

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

НАЁМНИКИ СТАРОГО СВЕТА



◆ Четверо “порядочных” наёмников для WFRP ◆



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

Наёмники Старого Света	3
Как это использовать?	3
Лургур «Фонарь» Гнев-Кулак	4
Капитан Фрисаль и «Галка Мараз»	6
«Галка Мараз»	6
Для найма: При мускулах	7
Меню Фонаря	7
Престижное приключение: Употрохотворение	8
Лиривен Янтарное Цветение	9
На службе у Барона	11
Список Лиривена	11
Для найма: Что видит твой эльфийский глаз?	12
Престижное приключение: Они заклеят руной этот день	13
Генриетта «Васька» Василёк	14
Элла фон Лейен	15
Распоряжения Васьки	16
Для найма: Жизнь под лестницей	17
Престижное приключение: Вне подозрений	18
Ангела Красная	19
Таалхофферы	21
Призывы Ангелы	22
Для найма: Идите по моим следам	22
Престижное приключение: Красная в клыках и когтях	23



НАЁМНИКИ СТАРОГО СВЕТА

♦ ВВЕДЕНИЕ ♦



Старый Свет — это место, пронизанное легендами. В тавернах и домах, уютясь у камина, люди рассказывают истории о могучих героях, чьи деяния отдаются эхом в веках. И всё же, мир состоит из иных людей. За каждым великим воином или магом стоит бесчисленное множество мелких сошек, выполняющих реальную работу. Начиная от нездорового Штрэнга, спутника охотника на ведьм Матиаса Тульмана, и заканчивая верным Члодом, слугой Бретонии — пусть эти фигуры и скрыты, но кто бы носил сумки героев без них?

В **Наёмниках Старого Света** представлены четверо неигровых персонажей, которых ведущий может ввести в свои игры, чтобы те помогли персонажам в их приключениях или служили их врагам, если те получают более выгодное предложение. Они расширяют правила наёмников («**WFRP: книга правил**», стр. 309) и могут помочь ведущему познакомить игроков с персонажами, имеющими свою историю, желания и, возможно, даже проблемы, которые игроки должны будут преодолеть.

Каждый неигровой персонаж снабжен подробной биографией, профилем для использования в игре, а также работодателем, которому он служит в данный момент. Кроме того, они имеют особые требования, необходимые для их найма, а также сюжетные зацепки, помогающие выстроить их отношения с персонажами. Итогом игры может стать престижное приключение, которое может послужить основой для целой кампании.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Существует множество путей использования этой книги. Это могут быть просто неигровые персонажи, с которыми персонажи могут взаимодействовать; наёмники, помогающие в их приключениях, или предоставляющие им доступ к разнообразным затеям; потенциальные антагонисты, усложняющие уже существующую сюжетную линию; или зацепки для создания собственных кампаний. Ведущие могут воспользоваться правилами окажи мне услугу («**WFRP: книга правил**», стр. 198) как в качестве награды за выполнение заданий неигровых персонажей, так и в целях привлечения их к сотрудничеству.

НАЁМНЫЕ РАБОТНИКИ

Каждый неигровой персонаж может помочь персонажам в выполнении определённых заданий, или даже самостоятельно выполнить их за определённую плату. Их услугами можно воспользоваться как во время между приключениями, так и в то время, когда персонажи заняты другим приключением. Команда может заниматься своими делами, пока, например, Лиривен Янтрное Цветение будет собирать для них информацию о метке. Поскольку наёмники зарабатывают на жизнь своими талантами, вы всегда сможете нанять их для этой цели, если только они не заняты чем-то другим, но завоевание их доверия может снизить необходимые затраты. Некоторые неигровые персонажи ценят монеты не так высоко, как другие, предпочитая обмениваться товарами или услугами напрому.

РАБОТНИК МЕСЯЦА

Наёмники отправляются туда, где есть работа, и, как правило, не имеют постоянного места жительства. Вместо этого они могут появиться на службе у конкретных работодателей и, следовательно, могут быть встречены везде, где это необходимо по сюжету. У каждого неигрового персонажа имеется запись с подробным описанием работодателя, на которого они могли бы работать. В качестве альтернативы они могут оказаться на службе у уже существующего в кампании неигрового персонажа, который, например, может оказаться давним противником игроков, и будут искать информацию о бывших соратниках или выступающими в роли шпионов в рядах персонажей. Они также могут работать на неигровых персонажей из буклета **Покровители Старого Света I и II**, что позволит ведущему внести в приключение новую зацепку, из-за чего их цели приведут к конфликтам, которые предстоит разрешить.





ЛУРГУР «ФОНАРЬ» ГНЕВ-КУЛАК

ОГР-НАЁМНИК



Мотивация: Месть

Краткосрочная амбиция: пережить агентов Штирландской аристократии.

Долгосрочная амбиция: сожрать кишки увенчанного рогами зверюда.

Путешествуя по торговым заставам, рыбацким деревням и логовам контрабандистов, раскинувшимся на реках Старого Света, вы можете встретить огра с впечатляющей коллекцией Штирландских боевых медалей. Однако не стоит долго разглядывать его, так как, несмотря на свою приветливость, этот огр несёт в себе искорку паранойи, которая так и ждёт возможности вспыхнуть насилием.

Фонарь родился в племени Гнев-Кулаков высоко в горах и вырос, слушая рассказы об Империи от (зачастую находящегося в ужасе) человека-кострового. Эти рассказы разожгли в молодом Огре тягу к странствиям, и он отправился на поиски этих земель, полных добычи для тех, кто готов за неё сражаться.

ЛУРГУР ГНЕВ-КУЛАК
ОГР ГРУЗЧИК, БЫВШИЙ ОХРАННИК (МЕДНЫЙ З)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	35	19	42	55	24	21	35	15	39	31	39

Черты: броня 1, голод, размер (большой), оружие (боевая дубина) +9

Навыки: атлетика 26, кутёж 60, стойкость 65, азартные игры 20, запугивание 50, рукопашный бой (основное 45, кулачное 45, двуручное 45), наблюдательность 34

Таланты: грязные приемы, здоровяк, ненависть (зверюды), сумеречное зрение, живучесть, могучий удар, сильная спина, упрямство

Имущество: плащ (старое парусное полотно), медали, кошель с мясом неизвестного происхождения, боевая дубина



Фонарь устроился на службу в Штирландскую армию, посчитавшую, что кормить этого зверя - мизерная плата за то, что он может охранять пушки и самолично выносить их с поля боя. Именно здесь ему дали прозвище «Фонарь», предположительно за выступающую челюсть, хотя недоброжелатели говорят, что это потому, что он не слишком умный. Здесь же началась необычная дружба: Фонарь привлек внимание молодого командира армии.

Этот генерал, дальний родственник графа Альберих из Дома Гаупт-Андерсенов, только-только покинул родные места. Теперь, когда у него появился шанс проявить себя, он оказался в затруднительном положении из-за вмешательства властных советников, считавших, что они знают все лучше только потому, что уже руководили армиями ранее.

Увидев, как Фонарь отбил засаду унгоров, забросав их пушечными ядрами, генерал решил, что нашёл решение своей проблемы. Он назначил Огра своим личным телохранителем и был поражен тем, с какой готовностью подчиненные выполняли его приказы, если это позволяло избежать пристального взгляда Фонаря. Фонарь, в свою очередь, радовался изысканной пище и престижу новой должности, и они стали неразлучны.

Впрочем, это длилось недолго. Во время одного из маршей армии из зарослей деревьев выскочил воинственный табун зверюродов. Фонарь бросился на яростных горю, вздымая и опуская свою огромную боевую дубину в кровавые дуги. Они отступили от него, и Фонарь бросился в погону. Только когда горы исчезли в лесной тьме, он обернулся и увидел, что его друг лежит на земле мертвый.

Он лишь мельком увидел его убийцу: колоссального зверюрода, отличительной чертой которого была корона из рогов, растущих из его черепа.

Опечаленный кончиной друга, Фонарь в знак уважения съел его тело, преподнеся его в дар Великой Пасты. Стоящие рядом солдаты отнеслись к этому иначе.

Изгнанный, Фонарь стал преследовать увенчанного рогами зверюрода по всему Старому Свету, желая отомстить. Его поиски осложнились тем, что семья генерала назначила за голову Фонаря вознаграждение, желая отомстить за осквернение трупа своего наследника. Фонарь понял, что рано или поздно охотников за головами станет слишком много. Он решил не высовываться и устроился работать в команду контрабандистов, скрываясь среди множества водных путей Империи (при этом, никогда не снимая медалей - гордость не позволяет). Теперь он путешествует на борту «Галки Мараз», настороженно следя за всеми, кто желает получить Штирландскую монету, и постоянно разыскивая увенчанного рогами зверюрода.





КАПИТАН ФРИСАЛЬ И «ГАЛКА МАРАЗ»

Капитан Фрисаль и команда корабля «Галка Мараз» зарабатывают на жизнь, перевозя зерно вверх и вниз по Тойфелю. Во всяком случае, так написано в документах. Однако Фрисаль – контрабандист, и с готовностью забивает потайные отсеки своего трюма всем, за что можно выручить деньги. Предметы роскоши, еретические тексты, эльфийские артефакты – всё это, как и многое другое, ускользало от пристального взгляда речной стражи.

Капитан с радостью принял Фонаря на борт. Огр не слишком распространяется о своём прошлом, а, как известно, подобное характерно для не слишком благополучных жителей реки, а немногословность – небольшая цена за докера, с которым ни один портовый досмотрщик не захочет связываться.

Поначалу простой юмор Фонаря и его абсолютная неспособность блефовать в картах показались команде очень забавными. Так было до тех пор, пока они не ввязались в драку в баре и не стали свидетелями того, как он разорвал человеку руку до кости. Теперь большинство из них держатся от него на расстоянии, перешептываясь и рассказывая мрачные слухи об аппетитах огра.

Даже Фрисаль начал сомневаться. Время от времени появляются люди со Штирландским акцентом и вызывающим тревогу видом, задают вопросы, и, судя по всему, баржа теперь никогда не сможет подолгу оставаться на месте, чтобы Фонарь не попал в какую-нибудь передрагу. Однажды они попытались расспросить его о прошлом. То, как оттопырилась его губа, обнажившая острые, как у акулы, клыки, заставило их отказаться от этой затеи. На данный момент огр является ценным членом экипажа, но, если весть о том, что за его голову назначена награда, дойдет до капитана... что ж, возможно, придёт время задуматься о том, насколько «ценен» огр может быть на самом деле.

«ГАЛКА МАРАЗ»

С первого взгляда «Галка Мараз» представляет собой обычную речную баржу. Однако капитан Фрисаль потратил немало усилий, чтобы она могла обогнать любое патрульное судно, если его команда окажется чересчур любопытной. Экипаж судна состоит из восьми человек, включая Фонаря и Фрисаля.

Расширенные правила для лодок можно найти в книге «Смерть на Рейке: дополнительные материалы». Капризная Чайка рассматривается как ОБЫЧНАЯ БАРЖА («Смерть на Рейке: дополнительные материалы», стр. 33), улучшенная с помощью *сглаживания корпуса* («Смерть на Рейке: дополнительные материалы», стр. 64), *снятых надстроек* («Смерть на Рейке: дополнительные материалы», стр. 66) и *гоночного такелажа* («Смерть на Рейке: дополнительные материалы», стр. 66).





МЕНЮ ФОНАРЯ

ТЮРЕМНАЯ ПЕСНЬ

У капитана Фрисаля пропал ценный докер, а ему нужен этот проклятый огр, чтобы успеть загрузить «Галку Мараз» до того, как хлынут дожди. Доведённые до отчаяния, они готовы предложить бесплатную транспортировку тому, кто найдёт Фонаря. Однако Фонарь дрыхнет с похмелья в цепях. Патруль местной стражи обнаружил его в отключке рядом с бочкой эля, окруженной окровавленными кусками. Теперь они ждут ответа от высших чинов, что же им делать, и молятся Сигмару, чтобы огр не проснулся до получения ответа.

ПОЛУНОЧНЫЙ ПЕРЕКУС

Команда оставила Фонаря охранять корабль, а сама отправилась на берег, чтобы как следует напиться. К сожалению, за ночь Фонарь изрядно проголодался, а один из предметов контрабанды пах так вкусно... Теперь ему грозит потеря места в команде, если капитан узнает об этом. Ему нужны персонажи, чтобы отыскать замену. Он точно не знает, что это было, но на вкус оно было великолепно. На вопрос, кому оно предназначалось, он отвечает: «Я не знаю, но, насколько я могу судить, это был кто-то костяшный и магичный». Под костлявым в данном случае может подразумеваться Аметистовый Маг, Некромант, или кто-нибудь стройный, по сравнению с огром.

ВЫ ЗАНИМАЙТЕСЬ БОЛТОВНЁЙ

Зверолюды совершили набег на соседнюю деревню, и Фонарь собирается нанести туда визит. Однако, как показывает опыт, жители после нападения зверолюдов не очень-то рады появлению огра, поэтому ему нужно, чтобы персонажи сами все разузнали. По прибытии в деревню персонажей встречают сгоревшие дома, обездоленные крестьяне, мутировавшие деревья и таверна, которая, как оказалось, загадочным образом осталась нетронутой.

ВЗБУДОРАЖЕННЫЙ ШТИРЛАНД

Простояв несколько дней в доке, Фонарь заметил процессию людей, облачённых в Штирландские ливреи. Один из них даже разговаривал с капитаном Фрисалем, правда, огр не знает, о чём. Что же они там делают, а? Должно быть, следят за ним. Они всегда его преследуют. Ну что ж, сначала Фонарь разберётся с ними. Ему нужны персонажи, просто для того, чтобы отвлечь его команду, пока он отправится к тому большому, старому особняку, к которому, как он видел, они направлялись.



ДЛЯ НАЙМА: ПРИ МУСКУЛАХ

Фонарь может быть нанят кем угодно, если только они не носят Штирландскую ливрею, в таких случаях он постарается их избежать. Он может сопровождать персонажей в приключениях, нести дополнительные 15 пунктов веса или громить всё, что необходимо разгромить.

Персонажи также могут послать Фонаря запугать кого-нибудь или доставить посылку, но если он идет без сопровождения, то всегда есть риск того, что огр зайдёт слишком далеко. Если Фонарь провалит **серьезную (+0) проверку силы воли**, он решит, что лучшим решением будет применение плотоядного насилия. Фонарь требует 6/- за короткое поручение, 1 крону за рабочий день и 6 крон за рабочую неделю. Он принимает зарплату в монетах или в виде эквивалента денежной суммы мясом.



ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: УПОТРОХОТВОРЕНИЕ

Был замечен увенчанный рогами зверолод. Выпивая в местной таверне, Фонарь подслушал, как группа коробейников, сгрудившись у огня, шепотом рассказывала о зверолодах в близлежащих лесах. По их словам, мутировавших тварей становится всё больше и больше, их возглавляет жестокий чемпион, благословлённый Богом Крови. Чудовище из прошлого Фонаря.

Выяснив у перепуганных путешественников его местонахождение, Фонарь отправляется в преследование. Он планирует вырвать у этого существа кишки и сожрать его на глазах у его последователей - заслуженное унижение за всё то, что ему пришлось пережить. Однако, несмотря на то что Фонарь, возможно, не самый умный, он все-таки учится на своих ошибках. Персонажи нужны ему для того, чтобы разобраться с приспешниками твари и обеспечить ему бой один на один, которого он так жаждет.

Но это не просто столкновение с одним воинственным стадом. Следуя за рассказами в лес, персонажи приходят к поваленному каменному кругу. Они находят там рогатого чемпиона, готового сразиться со своим соперником, которым оказался мутант Тзинча, рассматривающий появление персонажей в качестве полезного инструмента в этом поединке.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если персонажам и Фонарю удастся победить увенчанного рогами зверолода, его боевое стадо разбежится, что положит конец их набегам. Добыв доказательство гибели зверолода, Фонарь снова получает привилегированное место в армии Империи, а персонажам будут предложены комиссионные, если они согласятся выследить остатки боевого стада.

Фонарь не забывает о помощи персонажей, предлагая стать их спутником, согласно правилам для таких персонажей в «WFRP: книга правил», стр. 309.

Однако, если персонажи не помешают Фонарю съесть кишки зверя, то его начнут мучить странные сны. Багровые сны. Сны, наполненные резнёй и кровожадной мезьей. Солдаты Штирланда, которые бросили его, дворяне, которые назначили за его голову награду, контрабандисты, которые все эти годы обманывали и не доверяли ему - он видит, как все они падают под ударами его дубины. Если так будет продолжаться слишком долго, Старый Свет может столкнуться с новым поборником Кровавого Бога.

Если не удалось одолеть увенчанного рогами зверолода, то он продолжит наращивать своё боевое стадо, до тех пор, пока, наконец, не соберёт достаточно сил, чтобы осадить человеческие города. Возможно, персонажи сумеют воспользоваться тем, что им удалось узнать о его соперничестве с мутантом Тзинча, однако Фонарь продолжит своё преследование.





ЛИРИВЕН ЯНТАРНОЕ ЦВЕТЕНИЕ

ЛЕСНОЙ ЭЛЬФ-ШПИОН



Мотивация: Потворство своим желаниям

Краткосрочная амбиция: показать своему начальству свою ценность.

Долгосрочная амбиция: построить собственную криминальную империю.

В криминальном мире Убершрейка Лиривен Янтарное Цветение выделяется, словно цветок, растущий посреди навозной ямы. Он одет по последней альтдорфской моде, а его плащ пестрит осенними красками. Люди часто удивляются, как эта яркая фигура является одним из самых уважаемых шпионов преступного мира. Но, как он сам часто говорит, когда речь идет о секретах, сперва тебя должны найти, прежде чем прошептать что-нибудь тебе на ухо.

Несколько лет назад Лиривен покинул свой дом в Лаурелорнском лесу, чтобы составить отчет о влиянии гномьего населения Убершрейка. Пробыв там сравнительно короткое время, эльф оказался за решеткой: пара стражников сразу же невзлюбила его, чему не способствовали несколько колких замечаний, которые он сделал в адрес их матерей. Это, возможно, было лучшим, что могло с ним случиться.

ЛИРИВЕН ЯНТАРНОЕ ЦВЕТЕНИЕ ЛЕСНОЙ ЭЛЬФ-ШПИОН (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	40	36	28	24	50	43	44	44	43	38	10

Черты: враждебность (стражник), броня (руки, туловище, ноги) 1, оружие (кинжал) +4

Навыки: подкуп 43, обаяние 48, лазание 33, сплетничество 48, торговля 40, запугивание 31, интуиция 52, язык (кхазалид) 55, рукопашный бой (основное) 43, наблюдательность 60, тайные знаки (воры) 47, ловкость рук 49, скрытность (города 55, дикая природа 57), выслеживание 55

Таланты: обостренное восприятие (зрение), трёп, преступник, этикет (преступники) 1, сумеречное зрение, грамотность, интриган, тень, разрыв дистанции

Имущество: 3 кроны на приобретение улады Ранальда, плащ осенней расцветки, гримёрный набор, сеть осведомителей, наплечная сумка с простой одеждой, кожаная куртка и кожаные штаны



Пока Лиривен содержался в грязной тюрьме, ему пришлось общаться с преступниками. Он был поражен, поскольку оказалось, что преступники - отнюдь не невежественные грубияны, за которых он их ранее принимал, а доселе неиспользованный источник информации, корни которого выются через все слои общества Убершрейка.

Выйдя на свободу, Лиривен начал вливаться в криминальную среду Убершрейка. Его мастерство незаметно проскальзывать через свое древесное царство прекрасно адаптировалось к городу, и он научился искусству взлома и проникновения. Со временем они стали принимать Лиривена за своего, и он, к своему ужасу и восхищению, обнаружил, что ему очень нравится его шумная, яркая жизнь среди них, которая сильно отличается от жизни в суровом доме, который он покинул.

Новости распространялись довольно быстро, и люди стали разыскивать Лиривена. Кто-то из них просто любопытствовал, а кто-то хотел использовать шпиона в своих целях, вытягивая любые сведения о скрытном эонире. Лиривен сумел воспользоваться их любопытством, создав себе экстравагантную внешность и распространяя истории о своих дерзких проникновениях, некоторые из которых даже оказались правдой.

Все больше и больше людей обращались к нему, предоставляя информацию и прибегая к его услугам, что позволяло ему финансировать свои похождения и растущую привязанность к Ранальдовой усадьбе.

Он посчитал свою личину «эльфа в красном плаще» весьма полезной фишкой. Это не только привлекает деловых людей, но и позволяет ему оставаться незамеченным, меняя одежду. Это позволило ему проникнуть во многие городские организации, поставляя постоянный поток новостей своему начальству в Лаурелорн.

Тем не менее, несмотря на то, что в своих донесениях он старательно следит за своим образом, новости о его экстравагантном поведении начинают доходить и до тех, кто послал его туда. Некоторые начинают опасаться, что их шпион обрёл новый дом. Лиривен постоянно ходит по канату: ему нужно показать себя начальству в лучшем свете, не отказываясь при этом от комфортной жизни. Он не собирается предавать свой народ. Однако судьба не хочет, чтобы он увядал, как осенние листья.



НА СЛУЖБЕ У БАРОНА

Хотя Лиривен предоставляет свои услуги всем желающим, чаще всего ее можно встретить в подчинении у Барона, безжалостного главаря воров, контрабандистов и головорезов, обитающих под Великим мостом Убершрейка. То, что начиналось как простое проявление любопытства, переросло в плодотворные деловые отношения. Он выступает в роли её глаз и ушей, информируя её о том, кто что замышляет в её городе, а она, в свою очередь, обеспечивает его защиту силой своей репутации.

Лиривен считает Барона весьма полезным покровителем. Её связи охватывают места, находящиеся за пределами его досягаемости, в частности, квартал гномов Давихаген. Он всячески старается развивать эту связь и прилагает все усилия, чтобы всегда оставаться в фаворе у Барона. Кроме того, она - самый надежный источник услады Ранальда в городе - вещества, вызывающего привыкание, которое Лиривен только сейчас начинает в полной мере осознавать.

Он верит в то, что на данный момент хорошо контролирует ситуацию, но при этом надеется, что Барон не осознаёт, насколько мощным оружием стал тот меч, который она держит над ним.

Хотя Барон находит Лиривена полезным, она не может отрицать своего личного неприятия. Вычурная натура эльфа, а также его частые высокомерные замечания и нежелательные советы по поводу того, как ей следует вести свои дела, уже не раз приводили к тому, что он едва не отправлялся в путешествие по Тойфелю. Возможно, однажды он зайдёт слишком далеко, и если когда-нибудь он сделает что-то, что будет угрожать всему, что она построила, то эльф может найти «безрассудный и буйный» характер людей гораздо менее привлекательным, чем он предполагал раньше.

ВАЛЛЕТА «БАРОН» МАЙЕР ГЛАВАРЬ БАНДЫ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	44	25	43	44	29	28	34	39	41	46	16

Черты: броня 2, оружие (дубинка) +8, стрельба (арбалет) +9

Навыки: подкуп 56, обаяние 56, кутёж 54, хладнокровие 51, уклонение 43, стойкость 54, запугивание 63, знание (убершрейк) 49, рукопашный бой (основное 54, кулачное 54), стрельба (арбалеты) 40, скрытность (города) 38

Таланты: преступник, расхититель, этикет (преступники), бесстрашие (стражники), грозный вид

Имущество: ручное оружие (дубинка), кольчуга, шайка воров

СПИСОК ЛИРИВЕНА

ПРИКРОЙТЕ МОЮ СПИНУ

Один из клиентов Лиривен угодил в переделку с стражей. В обычной ситуации Лиривен с радостью оставил бы этого человека повешенным, но у него было что-то, что не должно попасть в руки ни стражи, ни Барона. Ему нужны люди, которые отвлекут внимание, пока он будет пробираться к дому за уликами, а персонажи выглядят как раз теми, кто с удовольствием разворошит осиное гнездо.

СРУБИТЬ ПОД КОРЕНЬ

Одна гномья предпринимательница создала лесозаготовительную компанию и ищет инвесторов, утверждая, что нашла до сих пор неиспользованный источник особо ценных лесоматериалов. В Старом Свете хватает лесов, и нет недостатка в дураках, желающих это исправить, но что-то в энтузиазме этой гномихи вызвало у Лиривен подозрения. Ему необходимо узнать больше, но он не может подобраться к ней близко из-за сил её охраны и глубокого предубеждения в отношении эльфов. Возможно, персонажам повезёт больше.

СИГМАРИТСКАЯ КЛЕВЕТА

Барон поручил Лиривен разобраться с местным охотником на ведьм, который шныряет в районе моста Убершрейка, мешая ей вести дела. Однако ни она, ни Лиривен не хотят навлекать на себя гнев сигмаритов, поэтому о расправе не может быть и речи. Если же станет известно о каком-то скандале, то это может стать хорошим поводом для отвлечения внимания, при условии, что это не приведет ни к Барону, ни к её сообщникам. Жаль, что репутация охотника на ведьм безупречна, как белый снег.

СПЯЩИЙ С РЫБАМИ

Из Барак-Варр прибыл пароход с делегацией, несущей дары правителям города. Хотя союз между людьми и гномами оказался полезным для сдерживания Хаоса, эонир стремится к тому, чтобы их отношения не стали слишком дружелюбными. Лиривен придумал план подбросить на борт их корабля уличающие материалы, и для этого ему нужна помощь персонажей. Однако на борту их встречает медный привкус крови и невероятно реалистичная статуя гнома, лежащая на койке.



ДЛЯ НАЙМА: ЧТО ВИДИТ ТВОЙ ЭЛЬФИЙСКИЙ ГЛАЗ?

Лиривен предвзято относится к стражникам и не станет с ними работать, если те не продемонстрируют сначала свою ценность.

Лиривен можно нанять либо для помощи в выполнении ЗАТЕЙ *изучение жертвы* или *сбор новостей* («WFRP: книга правил», стр. 201), либо для их выполнения от имени персонажей. Если он будет помогать, это приведёт к изменению проверки с **серьёзной** (+0) на **заурядную** (+20), но при этом персонаж должен сопровождать его.

Если Лиривен не проходит проверку, будучи на службе у персонажей, его замечают либо преступники-конкуренты, либо коллеги-агенты из Лаурелорна. Вероятность того, что они предпримут какие-то действия, повышается от того, насколько часто они видят Лиривена с персонажами.

Лиривен требует 3/- за короткое задание, 9/- за рабочий день и 3 кроны за рабочую неделю. В качестве альтернативы он может принять в оплату полезную для него информацию или услугу Ранальда.

ЛЮДИ УБЕРШРЕЙКА

О Бароне и клане Харатаки повествуется в книге **Путеводитель по Убершрейку**, входящей в «WFRP: стартовый набор». Если вы захотите расширить взаимодействие персонажей с ними, то сможете найти дополнительную информацию в этих материалах.

КЛАН ХАРАТАКИ

Во главе с королевой Вильдой, Харатаки - уважаемый клан гномов, который после потери родового владения карака Бранар обосновался в районе Давихафен Убершрейка. Они отчаянно ищут любую возможность вернуть утраченное и очень переживают по поводу своего павшего статуса. Королева Вильда не допустит никаких оскорблений.





ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ОНИ ЗАКЛЕЙМЯТ РУНОЙ ЭТОТ ДЕНЬ

Лиривен призывают вернуться в Лаурелорн. Похоже, начальству надоело его дикий образ жизни, и оно сочло наилучшим решением пристально следить за ним. Лиривен не намерен возвращаться в спокойные бдительные леса. Он придумал план, который, несомненно, докажет, что там, где он сейчас находится, от него больше пользы. Похоже, клан гномов Харатаки задумал вторгнуться на территорию Лаурелорна, и лишь молниеносное слово Лиривена способно помешать этому.

Конечно, всё пока ещё не так, но гномов так легко провести, если дать им понять, что они сами так задумали. Лиривен поведал о местонахождении в Лаурелорне клада гномьих рунических артефактов, захваченных во время Войны Бороды. Такое сокровище вполне может перевернуть судьбу изгнанных Харатаки. Лиривену нужно лишь донести до них эту новость и проследить, чтобы гномы добрались до окраины леса, не вызывая у них подозрений. Об остальном он позаботится сам.

Последствия

Вопрос о правдивости сведений о древних гномьих артефактах остается умышленно расплывчатым. Либо Лиривен проболтался о вполне реальных запасах, хранящихся у эльфов, либо он обманывает не только эльфов, но и гномов.

ГНОМ КЛАНА ХАРАТАКИ ГНОМ-СОЛДАТ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	45	45	30	45	30	30	45	40	50	20	16

Черты: броня 2, оружие (молот) +7

Навыки: атлетика 40, лазание 40, кутёж 55, хладнокровие 60, уклонение 40, стойкость 55, артистизм (сказительство) 30, оценка 50, азартные игры 50, запугивание 40, язык (боевой арг 50, кхазалид 60), рукопашный бой (основное 60, парирующее 55), музицирование (барабан) 55

Таланты: игрок в кости, строевая подготовка, этикет (солдаты), устойчивость к магии, сумеречное зрение, грамотность, целеустремленность, бугай

Имущество: ручное оружие (молот), кольчуга, 1d10 серебряных шиллингов

В любом случае, это мероприятие может повлиять на судьбу и его самого, и этого уважаемого гномьего клана, в свою очередь изменив сложившуюся структуру власти в Давихафене Убершрейка.

Если Лиривену удастся добиться успеха, то престиж, который он приобретет в Лаурлорне и в преступном мире Убершрейка, после того как станет известно о его великой игре, может позволить ему стать самостоятельным крупным игроком. Перестав зависеть от Барона или других подобных покровителей, он становится главой собственной шпионской сети и поднимается с позиции наёмника до влиятельного покровителя персонажей. Это, в свою очередь, открывает им более свободный доступ как к преступникам Убершрейка, так и в Лаурелорнский лес.

Тем временем Харатаки не забудут такого предательства. Персонажи обнаруживают себя нежеланными гостями в компании гномов, а стыд за то, что ими манипулировал эльф, заставляет королеву Вильду отказаться от своего титула и принести клятву убийцы, в результате чего в Давихафене образовывается вакуум власти.

В случае неудачи Лиривен с позором возвращается в Лаурелорн, а его начальство проявляет интерес к его соратникам, которые на данный момент осведомлены о методах его работы слишком хорошо. Их агенты, разбросанные по всему Старому Свету, внимательно следят за персонажами, оценивая, являются ли они инструментом, который можно использовать, или угрозой, которую необходимо устранить.





ГЕНРИЕТТА «ВАСЬКА» ВАСИЛЁК

ПОЛУРОСЛИК-КАМЕРДИНЕР



Мотивация: Амбиции

Краткосрочная амбиция: повысить свой статус.

Долгосрочная амбиция: занять своё место при императорском дворе.

Красивая служанка одной из самых уважаемых купеческих семей Империи Генриетта Василёк устремила свой зоркий взор к пьянящим вершинам императорского двора. Её жизнь начиналась довольно скромно: она работала в поле вместе с остальными членами семьи, посещала регулярные праздники и пиры, характерные для сообщества Мутланда, испытывая, по большому счету, скуку. Все изменилось в тот день, когда через ее деревню проходила процессия имперских дворян.

Торжественные кареты, за которыми следовали повозки с припасами, были совершенно не похожи на то, что Генриетта видела раньше. Пока её отцы недовольно ворчали по поводу того, что им помешали убрать урожай, она тайком наблюдала за проезжавшими.

ГЕНРИЕТТА «ВАСЬКА» ВАСИЛЁК
ПОЛУРОСЛИК-КАМЕРДИНЕР (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	15	37	19	20	35	30	47	38	44	45	8

Черты: радикальные взгляды (медный статус -10, золотой статус +10)

Навыки: обаяние 50, кутёж 23, стойкость 30, сплетничество 55, торговля 53, интуиция 45, язык (бретонский) 42, знание (геральдика) 48, наблюдательность 45, ловкость рук 52, ремесло (повар) 52

Таланты: обостренное восприятие (вкус), простолюдин, этикет (слуги, дворяне), сумеречное зрение, ловкие пальцы, грамотность, устойчивость (хаос), небольшой, услужливость, запасливость

Имущество: придворный наряд, вышитый герб семьи фон Лейен, кошель с щипцами, копоушка, расчёска



К её радости, некоторые из дворян остановились, чтобы полюбоваться пейзажем. Она восхищалась их пестрыми нарядами, утончённой грацией, прекрасной едой (которая таинственным образом пропала из их багажа). Не обошлось и без насмешек, когда они заметили её за живой изгородью.

С тех пор Генриетта затаила страстное желание занять свое достойное место в этом мире. Вопреки желанию, но благодаря их любви и поддержке отцов ей удалось устроиться кухонной служкой к мелкому дворянину. С тех пор ничто не могло остановить продвижение Генриетты в высший свет. Она узнала, что сплетни — это валюта в её новом мире. Более того, при наличии соответствующего таланта в творчестве, сплетни можно было создавать из воздуха. Она развернула эту деятельность без всякой пощады и вскоре сменила мытые посуды на прислуживание за столом.

Прошло много лет с тех пор, как она впервые покинула Мут, и теперь Генриетта — личная служанка госпожи Эллы фон Лейен, матриарха состоятельной и влиятельной торговой империи фон Лейен. Однако здесь её восхождение по карьерной лестнице приостановилось. Поначалу Генриетта была в восторге от этой должности, однако теперь ей кажется, что госпожа фон Лейен относится к своему благородному положению не с подобающим приличием. Госпожа фон Лейен сама управляет своей торговой сетью, таскает Генриетту по всей Империи, редко посещает балы, торжественные приемы и прочие мероприятия, которые, по мнению Генриетты, являются признаком истинного благородства. Кроме того, она упорно называет её отцовским прозвищем «Васька», что очень возмущает юную полурослицу.

Недавно Генриетте представился случай сбежать в «Реформаторское общество». В этом светском клубе молодых дворян её хозяйку исключили из числа членов клуба из-за того, что приглашение обсудить торговые вопросы за выпивкой привело к разбитию горшка о голову герцога. Тем не менее, за это короткое время хозяйке этого заведения явно приглянулась Генриетта, и она предложила ей время от времени подрабатывать, когда она не нужна своей хозяйке. Генриетта с радостью согласилась, увидев в клиентах клуба путь к социальному признанию, которого она всегда так страстно желала.

ЭЛЛА ФОН ЛЕЙЕН

Громогласная, дерзкая и болтливая Элла фон Лейен — впечатляющая фигура. В молодости Элла гордилась тем, что лично командовала кораблями своей семьи, возглавляя торговые экспедиции даже до твердыни гномов — карака Кадрин.

Пушай в свои семьдесят с небольшим Элла больше и не противостоит речным пиратам, но все же не забывает заниматься предпринимательством. Под её руководством фон Лейены стали основными поставщиками стали карака Кадрин в Империи, которую ценят гномы-инженеры Нульна и различные компании, производящие доспехи для доппельзольднеров. Элле редко можно встретить в доме её семьи в Альтдорфе, поскольку она не выносит всех этих сплетен и придворной чепухи, что очень огорчает её многострадальную служанку.

Тем не менее, возможно, возраст всё-таки настигает её. Те, кто повстречает Эллу, описывают её как тень: её плоть чахнет, а некогда мощный голос трещит по швам. Из-за ухудшения здоровья она вынуждена полагаться на Генриетту, которая с удовольствием ведёт дела за её счёт.

Лишь Генриетта и, возможно, один или два человека в «Реформаторском обществе» знают, что эта «слабость» была создана полурослицей. Незаметно добавив несколько капель чего-то в чай Эллы, Генриетта добивается того, чтобы свести её участие в публичных делах к минимуму. Она не намерена убивать женщину, но уверена, что никому не понравится общество устрашающей и опасной боевой бабки.





РАСПОРЯЖЕНИЯ ВАСЬКИ

КАРАНТИН - И ЧТО ТЕПЕРЬ?

Хозяйка Генриетты приказала ей доставить важные товары, только что прибывшие в доки. Генриетта не хотела бы оказаться в столь грубой компании и поэтому интересуется, не могли бы персонажи помочь в этом небольшом деле. Им не нужно беспокоиться о том, что на корабле объявлен карантин в связи с болезнью: она уверена, что это просто заявления начальника порта, чтобы отвести от корабля всякую шваль.

ВСЕГО ЛИШЬ ЛОЖЕЧКУ

Запасы лекарств Генриетты для её госпожи начинают иссякать. Курьер должен был прибыть с последней партией, но, хотя корабль причалил, курьера на нём не оказалось. Кроме того, на борту корабля никто не помнит, чтобы видел, как он уходил. Последнее, что вспоминают, это то, что он стоял на причале, когда они остановились, чтобы взять припасы, и смотрел на реку со странным, мечтательным выражением в глазах.

ОТДЫХ ДЛЯ СЛАВНОГО МАЛОГО

У Генриетты есть друг, которому необходима скромная помощь - она уверена, что персонажи смогут вынести труп с местного званого ужина с соблюдением всех мер предосторожности. А как они отнесутся к тому, что труп не желает оставаться мертвым? Тише, пожалуйста! Ей бы не хотелось мешать гостям, которые так прекрасно проводят время.

СЕМЕЙНЫЕ ЦЕННОСТИ

Отцы Генриетты в городе. О боги, что, если кто-нибудь их разыщет и узнает, что она на самом деле не представитель дворянства Мутланда? Ей нельзя рисковать, это жутко постыдно. Могут ли персонажи занять их на день и обеспечить им безопасность? Может быть, провести их по рынку, показать несколько таверн, но при этом не спускать с них глаз. Никогда не знаешь, кто ухватится за такую возможность. И, ради всего святого, не позволяйте им спрашивать всех подряд, не знают ли они, где их «дорогая крошка Васька»!

ТЫ ПОЙДЁШЬ НА БАЛ

Герцог передал приглашение хозяйке Генриетты, но, к её ужасу, старая карга отклонила его! Генриетта просто обязана присутствовать на этом мероприятии: там есть несколько человек из местного светского клуба, которые сказали, что им было бы интересно пообщаться с ней. Если бы она только подкорректировала приглашение своей хозяйки, а персонажи выдали бы себя за её свиту, она уверена, что они сумели бы выдать её за настоящую аристократку.





«РЕФОРМАТОРСКОЕ ОБЩЕСТВО СЕРОЙ ЛЕДИ»

«Реформаторское общество Серой Леди» — это светский клуб имперского дворянства. Любый человек, имеющий важные связи в Фобергланде, при условии, что за него поручатся два члена клуба, может прийти выпить, пообедать и подискутировать о необходимости перемен в борьбе благородных семей с растущим влиянием купцов и магов.

Владельцем клуба является Руперт Леман, невысокий лысеющий человек с безупречными манерами. Его редко можно встретить вне своих клубов, он следит за клиентами и выбирает из них тех, кого можно пригласить в эксклюзивные «Подсобные помещения».

Мало кто догадывается, что этот скрытный мужчина — отпрыск печально известного вампирского рода фон Карштайнов, готовящий почву для пришествия своих хозяев. Недавно он обратил свой взор на фон Лейенов и их торговые связи с гномами. Нарушение этих связей может дорого обойтись армиям Империи, и если его первая попытка привлечь их к сотрудничеству прошла не так, как он рассчитывал, то Генриетта представляет собой новый путь для развития плана.

ДЛЯ НАЙМА: ЖИЗНЬ ПОД ЛЕСТНИЦЕЙ

Генриетта не согласится работать на человека с медным статусом. Однако она будет пользоваться их услугами, что делает её потенциальным покровителем для команд с низкими статусами.

Генриетта может быть нанята в качестве преподавателя этикета, оказывающего помощь в выполнении классовой затеи *улучшение репутации*. При этом стоимость классовой затеи сокращается до половины максимального заработка персонажа, а проверка карьерных навыков меняется с **серьёзной** (+0) на **простую** (+10). Однако, если вы получите ужасающий провал, то Генриетта постарается отдалиться от этого персонажа.

Она также может сопровождать персонажей, помогая тем самым создать иллюзию богатства или обеспечивая им доступ к местам, выходящим за рамки их обычного положения, благодаря своим связям с другими слугами.

Генриетта требует 3/- за короткое поручение, 9/- за рабочий день и 3 золотых кроны и 4/- за рабочую неделю.

Персонаж с золотым статусом может взять Генриетту в качестве спутника («WFRP: книга правил», стр. 309), что обеспечивает постоянную возможность пользоваться ее услугами, но при этом её содержание обходится персонажу в половину его дохода от заработка.





ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ВНЕ ПОДОЗРЕНИЙ

Руперт Леман, организатор «Реформаторского общества», пришёл к Генриетте с предложением. Купеческие семьи подрывают власть и авторитет дворянства, но в Генриетте он видит ту, кто сможет сберечь старые устои. Он разработал план, согласно которому она получит контроль над торговой империей фон Лейенов. Всё, что ей нужно — это получить подпись своей госпожи на каких-то особых документах, которые, как известно Генриетте, хранятся под охраной в адвокатской конторе в Альтдорфе, а затем организовать последующую Эллы. Для того чтобы все получилось, Генриетта не должна попасть под подозрение, поэтому она вынуждена обратиться за помощью к персонажам.

Однако Элла фон Лейен уже догадалась о маленьких играх Васьки. Притворяясь больной, она проводит собственное расследование тёмных сторон деятельности «Реформаторского общества». Персонажи могут стать полезными союзниками в раскрытии истины.

МЕДИЦИНА ГЕНРИЕТТЫ

Дисциплиант из Сердцебоя («WFRP: Книга Правил», стр. 306) разбавлен, что позволит вызвать только 2 состояния отравления. В обычном виде, он был бы слишком дорог для слуги.

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если персонажам все же удастся возвысить Генриетту, то, по её словам, они получат достойное вознаграждение, но — на время. Они получают доступ к транспортной сети фон Лейен, свободный проезд куда угодно, а также предложение выступить в качестве представителей Генриетты в карике Кадрин. Разумеется, персонажи — лишние звенья в схеме Генриетты, и от них необходимо избавиться. Было бы большой трагедией, если бы их корабль в один прекрасный день затонул.

Руперт Леман считает агентов Генриетты потенциальными подчинёнными. Возможно, они захотят занять почётное место в «Реформаторском обществе» и смешаться с высшими слоями общества Империи. Если они проявят себя достойно, то однажды их пригласят в желанные «Подсобные помещения», где Леман познакомит своих избранных с грядущим новым порядком.

Если персонажи помогут Элле фон Лейен раскрыть вампирскую сущность «Реформаторского общества», имперская аристократия погрузится в пучину беспорядков. Любой человек, связанный с «Обществом», попадает под пристальное внимание охотников на ведьм и Чёрной Стражи Морра, в результате чего многие бастионы имперской власти оказываются во власти своих политических противников. Персонажи оказываются втянутыми в теневую войну между дворянами, религиозными культами и вампирами, и им предстоит тщательно выбрать свою сторону.





АНГЕЛА КРАСНАЯ

ЧЕЛОВЕК-ОХОТНИК

**Мотивация:** Преданность**Краткосрочная амбиция:** защитить земли Таалхофферов.**Долгосрочная амбиция:** прекратить нечестивую охоту.

Молчаливая женщина небольшого роста и мощного телосложения, Ангела Красная - весьма сложная личность, но мало кто сомневается в её мастерстве обращения с лошадьми, гончими и ястребами. Она служит егермейстером у лорда Ганса Таалхоффера и получила своё прозвище за перемены, которые в ней вызывает охота. Её суровое поведение сменяется неистовой радостью, а глаза, как некоторые птицы садятся на ветки рядом с ней, или багровым цветом.

Ангела всегда умела обращаться с животными. Когда она работала в конюшнях лорда Таалхоффера, она снискала расположение у окружающих тем, что лошади довольно быстро стали ей доверять. Люди удивлялись, когда видели, как дикие хищные птицы садились на ветки рядом с ней, или замечали, как Ангела провожала взглядом пугливого волка.

АНГЕЛА КРАСНАЯ
ЧЕЛОВЕК-ЕГЕРМЕЙСТЕР (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	43	26	42	26	27	35	28	33	35	13

Черты: мутация (багровые глаза), стрельба (лук) +5 (50), оружие (нож) +3**Навыки:** обращение с животными 48, усмирение животных 48, лазание 31, хладнокровие 38, стойкость 47, торговля 38, рукопашный бой (основное 35), знание (Рейкланд 33, звери 42), язык (магический) 30, наблюдательность 31, стрельба (лук 53), обращение с ловушками 40, скрытность (дикая природа) 32, выживание 31**Таланты:** обостренное восприятие (зрение), меткий выстрел, бесстрашие (животные), охотничье чутьё, меткость, живучесть, скиталец, ходок (леса), ловчий, ведьма**Заклинания:** друг животных**Имущество:** лук, 20 стрел, собачий свисток, меховой плащ, печать Таалхофферов, огниво



Такая репутация может быть опасной. Только благодаря оперативному вмешательству лорда Таалхоффера Ангела избежала внимания охотника на ведьм.

Ангела верит, что Таал благословил её, одарив словами, способными заставить любое существо её понять. Тем не менее, её беспокоит то, что она получает огромное возбуждение во время охоты, то, как бурлит её кровь, и то, как она торжествует, когда ловит свою цель. Она постоянно следит за тем, чтобы подозрения охотников на ведьм не оказались правдой, а её дар не причислял её к числу проклятых. Это постоянное бдение изнуряет Ангелу, делает её сдержанной и холодной к своим товарищам.

У Ангелы есть одна близкая подруга. Хелена Таалхоффер, дочь и по совместительству наследница лорда, которая получает такое же неистовое удовольствие от охоты, как и Ангела. Ангела с удовольствием учила Хелену

выслеживанию, верховой езде и тому, как заставить ястреба и гончую откликнуться на твою команду, и нашла в ней усердную воспитанницу. Однако в последние дни она заметила, что в Хелене произошла тревожная перемена.

Хелена все реже получает удовольствие от чистой охоты, предпочитая наслаждаться резнёй. Не раз Ангеле приходилось наносить добивающий удар, избавляя бедное существо от страданий после того, как в результате тщательно выверенных выстрелов Хелены оно истекало кровью из десятка болезненных ран. Хуже того - слухи. В тавернах крестьяне рассказывают о полуденных охотах, о диких криках и неистовом хохоте в ночи. О тех, кто так и не смог вернуться домой.

Теперь Ангела проводит вечера как можно чаще вдали от дома Таалхоффера. Она пьет в одиночестве, слушает сплетни и мучается совестью. Она многим обязана Таалхофферам и не желает навлекать на них подозрения. Но она знает, что так продолжаться не может. И всегда на краю её сознания таится страх, что и она однажды поддастся голосу, призывающему её к охоте.





ТААЛХОФФЕРЫ

ГАНС ТААЛХОФФЕР

Когда-то лорд Ганс Таалхоффер был великим воином. В молодости он прославился, служа вместе с бывшим императором, и заслужил право стоять в рядах его Рейксгвардии. Теперь эти дни остались позади. На поле боя его одолела жажда крови. Он вышел из красного тумана напуганным и сломленным, окруженный убитыми врагами и похвалами союзников, которым посчастливилось не видеть его ярость.

В настоящее время Ганс посвятил себя служению Таалу, покровителю своей семьи. Он покидает свою крепость только для того, чтобы возвести новое святилище или алтарь богу диких земель. В остальное время он сидит в своем кабинете и работает над рукописью, в которой подробно описывает тонкости фехтовального этикета.

В молодости Ганс слыл бабником. В результате его похождений родилась Ангела. Появление незаконнорожденного первенца причинило его жене много боли. Заботясь о девочке, Ганс постарался, чтобы никто, кроме его дочери Хелены, не знал об истинном происхождении Ангелы.

ХЕЛЕНА ТААЛХОФФЕР

Хелена Тальхоффер представляет собой вернувшегося к молодости отца. Она не ищет славы в бою, но прекрасно владеет луком и охотничьим копьем, демонстрируя ту же энергичную жизненную силу, которая была присуща лорду Таалхофферу в молодости.

В детстве она слышала шепчущий ей из леса голос. Он призывал её к охоте, подсказывая лучшие места, где можно найти добычу. Сначала она верила, что голос принадлежал Таалу, и поддалась его настойчивым призывам. Но теперь она не знает, кто это был на самом деле. Да и не важно. Шепчущий открыл ей истинные радости охоты, и кровь её поёт от каждого убийства, которое она приносит на его алтарь, спрятанный в заросшей роще, куда никогда не проникает свет.

ШЕПЧУЩИЙ В ЛЕСАХ

Это существо намеренно оставлено туманным. Возможно, это заточенный демон Хаоса или дух Моргура, вечного олицетворения разложения. Это может быть даже бог из далёких времён до возникновения Империи, например, Ахалът Испивающий, жаждущий вернуть себе принадлежащую ему землю.

Она стала привлекать в свою охотничью группу других людей - молодых дворян, желающих проявить себя перед Шепчущим. Вместе они стали охотиться на более сложную добычу - людей. Ведь леса опасны, а исчезновение нескольких крестьян не вызовет ни у кого вопросов.

Хелена надеется, что однажды ей удастся привлечь Ангелу на свою сторону. Она видит цепи страха, которыми охотница окутывает себя, и знает, что она тоже слышит шепот. Ей следует быть осторожной. Ангела предана Таалу и своему отцу. Однако охотник должен быть терпеливым.

ХЕЛЕНА ТААЛХОФФЕР ЧЕЛОВЕК-ДВОРЯНИН И ОХОТНИК (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	38	34	33	36	30	27	36	39	39	32	18

Черты: мутация (ужасные пристрастия, любитель острых ощущений), стрельба (длинный лук) +9 (100), оружие (кинжал +5, шпага +7)

Навыки: подкуп 37, обаяние 37, усмирение животных 44, лазание 38, кутёж 41, стойкость 41, азартные игры 44, запугивание 38, лидерство 42, знание (звери 44, геральдика 44, шепчущий 44), рукопашный бой (основное 43, фехтовальное 53, парирующее 53), выживание 44, наблюдательность 40, музицирование (лютня) 41, стрельба (лук 44, праща 38), обращение с ловушками 46, скрытность (дикая природа) 43

Таланты: точный выстрел 2, привлекательность 2, взяткодатель, этикет (дворяне), быстрый выстрел, здоровяк 2, благородная кровь, грамотность, ловчий

Имущество: амулет с гербом Таалхофферов (3 зк), отличный наряд, длинный лук, 12 стрел, шпага





ПРИЗЫВЫ АНГЕЛЫ

В ОВЕЧЬЕЙ ШКУРЕ

Поступают сообщения о том, что некое существо нападает на местный скот, снимает с него шкуры и оставляет после себя окровавленные туши. Кто-то винит волков, кто-то говорит, что это орки, а в тавернах судачат о более тёмных тварях. Что бы это ни было, Ангеле поручено выследить его, и ей нужны персонажи, которые выступят в роли загонщиков, чтобы заставить тварь выйти из подлеска навстречу ей.

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ

Деревья в садах лорда Таалхоффера поражены болезнью. В воздухе висит гнилостное зловоние, кора отслаивается кровавыми клочьями. Однако, несмотря на это, плоды идеальны - сочные, красные и привлекательные. Ангела слышала, что неподалеку расположился лагерь бродячих лесных эльфов. Возможно, они знают, как вылечить эти деревья, пока кто-нибудь не поддастся искушению и не откусил от них кусочек.

КТО ОХОТИТСЯ НА ОХОТНИКА?

Странствующий охотник на ведьм пропал без вести, а его снаряжение было найдено на обочине дороги в лесу неподалеку. Ангела должна доказать, что это не дело рук людей, иначе суровые убийцы обязательно найдутся. В последний раз охотника на ведьм видели спящим в конюшне близлежащей таверны - заведения, пользующегося дурной славой излюбленного места попойки местных разбойников. Но даже они подумают дважды, прежде чем навлечь на себя гнев Сигмара.

ДИКИЙ ЗОВ

Любимая гончая лорда Таалхоффера сбежала, ранив при этом одного из дрессировщиков. Ангела всегда считала её довольно спокойной, но заметила изменения после того, как Хелена приказала дать ей новый корм. Ей необходимо разобраться в этом деле, пока другие гончие не одичали. Тем временем из окрестных деревень приходят рассказы о гигантском чудовище, похожем на волка, со светящимися изумрудными глазами.

СТАРЫЕ БОЕВЫЕ БАЙКИ

Впервые на памяти Ангелы в темницах Таалхофферов оказался гость. В городе появилась старая бродяжка, которая выпрашивала монеты и рассказывала о том, что когда-то служила в армии вместе с лордом Таалхоффером. Видимо, у неё есть несколько историй, которые, как она уверена, все хотели бы услышать. Однако лорд Таалхоффер с этим не согласился. Что может быть такого опасного в бессвязных рассказах бродяжки? Ангела хотела бы услышать эти истории, но не может рисковать тем, что её застанут за проникновением в темницы Таалхофферов.

ДЛЯ НАЙМА: ИДИТЕ ПО МОИМ СЛЕДАМ

Ангелу может нанять любой персонаж для обучения *выслеживанию* («WFRP: Книга правил», стр. 20) или *верховой езде* («WFRP: Книга правил», стр. 119). Кроме того, персонажи могут нанять её в качестве местного разведчика и слепопыта, который будет помогать им во время приключений, но только в лесах и сельской местности. Она чувствует себя неуютно в городах, предпочитая держаться подальше от толпы, но при вынужденных обстоятельствах все ее проверки выслеживания в таких местах будут **трудными (-10)**.

Ангела не интересуется деньгами и может быть нанята только по принципу «услуга за услугу». Тем не менее, она принимает оплату в соответствии с правилами тренировки («WFRP: Книга правил», стр. 199) для целей этой классовой затеи.





ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: КРАСНАЯ В КЛЫКАХ И КОГТЯХ

Три изуверенных человеческих трупа были брошены на алтаре Таала. Местные жители судачат о появлении чудовищ, но Ангела знает, что дело обстоит гораздо хуже, и не может больше закрывать на это глаза. Ей нужна помощь персонажей, чтобы устроить ловушку для этих охотников, а для этого нужно выяснить, когда и где они в следующий раз будут играть в свои маленькие игры. Если они будут осторожны, то смогут обставить ловушку как несчастный случай и избежать дальнейшего позора для Таалхофферов.

У Хелены Таалхоффер, однако, свои планы. Следующим объектом их охоты должна стать Ангела. Если ей удастся привести её и персонажей к алтарю своего покровителя, она уверена, что они присоединятся к её кровавой свите. Им останется только сделать выбор: принести жертву, или стать ею.

Тот, кто решит принести жертву, автоматически получает ментальную мутацию *нечестивая ярость* («WFRP: Книга правил», стр. 185). Во сне им будут сниться странные сны, в которых они увидят другие алтари, разбросанные по всему Старому Свету.

Если персонажи помогут Ангеле остановить Хелену, у неё перед ними образуется долг. Она предлагает им свои услуги, когда это необходимо, и, возможно, будет сопровождать команду в качестве спутника. Однако потеря дочери приводит лорда Таалхоффера в отчаяние. Его привычная жизнь катится под откос, и он поддаётся жажде крови. Первым признаком этого становится изменение его трудов по фехтовальному этикету, превратившихся в еретические тексты. Под влиянием Шепчущего Таалхоффер распространяет знания об алтарях среди аристократии Империи. Через некоторое время он снова начнёт охоту, что заставит Ангелу обратиться за помощью к персонажам. Возможно, вместе они смогут найти способ покончить с этим злом.

Последствия

Если кто-то будет убит рядом с алтарем, то кровь убитого ослабит узы, удерживающие сущность. Присутствие этой сущности начинает привлекать в лес злобных хищников, что в краткосрочной перспективе может означать прибавление работы у наёмников. Однако рано или поздно монстров станет слишком много.

