (к болезням)

Имущество: ведро, кинжал, кошель с 4 шиллингами, метла, наплечная сумка с фляжкой (крепкая выпивка), одежда, плащ, швабра

ЛЮДИ (НОРДЛАНДЦЫ)

Большинство людей воспринимает типичного жителя Нордланда как морского пса, однако на самом деле лишь малое количество из них проживает на побережье. Город Зальценмунд демонстрирует черты городской утонченности, в то время как большинство баронств Нордланда представляют собой удалённые и изолированные районы. Навыки и таланты жителей в основном связаны либо с опытом работы на море, либо с необходимостью выживания в сельской местности.

Навыки: знание (Нордланд), кутёж, оценка, плавание, ремесло (любое), рукопашный бой (основное), сплетничество, стрельба (луки), торговля, хождение под парусом (любое), язык (норс); язык (вестерландский)

Таланты: 2 случайных таланта, закалка или отважное сердце, роковое пророчество или дополнительный случайный талант, рыбак или скиталец

Вот я и приехала в Мидденхайм, чтобы попросить графа, чтобы он наконец прислал своих солдат и покончил с этими набегами раз и навсегда! Он, вообще, должен нас защищать, быть нашим надёжным щитом! Да, конечно, здорово, что его рыцари, как вы говорите, повырезали козломордых и зеленокожих в лесах, я рада это слышать, но мне нужна безопасность на китовых просторах! Что значит, он не хочет меня видеть?

— Терезия Кляйст, нетерпеливый моряк





ВОЛЧИЙ РОДИЧ

Чертая вдохновение в Ульрике, вы решили противостоять жизненным испытаниям, выбрав путь абсолютной независимости и опоры только на собственные силы.

Флагелланты встречаются на севере Империи довольно редко. Фанатикам, следующим за Сигмаром, приходится непросто, так как их не воспринимают всерьёз, и им сложно найти единомышленников. Немногие флагелланты, которые бродят по северным провинциям, скорее вызывают насмешки, чем уважение.

Но у Ульрика есть свои фанатики, отличающиеся от прочих. Они не носят никаких мундиров и не следуют установленным доктринам, так как в своём стремлении они остаются сдержанными и замкнутыми. Их цель — реализовать добродетели, которыми их бог управляет, проверяя себя на прочность, даже в самые суровые зимние месяцы, когда они живут среди диких животных. В северных землях множество людей остаются без

кровы и поддержки из-за нападений звероловов, морских набегов норскийцев или банд лесных гоблинов. Поняв, что, согласно учению ульриканцев, бог способствует тем, кто помогает себе сам, выжившие учатся полагаться на ресурсы природы, переносить холод зимы и противостоять врагам в одиночку.

Множество волчьих родичей испытывают сильные предвзятости к сигмаритам и лидерам официальной Церкви Ульрика, рассматривая их как лицемерных и показных. Тем не менее, главная их цель - почтить своего бога, выживая в условиях крайней нищеты и испытаний. Многие из них погибают, становясь жертвами хищников или суровых зим, но те, кто выживает, демонстрируют пример стойкости и изобретательности в своём образе жизни.

Архетипический представитель волчьего родича ведёт уединённый образ жизни, но известно, что он может объединяться с другими. Это часто происходит под влиянием убеждения, что единственный способ противостоять врагам Ульрика или исполнить его желания — это временное сотрудничество.

СХЕМА РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ ВОЛЧЬЕГО РОДИЧА

ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х
+		+	+	☠	🐾			🔪	

КАРЬЕРНАЯ ЛЕСТНИЦА

✚ Выживший – медный 1

Навыки: выживание, запугивание, знание (Ульрик), интуиция, лазание, лечение, рукопашный бой (кулачное), рукопашный бой (основное), стойкость, хладнокровие
Таланты: каменный суп, скиталец, яростный натиск, ярость
Имущество: одежда в рюкзаке, ручное оружие

⚔ Член стаи – медный 1

Навыки: атлетика, знание (звери), знание (травы), скрытность (дикая природа), уклонение
Таланты: здоровяк, обострённое восприятие (любое), суровый, ходок (любой)
Имущество: одежда в рюкзаке, ручное оружие

☠ Волчий родич – медный 1

Навыки: выслеживание, наблюдательность, ориентирование
Таланты: бывалый путешественник (любой), полевая перевязка, свирепый натиск, чувство направления
Имущество: одежда в рюкзаке, ручное оружие

🐾 Волчий брат – Медный 2

Навыки: обращение с животными, плавание
Таланты: бесстрашие (зверолоуды), боевая ярость, страстное рвение, устрашающий вид
Имущество: одежда в рюкзаке, ручное оружие, уважение остальных волчьих родичей



ПРИЛОЖЕНИЕ 3: БУДУЩИЕ СОБЫТИЯ



ОСТОРОЖНО СПОЙЛЕРЫ

В данной главе рассматриваются события, связанные с опубликованными приключениями, а также предположения о том, что может случиться с Мидденхаймом в результате этих приключений и других событий, происходящих в хронологии Warhammer. Если вы намерены участвовать в этих приключениях, особенно во **«Власти за Троном»**, имейте в виду, что эти идеи предназначены исключительно для ведущего.

Мидденхайм, как он представлен в данной книге, соответствует городу около 2512 К.И.. Поэтому этот путеводитель станет отличным ресурсом для ведущих, ищущих дополнительные материалы для **«Власти за Троном»** и последующих частей кампании **«Враг внутренний»**. Если вы не знакомы с этими приключениями, стоит отметить, что многие значимые представители высшего общества Мидденхайма играют ключевые роли в кампании **«Враг внутренний»**. Для того чтобы **«Власть за Троном»** прошла успешно, следующие персонажи ведущего должны оставаться живыми и здоровыми, когда игроки начнут это приключение, и выполнять свои профессиональные обязанности, как указано в данной книге:

Граф Борис Тодбрингер, Барон Стефан Тодбрингер, Барон Генрих Тодбрингер, «Княжна» Катерина Тодбрингер, Дуэнья Цимперлих, Канцлер Спарсам, Дитер Шмайдехаммер, Раллан Лафарель, Эммануэль Шлаген, Луиджи Паваротти, Ар-Ульрик, Готхард Валленштайн, и три лорда закона: Райнер Эрлих, Йоахим Хёфлих, и Карл-Хайнц Васмайер.

Многие заметные придворные, включая верховного мага и его заместителя, мидденмаршалов и других второстепенных персонажей, упомянутых во **«Власти за Троном»**, также присутствуют в истории. Однако их роли значительно меньше по сравнению с вышеупомянутыми ключевыми персонажами ведущего. В случае, если персонажи взаимодействуют с этими персонажами ведущего, влияя на них, компрометируя или даже убивая, их статус можно легко пересмотреть или заменить без необходимости переписывать значительные части кампании.

ПРИБЫТИЕ В МИДДЕНХАЙМ ДО СОБЫТИЙ «ВЛАСТИ ЗА ТРОНОМ»

Если вы намерены провести **«Власть за Троном»**, стоит рассмотреть возможность того, чтобы персонажи прибыли в Мидденхайм и провели некоторое время на ознакомление с городом перед началом приключения.

Это даёт персонажам возможность встретиться с несколькими из самых общительных персонажей ведущего, такими как Дитер Шмайдехаммер и его невеста, придворная дама Кирстен Юнг, а также её подруга, придворная дама Петра Либкозен, Раллан Лафарель и Луиджи Паваротти. Краткое знакомство с этими персонажами и понимание того, как развивается политическая ситуация в городе, может действительно стать стимулом для участия персонажей в событиях **«Власти за Троном»**.

Примечание: эти персонажи ведущего редко появляются в бедных районах города. Заведения, такие как «Плавучий театр», «Урожайный гусь» и «Красная луна», служат отличными площадками для презентабельных авантюристов, стремящихся пообщаться с состоятельными и известными личностями.

Мы советуем ведущим ознакомиться с **«Властью за Троном»** и последующими частями кампании **«Врага внутреннего»**, прежде чем их игроки начнут активно участвовать в социальной жизни Мидденхайма.

По отпечаткам Пурпурной Руки

Пурпурная Рука занимает значительное место в кампании **«Врага внутреннего»**, но у культа имеются несколько отделений в городе, и не все из них связаны с основным сюжетом **«Власти за Троном»**.

Среди значимых локаций можно выделить аптеку Карбункель и виндхундскую компанию грузоперевозок, которые играют ключевую роль в заговорах культа. Если персонажи проявят смекалку в расследовании деятельности культа, они могут получить вознаграждение, раскрыв эти операции до начала событий **«Власти за Троном»**. Более того, они могут попытаться перехватить секретные послания, например, те, которые отправлялись голубями в виндхундскую компанию грузоперевозок, предупреждая о важном событии, которое должно произойти незадолго до событий **«Власти за Троном»**.

С другой стороны, если персонажи не раскроют эти ячейки культа к тому времени, как приступят к **«Власти за Троном»**, эти люди будут потрясены откровением о том, что Лорд Закона Васмайер был разоблачён как Magister Magistri культа и, весьма вероятно, был убит.

После разоблачения Васмайера в вакууме, образовавшемся вокруг этого события, члены культа будут в панике стремиться защитить себя, избежать наказания и попытаться восстановить остатки своего культа. В ходе реализации этих планов культисты могут решить отомстить персонажам, которые лишили их возможности захватить трон Мидденхайма.

По следам Готхарда фон Витгенштейна

Если персонажи принимали участие в событиях «Смерти на Рейке», то они могли приехать в Мидденхайм с целью выследить дворянина-отступника Готхарда фон Витгенштейна. Этот персонаж ведущего также играет значительную роль на более поздних этапах кампании «Врага внутреннего». Пока Готхард остаётся на свободе в городе и замышляет недоброе, будет разумнее, чтобы след, по которому движутся персонажи, оборвался. Если Готхарду удастся ускользнуть от них, вы сможете снова представить его в качестве антагониста в будущем.

В качестве главы Гильдии Купцов и председателя комиссии по торговле и коммерции, Готхард нажил множество противников в городе и стал известной фигурой в сатирических представлениях, подобных тем, которые ставятся в «Смеющемся осле». Эти сценки можно использовать, чтобы намекнуть на то, что Готхард Валленштайн - отрицательная личность, не раскрывая при этом, что он скрывается под личиной Витгенштейна.

ПЕРЕМЕНЫ ПОСЛЕ «Власти за Троном»

По завершении «Власти за Троном» вполне возможно, что многие упомянутые персонажи ведущего утратили свои позиции или даже погибли в ходе кампании. В большинстве случаев вы можете решить, кто унаследует ту или иную должность. Тем не менее, существует несколько должностей, которые, безусловно, останутся незанятыми после завершения «Власти за Троном».

Скорее всего, трое лордов закона были убиты или скомпрометированы в ходе событий, связанных с «Властью за Троном». Их замена будет осуществлена за счёт высокопоставленных сотрудников Почтенной Гильдии Законников. Новыми лордами закона станут Еберхард Рихтер, Карл Георг Джеринг и Ханнес Брукер. Как и их предшественники, они представляют собой серьёзных и несколько скучных личностей, которые предпочитают держаться в стороне от политики и общественных споров, по крайней мере, на публике.

Ар-Ульрик Джаррик Валгейр, вероятно, столкнётся с последствиями утраты милости из-за неосмотрительных поступков, которые будут раскрыты в ходе приключения. Вскоре его место займёт Эмиль Валгейр, текущий великий магистр рыцарей Белого Волка.

Отец Логова Либиц, заместитель Ар-Ульрика, будет сильно недоволен тем, что не получил повышения. В качестве утешения он сильнее погрузится в дела Братства Топора.

НОВОЕ ПРОЯВЛЕНИЕ БАБРАККОСА

Чумной лич-бестия все активнее воздействует на мир смертных благодаря стараниям своих последователей, Пожирателей Мира. По мере того, как они продолжают свои усилия, Бабраккос становится всё более могущественным, а его влияние на события в Мидденхайме приобретает все более разрушительный характер. Сила Бабраккоса определяется несколькими важными факторами. Он укрепляет свою мощь благодаря высвобождению Шаиша, Аметистового Ветра магии, что означает, что с каждой новой смертью в Мидденхайме и его окрестностях его влияние возрастает. Кроме того, Бабраккос черпает силу из контроля над предметами, связанными с Мидденхаймом, такими как церковные артефакты, награды и полковые знамёна. Значительную роль в его могуществе также играют загадочные стеклянные подвески, которые распространяют его последователи, а также песни, прославляющие его имя.

С растущей мощью Бабраккоса усиливается и его способность распространять чуму, известную как пятнистая зелёная оспа мозга (стр. 128), призывать нежить и действовать как самостоятельная сущность. В текущей ситуации Пожиратели Мира начинают добиваться значительных успехов. Они завуалировали гимны в честь Бабраккоса под детские песенки, чтобы его имя не забывалось. Созданные ими подвески с его символом привлекли внимание многих модников в Мидденхайме. Кроме того, культисты начали похищать артефакты, имеющие отношение к городу. Хотя Бабраккос пока не проявился, несколько всадников нежити были вызваны, чтобы изводить Марку Линца, а в Нордерингене вспыхнула чума.

Привлечение персонажей к делу

С развитием влияния Бабраккоса персонажи могут заметить новые вспышки чумы и появление нежити. Религиозные персонажи могут получать видения о пробуждающейся силе нежити, в то время как те, кто обладает магическим зрением, заметят резкое скопление и истощение Шаиша. Храмы, гильдии и другие древние учреждения Мидденхайма начинают предлагать вознаграждения за украденные артефакты, все из которых ведут к Пожирателям Мира. Расследования могут выявить, что среди атакованных нежитью людей часто встречаются те, кто носит подвески в форме стеклянных когтей, и изучение этого символа может подтвердить его связь с Бабраккосом. Аналогичные подсказки появляются и при исследовании вспышек пятнистой зелёной мозговой оспы. Если персонажам удастся помешать культу в сборе артефактов или производстве подвесок, они смогут смягчить или полностью предотвратить некоторые проявления силы Бабраккоса.

Период	Формы проявления нежити	Вспышка оспы мозга	Бабраккос
Начало кампании	Ходили слухи, что скелеты нападали на одиноких путников в Марке Линц.	Нордеринген	Мёртв
Спустя 1 месяц	Всадники скелеты разоряют Марку Линц.	Иммельшайд	Привидение
Спустя 2 месяца	Могильные призраки, привидения и спектры тревожат Баронство Хольцбек.	Сохк	Привидение
Спустя 4 месяца	Полк скелетов собирается в Герцогстве Тхугенхайм и марширует на Мидденхайм.	Хольцбек	Привидение
Спустя 8 месяцев	По всему великому герцогству могилы отдают своих мертвецов, а скелеты и зомби заволокли улицы Мидденхайма.	По всему Великому Герцогству	Лич-Бестия

БАБРАККОС – ЧУМНОЙ ЛИЧ-БЕСТИЯ

«Первая угроза» Мидденхайма представляет собой могущественное монструозное существо нежити, обладающее чертами как бесплотного приведения, так и вампира. Происхождение Бабраккоса остаётся неизвестным, однако учёные высказывают предположение, что отсутствие в регионе мест, связанных со Старой Верой, наряду с необычными некромантическими свойствами Медной крепости, указывает на то, что до прихода тевтогенов здесь мог править могущественный некромант. Возможно, Бабраккос был слугой, другом или соперником Мората, некроманта, который когда-то жил в Медной крепости.

Бабраккос потратил более 2000 лет на накопление сил, чтобы вновь проявить себя в этом мире. Сначала он может принимать лишь слабую призрачную форму, но по мере того, как его слуги добиваются успехов от его имени, он становится смертоносной нежитью. Пожиратели Мира хранят святилище Бабраккоса в подвале одного из зданий в Альтмаркте (стр. 33). Здесь они собирают все артефакты, которые им удастся похитить. Бабраккос проявляется в этом месте и остаётся там до тех пор, пока болезнь и хаос не достигнут такой степени, что он не почувствует себя в безопасности и не сможет вновь бродить по миру смертных.

Если Бабраккос был встречен до достижения своей полной силы, примените профиль, указанный для приведения (WFRP: Книга Правил, стр. 331). В случае, если он уже достиг полной силы, используйте профиль, представленный ниже.

Настоящая смерть для Бабраккоса

Бабраккос может быть уничтожен, его приспешники могут быть перебиты, Пожиратели Мира могут быть ликвидированы, а все их творения – уничтожены, но даже в этом случае Бабраккос продолжит своё существование. Как и злоеший Нагаш или Великий Чародей, Бабраккос разработал множество методов возвращения из смерти.

Настоящая победа над Бабраккосом возможна только после эксгумации Воющих Камней и освобождения заключённых в них духов. Скрытые тексты, находящиеся у Пожирателей Мира или затерянные в каком-либо заброшенном уголке Дома Знаний в главном храме Ульрика, могут предоставить ключ к пониманию связи между культом лича-бестии и древним каменным кругом.

БАБРАККОС – ЧУМНОЙ ЛИЧ-БЕСТИЯ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	68	42	64	58	64	53	67	78	68	49	22

Черты: аура ужаса (3), бестелесность, заразный, источник скверны (слабый), крепкий орешек, магический дар (некромантия и смерть), нежить, ненависть (к тевтогенам), нестабильность, разносчик (пятнистая зелёная оспа мозга), регенерация

Навыки: запугивание 84, концентрация (Шаиш) 83, рукопашный бой (древковое) 83, язык (магический) 88

Таланты: абсолютный слух, безупречная дикция, второе зрение, грозный вид, школа магии (некромантия, смерть), эфирный унисон

Заклинания: коса Шаиша, ласка Ланиф, оживление мёртвых, похищение жизни, призыв костяков, пурпурный саван Шаиша

МЕСТЬ ХАЗРАКА

В последующие годы после событий «Внутреннего Врага» Граф Борис начнёт восстанавливать свою утраченную мощь и отправится в поход вместе с рыцарями из Мидденхайма. Это рискованное решение приведёт к череде битв с особенно жестоким повелителем зверей, который испытывает к графу особую ненависть. В течение следующих нескольких лет история этой вражды будет развиваться следующим образом.

2516–2517 К.И.

После одержания победы над повелителем зверей Грактаром, могущественный повелитель зверей Хазрак направляет своё боевое стадо из Рейкланда в Драквальд. Он ведёт кампанию против человеческих поселений в этом районе, разорив множество городов и деревень, среди которых оказался и Иммельшайд в Великом Герцогстве Мидденхайм.

2518 К.И.

Борис Тодбрингер начинает широкомасштабную операцию по зачистке Драквальда и нацеливается на Хазрака. Повелитель зверей оказывается в безвыходной ситуации во время Битвы при Эстервельде. Кавалерийская атака, возглавляемая Тодбрингером, прорывается сквозь толпу и наносит Хазраку рану, в результате которой он теряет левый глаз.

2519 К.И.

Кампания против звероловдов продолжается. Борис командует полком, направляющимся в Нордеринген, где Хазрак организует засаду. Повелитель зверей приказывает перебить солдат Тодбрингера, но оставляет графа в живых, выколов ему глаз в отместку. Вернувшись в Мидденхайм, Граф обещает 10 000 крон тому, кто принесёт ему голову Хазрака.

Роль Красной Короны

Вражда между Хазраком и Графом Борисом может показаться следствием случайных столкновений между повелителем зверей и графом, который ведёт свою кампанию. Однако стоит обратить внимание на то, что за успехом Хазрака стоит Красная Корона. Таким образом, если персонажи смогут выследить и устранить ключевых представителей Красной Короны, они смогут остановить возвышение Хазрака или подорвать его военные планы.

Вы могли бы представить кампанию, в которой персонажи сталкиваются с Красной Коронай. Если культ потеряет свою штаб-квартиру в таверне «Дерзкая дама», если Магистр Перемен будет устранён или скомпрометирован, если связь между культистами в городе и звероловами в его окрестностях окажется под угрозой, или если агенты культа в Варренбурге будут разоблачены, то противостояние между боевым стадом Хазрака и армиями Мидденхайма может принять совершенно иной оборот.

Зацепки, представленные в книге «Смерть на Рейке», намекают на наличие штаб-квартиры культа в Мидденхайме, однако не раскрывают, как её отыскать. Персонажам необходимо проявить максимальную инициативу для того, чтобы выследить и ликвидировать культ в городе. Если Красная Корона будет уничтожена, поход Хазрака лишится своего ключевого руководства. Однако, если персонажи смогут перехватывать сообщения между культистами и звероловами, не ставя в известность Красную Корону, это поможет Мидденхайму организовать решительное контрнаступление.