

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

ОПОЛЧЕНИЕ ХАХНБРАНДА



◆ Руководство по доблестным защитникам Империи ◆



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

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО РУКОВОДСТВО	3
Инкунабула Старого Вейрде	4
Защитники Хахнбрандта	7
Расположение ополченцев	7
Мундир	7
Базовое ополчение	8
Мерзавцы	8
Разведчики	8
ШАБЛОНЫ РАЗВИТИЯ ОПОЛЧЕНЦЕВ	8
Нерегулярные войска	8
Аркебузиры	8
Алебардщики	9
Ветераны	9
Сержанты	9
Капитаны	9
Капитан Хильда Проээль	10
Капитан Аларик Маркс	11
Капитан Гизельс Тарендорф	12
Сержант Арнольф Фрир	13
КАЧЕСТВО И КОЛИЧЕСТВО	14
СЦЕНЫ С ОПОЛЧЕНИЕМ ХАХНБРАНДТА	15
Вымогательство	15
Облава	16
Ограбление	16
СВОДКА ТАЛАНТОВ РЕЙКЛАНДСКОГО ОПОЛЧЕНИЯ	17



•ОПОЛЧЕНИЕ ХАХНБРАНДТА•



Несмотря на то, что Рейкланд защищён от самых серьёзных внешних угроз благодаря своим мощным армиям, он по-прежнему остаётся опасной территорией, требующей защиты от внутренних врагов. Множество жителей готовы встать на защиту своей земли. Местные ополчения и гарнизоны составляют основу внутренней безопасности Рейкланда. Печальная реальность заключается в том, что без этих сил обширные территории были бы захвачены разбойниками, головорезами и даже более ужасными силами.

Хахнбрандт—это горнодобывающий городок, расположенный в Рейкланде. Его ополчение в значительной степени состоит из профессиональных воинов, нанятых ландграфом фон Валленштайном для защиты этого небольшого населённого пункта и обеспечения поставок серебра и других металлов. Этот отряд осуществляет патрулирование холмов вокруг города, предоставляя шахтёрам некоторую защиту от многочисленных угроз Хейгеркрюбса.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭТО РУКОВОДСТВО

«Ополчение Хахнбрандта» продолжает исследование возможностей использования существ из **Warhammer Fantasy Roleplay**. В нём не только детально описывается данное ополчение, но и предоставляются инструменты для создания различных отрядов ополченцев как в Рейкланде, так и за его пределами.

«Инкунабула Старого Вейрде» раскрывает тему ополчения Рейкланда и опыт формирования ополчения Хахнбрандта. Хотя Старый Вейрде известен своими эксцентричными взглядами, среднестатистическому гражданину Империи, вероятно, не приходилось глубоко размышлять над этими вопросами. Эта брошюра не только предоставляет информацию о ключевых фигурах ополчения, но и предлагает шаблоны для повышения его боевых возможностей. Также становятся возможными улучшения ролей и навыков специализированных подразделений, а также для создания более сложных противников и опытных союзников для персонажей.

Для применения шаблонов вы можете интегрировать предложенные бонусы к характеристикам, навыкам, талантам и имуществу в стандартном профиле солдата. Шаблоны легко комбинируются: например, чтобы создать ветерана-разведчика, достаточно объединить бонусы из шаблона разведчика и ветерана. Аналогично можно создать капитана с алебардой и другие варианты. В книге также предложены идеи для сцен и готовые отряды, которые можно использовать в ваших играх и легко адаптировать для создания более развёрнутых сюжетов и приключений.

Кроме разнообразных талантов, умений и других преимуществ, которые вы можете предоставить ополчению, важно помнить, что все ополченцы — это люди, как и персонажи. У них есть свои амбиции и страхи, любовь и ненависть, а также другие слабости.

Часто они воспринимаются как безликие инструменты власти, однако порой их человечность выходит на поверхность. Они способны сопереживать персонажам, так же, как и те могут чувствовать сочувствие к ним. У них может быть схожее прошлое, общие взгляды и цели, даже когда они выступают против персонажей из-за своей профессии или по указанию руководства.



Ункунабула Старого Вейде



Ситуация прояснилась: мы вряд ли успеем добраться до Карробурга к началу фестиваля, и перед нами возникла сложная задача выбора маршрута. Река, ранее воспринимаемая как надёжный, быстрый и безопасный маршрут, из-за неблагоприятных погодных условий разлилась и превратилась в опасное место. Альтернатива в виде дороги Убершрейк-Богенхафен значительно увеличила бы расстояние. Поэтому мы решили взять самый короткий маршрут через Хейгеркрюбс и в итоге направились в Хахнбрандт. Несмотря на дурную репутацию Хейгеркрюбса и возражения профессора Гронигофа, я уверил всех, что опасности этих холмов всего лишь плод воображения местных жителей.

Мы отправились по дороге из Ауэрсвальда, поднимаясь вдоль реки к холмам. Нам сообщили, что это будет последняя хорошая дорога, которая нам попадетсся, и как только мы достигнем Хахнбрандта, нам придётся двигаться по непроторённым и звериным тропам. Однако даже этот маршрут оказался непростым, так как всего в нескольких милях от Ауэрсвальда мы встретили группу разведчиков в зелёно-белых мундирах. Они кивнули нам при проезде, и на этом всё закончилось. В дальнейшем выяснилось, что эти разведчики были обозчиками конвоя серебра.

Если бы они нас заранее уведомили, мы, возможно, смогли бы отъехать и пропустить повозку. Также мы могли бы свернуть с дороги и пообедать в уединённом месте немного раньше. Однако вместо этого мы столкнулись с отрядом аркебузир, которые потребовали, чтобы мы освободили дорогу от имени ландграфа Фердинанда фон Валленштайна. Это было крайне грубо, особенно с учётом того, что мы только что провели приятный вечер с ландграфом в Ауэрсвальде, и он ни разу не настаивал на том, чтобы мы уступили ему дорогу.

Профессор Пфафф немедленно потребовал, чтобы аркебузиры пропустили нашу группу, ссылаясь на все свои связи и регалии, а также прочитав несколько отрывков из «Жизнеописания Сигмара». Однако аркебузиры, будучи в большинстве, проявили агрессивное и грубое невежество, которое, без сомнения, помогает им в бою, но не в риторических спорах.

В конечном счёте, мы всё же уступили, и после нескольких неловких манёвров на узкой дороге нам удалось развернуть наших лошадей и вернуться вниз по холму. Только тамнам удалось найти подходящее место для разезда. Я не могу не восхищаться упрямством и стойкостью профессора Пфаффа, хотя два часа, проведённые в споре с аркебузирами из Хахнбрандта, были нецелесообразной тратой времени.

Когда повозка с серебром и все её охранники-аркебузиры проехали мимо, мы быстро поднялись по тропе и, подгоняя наших коней из-за задержки, успели добраться до Хахнбрандта уже с наступлением ночи. Оранжевый дым, поднимающийся над зелёной кроной деревьев на закате, осветил город удивительным светом, напомнив мне о некоем крошечном Нульне, спрятанном в лесу.

Мы уплатили небольшой штраф у городских ворот — «сумеречную пошлину», как её называли местные. Это сбор, который взимается с любой группы, въезжающей в городок за полчаса до или после восхода и заката солнца.

Они разъяснили, что любое прибытие, происходящее во время формальной смены караула между дневной и ночной стражей, должно быть зафиксировано обеими сторонами, что приводит к дублированию документации и, как следствие, удваивает расходы для маленького города. Я заподозрил, что это неправда, но да не суть. Вскоре мы смогли насладиться уютом постоянного двора «Орудие старателя».

Мы прекрасно провели время за ужином и немного расслабились перед днем в пути через Хейгеркрюбс, что по нашим предположениям, может оказаться весьма напряженным. Вскоре завязалась дискуссия о городке, который нас принял. Он, безусловно, обладал внушительным ополчением, несмотря на свои скромные размеры.

«Это связано с серебряным делом и местными рудниками», — пояснил профессор Гронигхоф.

«Тем не менее, — продолжил Пфафф, — согласно «Географическому справочнику Рейкланда» (издательство «Зибенкабине», 2510 год К.И.), население этого городка составляет 250 человек, тогда как количество ополченцев достигает 125 человек».

«Вот и ваша первая проблема», — заметил Гронигхоф.

«Географический справочник нашего Великого Княжества известен тем, что его данные о населении основаны на сложной методологии, которую способны понять лишь немногие ученые, и к числу которых, позвольте заметить, отношусь и я», — с гордостью заявил Гронигхоф.

«Так в чём же, собственно, заключается методика?» — с раздражением поинтересовался Пфафф, недовольный самодовольной ухмылкой своего коллеги.

К сожалению, эта оживлённая дискуссия был резко прервана двумя молодцами за соседним столом, затеявшими разговор с Совринсиз. И я очень великодушно называю это «разговором». Эти двое алебардчиков изливали грубые оскорбления, которые я не стану повторять, касающиеся роста гномов, а ещё более отвратительно — о кровных связях её предков.

Совринсиз нахмурила брови. Одна рука уверенно сжимала кружку, но резкий щелчок гномьего пистолета, раздавшийся из-под скамьи, ясно дал понять алебардщикам, что они допустили промах. Я также заметил, что профессор Гронигхоф был готов нырнуть под стол — тактику, которую мне не раз доводилось наблюдать в действии.

В этот момент я понял: все гости постоянного двора, одетые в бело-зелёные мундиры хахнбрандтских алебардчиков, словно заворожённые, наблюдали за развитием событий. Наши взгляды с Совринсиз встретились, и я лишь покачал головой. Она поняла: не стоит создавать лишние проблемы. Несмотря на то, что это давалось ей нелегко, она всё же кивнула.

Тем временем Кайя, укрывшись под капюшоном, спокойно продолжала есть, словно ничего не замечая. Но я был уверен: она внимательно следила и была готова прийти на помощь Совринсиз. Я молился Верене, чтобы этого не произошло. В таких обстоятельствах, как говорится, лучше всего проявлять осторожность — это идеальное средство против дюжины надоедливых типов в пабе. Я испытал огромное облегчение, осознавая, что мои спутники разделяют это мнение.

Немного времени прошло, прежде чем мы стремительно укрывшись в своих комнатах. Мы старались сохранить достоинство, но вслед нам летели оскорбления и насмешки алебардчиков. Если бы я обладал большей красноречивостью, а не был склонен к философским размышлениям, я мог бы ответить им с иронией и остроумием. Однако я понимал, что нам нужно как можно быстрее добраться до Карробурга, и не мог позволить себе заключения в Хахнбрандте, пока справедливость не обратит на нас внимание. Даже профессор Пфафф, к моему удивлению, остался молчалив.

В «Орудии старателя» всё обошлось без новых происшествий, за исключением сбора за ранний и поздний завтрак, который составил всего несколько шиллингов. Мы обратились к прохожим на городской площади и нашли проводника, согласившегося провести нас через горы до середины пути к Вайсбрюку за одну корону.

Мы только тронулись в путь, как к нам навстречу выехало конное ополчение. Их форма напоминала мундиры алебардчиков и аркебузирова, которых мы уже видели, но их обмундирование явно больше соответствовало лесным выездам, чем парадной службе. Капитан приветствовала нас и с явным проявлением учтивости спросила о цели нашего визита в горы и о нашем направлении. Я с печалью предвкушал повторение унижений, которые нам пришлось пережить в «Орудии старателя», и нового абсурда с выдуманными пошлинами.

«Позвольте вмешаться, — произнёс профессор Пфафф, словно упрекая самоуверенного первокурсника, который пытается высказать своё мнение, — я обязан сообщить вам, что мы занимаемся важной миссией по заданию герцога фон Бильдхофена, и он воспримет любое задержание нашей экспедиции, даже на мгновение, как величайшее оскорбление».

Это было довольно неожиданно и самоуверенно со стороны моего старого друга, который, что удивительно, совсем не оробел после наших предыдущих встреч с ополчением Хахнбрандта.

Капитан на мгновение задумалась, но вскоре произнесла: «Я являюсь представителем ландграфа фон Валленштайна и, действуя по поручению князя Рейкланда и Императора Сигмара, обладаю полным правом выяснить причину вашего присутствия здесь и, при необходимости, задержать вас по его усмотрению».

Ответ капитана был неожиданным. Не так часто можно встретить представителя ополчения, который так глубоко разбирается в законах. Обычно они опираются на свои поверхностные знания, чтобы издеваться над селянами, а при встрече с образованностью и красноречием либо теряются, либо просто применяют силу и бросают таких за решетку.

Тем не менее, профессор не собирался уступать: «Каждый подданный Императора имеет право свободно перемещаться по всей Империи. Это давно закреплено в имперском законодательстве, и вам, как служителю закона, это прекрасно известно».

«Да, но, — ответила капитан, — права каждого гражданина должны уступать интересам сил Его Императорского Величества, когда они осуществляют свои законные функции. Это также закреплено законом».

«Это действительно разумный аргумент, и, если бы у нас было больше времени, мы могли бы его обсудить, — согласился Пфафф. — Впрочем, ландграф фон Валленштайн с удовольствием обсудит это с вами, как он делал с нами несколько вечеров назад».

«Или мы все можем вернуться в Ауэрсвальд и обсудить это с ним», — добавила капитан.

«Но до Ауэрсвальда от нас больше суток пути», — с досадой заметил Пфафф.

«Да, и три дня пешком», — заметила капитан с лукавой улыбкой.

В конечном итоге, похоже, Пфафф не справился с напряжением: он вытащил пистолет, взвёл курок и направил его прямо в лицо капитана.

«Позвольте нам заниматься нашими законными делами! — закричал он. — Иначе вы пожалеете об этом».

Капитан, не теряя ни мгновения, ответила Пфаффу, направив ему в лицо свой пистолет. По её примеру все разведчики мгновенно натянули свои луки и прицелились не только в Пфаффа, но и в каждого из нас.

Я заметил, как профессор Гронигхоф, осторожно пятясь назад, направился к спасительным зарослям кустов. Совринсниз уже с решительным выражением лица обнажила свои пистолеты, один из которых направила на капитана, а другой — на разведчиков. Кая же извлекла свой лёгкий клинок зонир и направила его на разведчиков, выжидая, кто первым решится на агрессию. Наш проводник, смутившись, пожал плечами. Как местный житель, он, безусловно, знал этих разведчиков и стремился сохранить с ними добрые отношения, однако и от своего золота отказываться не собирался.

И так мы замерли, будто в моменте, который балансирует между секундой и бесконечностью.

«Могу ли я попросить вас о частной беседе, капитан?» — сказал я, чтобы разорвать это мучительное молчание.

Капитан выглядела удивлённой, но кивнула, словно это была самая разумная просьба, и действительно, так оно и было. Я, как заговорщик, отвел её в сторону и тихо прошептал, чтобы не смущать её при подчиненных. Я объяснил, что её дифтонги несколько удлинены и не так четко обрваны, как можно было бы ожидать от человека, выросшего в среде правящих классов Рейкланда. Также её ротические интонации иногда оказывались слишком округлыми, что напоминало произношение местных селян. Я отметил, что её акцент был достаточно убедительным, чтобы сбить с толку необразованного селянина или недалёкого дворянина, но мой опыт в лингвистике позволял мне распознать этот трюк.

Я также заметил крестик-подвеску, которую она носила на шее. Хотя он напоминал имперский череп-крест и вряд ли вызвал бы подозрения у простого человека, я видел подобные экземпляры в разных местах Рейкланда, в подпольных заведениях и притонах, где черепа имели явно кошачьи черты. Поэтому, объяснил я, мне хорошо известно, на чьей стороне на самом деле капитан, и, скрестив пальцы, надеялся, что она позволит нам продолжить путь.

И я признался, что разделяю эту веру. Тут я солгал, довольно нагло, но я произнёс несколько фраз из писаний Ранальда, которые выучил по пути, и этого оказалось достаточно, чтобы убедить капитана в том, что мы попутчики.

И вот, не успели мы и глазом моргнуть, как нам уже разрешили проехать через Хейгеркрюбс в Карробург. Профессор Пфафф несколько раз пытался выяснить, что я сказал капитану, чтобы она так быстро нас отпустила. Однако, отчасти из уважения к отважному капитану, а отчасти чтобы поддеть профессора, я предпочёл промолчать.





ЗАЩИТНИКИ ХАХНБРАНДТА

Городок Хахнбрандт расположен вдали от главных магистралей, затерянный в Хейгеркрюбсе на пути, который, по сути, ведёт в никуда. Однако он играет ключевую роль для ландграфа фон Валленштайна и процветания Ауэрсвальда, являясь узловым пунктом сети шахт, включая несколько весьма доходных серебряных рудников. Каждые несколько недель хорошо охраняемая партия серебра и железа покидает Хахнбрандт, направляясь вниз по долине в Ауэрсвальд. Кроме того, Хахнбрандт служит важной остановкой для путешественников, проходящих через Хейгеркрюбс. Это последний цивилизованный пункт для тех немногих смельчаков, которые выбирают более быстрый, но и более опасный маршрут из Ауэрсвальда в северные регионы.

Для такого небольшого городка, как Хахнбрандт, количество ополченцев действительно впечатляет. Во-первых, его окружает Хейгеркрюбс — крайне опасный район Рейкланда, который на протяжении тысячелетий упорно сопротивляется попыткам обуздать его. В этих местах бродят банды звероловов, которые обитают в лесах и кочуют между своими стадными камнями, а также племена лесных гоблинов, регулярно совершающие нападения на людей и порой развязывающие настоящие войны. И это, не считая призраков и духов павших воинов, которыми славится данная местность.

Второй причиной являются недавние события и отношения с Убершрейком. По слухам, граф фон Юнгфройд уже давно вынашивал план по захвату городка с целью получения контроля над серебряными рудниками. Это привело к обострению отношений между Убершрейком и Ауэрсвальдом и стало основой для обоснования, которое Император использовал, чтобы подорвать власть правителей Убершрейка и захватить город. Хотя это успокоило многих жителей Хахнбрандта, некоторые начинают задаваться вопросом, не руководствуется ли Император теми же амбициями, что и Юнгфройды.

Хахнбрандт, формально подчиняясь Ауэрсвальду, находится под контролем ландграфа Фердинанда фон Валленштайна, который предоставляет его гарнизон. Хильда Проэлли, командующая гарнизоном, с энтузиазмом относится к поддержанию вооруженных сил при почти неограниченных финансах и получает большую часть запрашиваемых ресурсов. Ландграф полностью удовлетворён этим, так как доходы от горной разработки превышают затраты на её защиту. Он назначил свою племянницу Фердину фон Валленштейн домоправителем городка, чтобы она познакомилась с жестокими реалиями политической жизни перед тем, как занять более значимые должности в Ауэрсвальде. Фердина постепенно осваивается, оставляя военные вопросы в ведении Хильды Проэлли, однако та уже наслышана о расточительности племянницы ландграфа и начинает расследовать расходование того, что дворянка всё чаще считает собственными деньгами.

Несмотря на наличие небольшого городского совета, который заседает в ратуше, фактическое управление Хахнбрандтом осуществляется Фердиной и Ауэрсвальдом. Хахнбрандтская горнодобывающая компания отвечает за администрирование всех горных участков и в основном принадлежит ландграфу. Хотя ополчение подчиняется командованию Проэлли, на деле оно служит ратуше, которая, в свою очередь, контролируется горнодобывающей компанией, находящейся под управлением Фердины.

РАСПОЛОЖЕНИЕ ОПОЛЧЕНЦЕВ

Гарнизон состоит из четырёх отдельных рот: алебардчиков, отвечающих за охрану города; аркебузир, которые сопровождают поставки серебра; разведчиков, патрулирующих холмы и защищающих шахты; нерегулярных войск, готовых в любой момент поддержать основные силы своей численностью, даже если они не обладают высокой подготовкой.

В каждой роте насчитывается примерно 25 солдат, кроме нерегулярных войск, численность которых может достигать 50 человек при полной мобилизации. В каждой роте служат капитан, два сержанта и два капрала. Они могут быть разделены на группы по шесть человек, каждая из которых будет иметь своего офицера. Капитаны подчиняются Хильде Проэлли, у которой есть штаб, состоящий из адъютанта, флигель-адъютанта и двух старших алебардчиков-охранников.

МУНДИР

Гарнизон Хахнбрандта облачен в зелёно-белые мундиры. Считается, что зелёный цвет символизирует окружающие холмы, а белый олицетворяет серебро, приносящее процветание этому региону. Мундиры алебардчиков преимущественно белые, что придаёт им более торжественный вид во время церемоний, в то время как разведчики, учитывая особенности своей работы, отдают предпочтение зелёным. Красные перья на шляпах не являются частью официального обмундирования, однако их носят практически все. Щиты гарнизона разделены пополам на белое и зелёное поля, на которых изображена чёрная башня — символ города.

В городе все осведомлены о соперничестве аркебузир и алебардчиков. Несмотря на то, что обе группы предпочитают определенную таверну, чтобы избежать конфликтов, стычки между ними происходят довольно часто. Аркебузиры, безусловно, ведут себя осторожно, так как осознают, что дворяне традиционно предпочитают алебардчиков за их долгую и почётную историю. Трудно определить, кого из них горожане, испытывающие страх перед Сигмаром, недолюбливают больше: вычурных и коррумпированных алебардчиков или безбашенных и пьяных аркебузир.

Полк осуществляет сложные маневры для оптимального использования подразделений с разным оснащением. Сочетание алебардчиков с линией аркебузир, поддерживаемое конными стрелками, представляет собой проверенную и надежную тактику имперской армии. Хотя их основная задача как гарнизона заключается в защите городка, теоретически они также готовы к участию в военных действиях.

Наиболее схожим случаем может послужить бой при Ауэрсвальде в 2422 году, по Имперскому календарю, в котором гарнизон принимал участие вместе с имперской армией против сил Грома Брюхо. К моменту сбора сил оставалось лишь устранить несколько разрозненных отрядов гоблинов. Тем не менее, это не мешает членам гарнизона гордиться своим участием в битве.

Знаменем гарнизона является зелёный флаг с надписью «Ауэрсвальд 2422 К.И.», который служит напоминанием об этом событии. Боевые награды пользуются глубоким уважением среди профессиональных полков армий Сигмара. Полку никогда не позволяют претендовать на награды, которые он не заслужил, поэтому алебардчики, держащие знамена, проявляют осторожность в выборе времени и места для их демонстрации, осознавая, что их роль в битве не была такой уж славной.



ШАБЛОНЫ РАЗВИТИЯ ОПОЛЧЕНЦЕВ

БАЗОВОЕ ОПОЛЧЕНИЕ

Базовый профиль людей можно найти на странице 311 в «WFRP: Книга правил». Для более детального представления о составе ополчения профиль можно дополнить с помощью шаблонов, приведённых ниже. В рядах набираемых людей могут быть представители различных слоев общества. В основном таковыми будут местные металлообрабатывающие и горнодобывающие общины или странствующие наемники.

БАЗОВОЕ ОПОЛЧЕНИЕ ЛЮДЕЙ

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

Навыки: кутёж +5, рукопашный бой (основное) +5, сплетничество +10, язык (боевой арг) +10

Таланты: строевая подготовка, этикет (солдаты)

Черты: броня 2 (5), оружие +7

Имущество: кожаная куртка, ручное оружие, шлем

МЕРЗАВЦЫ

Под командованием сержанта Фрира в гарнизоне Хахнбрандта процветает атмосфера коррупции и преступности. Около дюжины алебардчиков и несколько представителей других рот объединились в преступную группировку, стремящуюся использовать своё служебное положение в корыстных целях. Хотя в Старом Свете среди ополченцев распространена практика взяточничества, банда Фрира ведёт открытую кампанию запугивания и вымогательства, от которой практически невозможно укрыться тем, кто занимается бизнесом в Хахнбрандте.

Местные жители смирились с этой бандой, так как не могут ничего изменить – у них есть сообщники как в городском совете, так и в горнодобывающей компании. А когда Фриру это необходимо, он прямо заявляет, что у него есть связи на более высоком уровне.

МЕРЗАВЦЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+10		+10	+10						+10	

Навыки: запугивание +10, оценка +10, подкуп +10, рукопашный бой (кулачное) +10, скрытность (города) +5

Таланты: грозный вид, расхититель, этикет (преступники)

Имущество: капюшон, кастет

РАЗВЕДЧИКИ

Разведчики Хахнбрандта представляют собой роту из примерно 25 человек, укомплектованную местными жителями и жителями предгорий Хейгеркрюбса. Их задача заключается в патрулировании холмов, особенно тех, где расположены многочисленные шахты, а также в охране лесных троп, соединяющих шахты с Хахнбрандтом.

Эти люди обладают высокой степенью самостоятельности и умеют выживать в суровых условиях – они коренные жители этих мест. Умные командиры понимают, что предоставление разведчикам большей свободы приводит к более эффективным результатам. Как и большинство представителей этой профессии, они прекрасно справляются с задачами по сбору информации и продовольствия, однако на них нельзя полагаться в бою.

Разведчики обычно организованы в патрули по шесть человек, которые следуют по круговому маршруту, посещая каждую шахту из своего списка. Хотя им не по душе посещать беспорядочные и зловещие места, известные в Хейгеркрюбсе, они все же эффективно обеспечивают безопасность на тропах. Кроме того, разведчики выполняют функции разъездных стражников, сопровождая поставки серебра в Ауэрсвальд. В основном их задача сводится лишь к тому, чтобы проехать на несколько сотен ярдов впереди основного каравана по знакомому маршруту, без активной разведывательной деятельности.

Разведчики сами обеспечивают себя снаряжением и выполняют свои обязанности через день. Многие из них работают фермерами и охотниками, используя эту деятельность для дополнительного дохода в несколько шиллингов.

РАЗВЕДЧИКИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+10			+10	+10	+10					

Навыки: верховая езда (лошади) +10, выживание +5, наблюдательность +5, ориентирование +5, скрытность (дикая природа) +10, стрельба (лук) +10

Таланты: скиталец, ходок (лес), чувство направления

Имущество: верховая лошадь, капюшон, лук, мундир

НЕРЕГУЛЯРНЫЕ ВОЙСКА

Одна рота ополчения, состоящая примерно из 50 человек, формируется из местных жителей. Набор осуществляется среди шахтёров и металлургов данного региона, которым выплачивается небольшая компенсация за пребывание в резерве на случай экстренной ситуации. Они проходят ежемесячные занятия по основам боевой подготовки. Полный комплект мундира им не предоставляют; вместо этого они получают зелёно-белую нарукавную повязку, подтверждающую их статус. С обеспечением оружием они должны справляться самостоятельно, и в качестве вооружения может использоваться всё, что угодно — от фамильных мечей до шахтёрских кирок.

В условиях кризиса эти нерегулярные войска будут мобилизованы группами разведчиков через устную передачу информации, что может потребовать несколько дней для их полного сбора.

НЕРЕГУЛЯРНЫЕ ВОЙСКА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+5	+5		+5						+5	

Навыки: рукопашный бой (основное) +5, сплетничество +10, стрельба (лук) +5, уклонение +5

Таланты: здоровяк

Имущество: испорченное оружие, нарукавная повязка

АРКЕБУЗИРЫ

В состав ополчения Хахнбрандта входит рота из 25 аркебузир, которые назначены для охраны поставок серебра из Хахнбрандта в Ауэрсвальд, обычно под руководством капитана Аларика Маркса. Эти воины уверены в своем превосходстве и постоянно соперничают с алебардчиками. Аркебузиры должны быть осторожны в этом отношении, так как выдающиеся алебардщики пользуются значительным уважением среди старших офицеров.



Аркебузиры из Хахнбрандта в Ауэрсвальде приобрели репутацию любителей шумно проводить время и расточительно тратиться во время своих визитов в городок. Тем не менее, пока они посещают заведения, где такое поведение принимается, им предоставляется возможность расходовать деньги по своему усмотрению. В свободное от сопровождения поставок серебра время, аркебузиры часто устраивают «манёвры» в холмах вокруг Хахнбрандта, которые на самом деле представляют собой пьяные охотничьи вылазки. Местные жители знают, что от них лучше держаться подальше.

АРКЕБУЗИРЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
		+10			+10	+10	+10				

Навыки: наблюдательность +5, стрельба (пороховое) +10
Таланты: снайпер, стрелковая подготовка, точный выстрел
Имущество: мундир, ружьё, шляпа с пером

АЛЕБАРДЩИКИ

Алебардщики Хахнбрандта являются самой уважаемой ротой среди всех ополченцев. Их основная задача заключается в проведении торжественных мероприятий и несении караульной службы в самом городке. Бойцов в их ярко-белом мундире можно увидеть на охране городских ворот, ратуши и офисов горнодобывающей компании Хахнбрандта, а также они часто прогуливаются по городской площади. В составе роты насчитывается около 25 человек, в то время как все остальные обязанности за пределами Хахнбрандта выполняют аркебузиры и разведчики.

Алебардщики в городе пользуются плохой репутацией из-за своей привычки злоупотреблять властью: их известные наклонности к хулиганству и взяточничеству не остаются незамеченными. Все, кто стремится заниматься торговлей в Хахнбрандте, вынуждены мириться с этой коррупцией, поскольку алебардщики настойчиво добиваются своего, опираясь на влиятельных союзников.

АЛЕБАРДЩИКИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+10		+10	+10		+10					

Навыки: запутывание +5, рукопашный бой (основное, древковое) +10, сценическое искусство (парад) +5, уклонение +5, хладнокровие +5
Таланты: могучий удар, прирождённый воин, щитоносец
Имущество: алебарда, латная кираса, мундир, щит

ВETERАНЫ

Ветераны пережили множество событий и испытаний. Члены местного ополчения осознают, что умение закрыть глаза в нужный момент так же важно, как и способность находить проблемы, однако они не уклоняются от своих обязанностей, когда это действительно необходимо. Благодаря уважению, которое они заработали за годы службы, ветераны обычно могут полагаться на поддержку различных союзников и опытных товарищей, чтобы завершить начатое. Они также представляют собой ценные источники местной информации и связей, если вам удастся пробиться сквозь их усталый и циничный облик.

ВETERАНЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+20	+20		+20	+10				+20		

Навыки: рукопашный бой (любое) +20, стрельба (любое) +20, хладнокровие +10
Таланты: бдительность, воодушевление, стреляный боец
Имущество: броня, качественное оружие

СЕРЖАНТЫ

Сержанты во всех уголках Империи воспринимаются как опора вооруженных сил. Гиперболизированный образ стойкого солдата, который всегда готов прийти на помощь, проявляя свирепость в бою и дружелюбие в повседневной жизни, порой действительно находит отражение в реальности. Такой солдат пользуется доверием как среди рядовых, так и среди офицеров.

Сержанты происходят из рядовых и могут занять более высокие чины по различным причинам. Один акт мужества может продемонстрировать их готовность к этой роли, однако умение создавать комфортные условия для начальства ценится не меньше.

СЕРЖАНТЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+20	+20		+10	+10				+10	+20	

Навыки: знание (военное дело) +10 рукопашный бой (любое) +10, лидерство +10, стрельба (любое) +10, хладнокровие +10
Таланты: бдительность, командир, стреляный боец
Имущество: броня, качественное оружие, качественный мундир

КАПИТАНЫ

Капитаны, как правило, представляют собой людей из дворянских кругов или обеспеченных бюргеров, однако в редких случаях на эту должность могут быть назначены и выдающиеся солдаты из рядовых. Несмотря на то, что образ смелого и безупречно выглядящего капитана часто используется в патриотических представлениях и агитационных материалах, реальность такова, что капитаны ополчения далеко не всегда соответствуют этому идеалу. На самом деле, это должности с относительно небольшой значимостью — капитан, который действительно заслуживает своего звания, должен служить в регулярных войсках Империи, принимая участие в удалённых военных кампаниях.

Что же произошло с капитаном, что заставило его возглавить ополчение в этом захолустном местечке? Недостаток способностей? Наказание за какие-то проступки? Возможность наживы не совсем честными путями? Или, может быть, это лишь ступенька на пути к чему-то большему?

КАПИТАНЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
	+20	+20		+10	+20			+10	+10	+20	

Навыки: знание (военное дело) +20 рукопашный бой (любое) +10, лидерство +20, стрельба (любое) +10, хладнокровие +20
Таланты: аура величия, воодушевление, командир, оратор
Имущество: большая шляпа, качественная броня, качественное оружие, качественный мундир



КАПИТАН ХИЛЬДА ПРОЭЛЛЬ

Проэльль — женщина с большим сердцем и опытный ветеран, за плечами которой участие в кампаниях армии Рейкланда в Серых горах. Происходя из буржуазной семьи Ауэрсвальда, она вернулась на родину по завершении своей военной карьеры. Её семья, стремящаяся улучшить свой социальный статус, добилась назначения Проэльль в Хахнбрандт, где ландграфу был нужен компетентный, опытный и преданный командир. Теперь она не только возглавляет гарнизон Хахнбрандта, но и выступает надёжным представителем и информатором ландграфа в этом месте.

Проэльль постоянно носит повязку, украшенную металлическими заклёпками, которая закрывает её правый глаз. Прошло много лет с тех пор, как она потеряла этот глаз, и никто, кроме неё, не знает, была ли причина в болезни, несчастном случае или травме, полученной в бою. Эта повязка, напоминающая о её воинском прошлом, придаёт ей особую значимость как среди военных, так и среди гражданского населения.

Проэльль, основываясь на собственном опыте, осознала, что хорошо экипированный и обеспеченный солдат обладает явным преимуществом. Поэтому она быстро выработала привычку заботиться о своих войсках, обеспечивая их всем необходимым. Она убеждена, что нет причин отказываться от этой привычки, даже если её силы теперь стали значительно скромнее и находятся в меньшей опасности.

ХИЛЬДА ПРОЭЛЛЬ КАПИТАН (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	50	40	50	50	40	30	40	50	50	19

Шаблоны: базовое ополчение + алебардчики + ветераны + сержанты + капитаны

Навыки: запугивание 45, знание (военное дело) 60, кутёж 55, лидерство 70, рукопашный бой (основное 65, древковое 75), сплетничество 60, стрельба (пороховое) 70, сценическое искусство (парад) 45, уклонение 45, хладнокровие 70, язык (боевой аргот) 50

Таланты: аура величия, бдительность, воодушевление, командир, могучий удар, оратор, прирождённый воин, стреляный боец, строевая подготовка, щитоносец, этикет (солдаты)

Черты: броня 4 (9), оружие (алебарда) +9, оружие (меч) +9, стрельба (пистолет) +9 (20), стрельба (ружьё) +10 (50)

Имущество: алебарда, большая шляпа, качественный мундир, латная броня, меч, пистолет с 12 зарядами, ружьё с 12 зарядами



КАПИТАН АЛАРИК МАРКС

Капитан аркебузирв Хахнбрандта — наследник обедневшей аристократической семьи. Маркс — человек, который не знает, что такое отступление, как на службе, так и в свободное время. Он уверенно чувствует себя как на поле боя, так и в шумной таверне. Его скромный, лишённый излишеств характер и страсть к качественному элю стали настоящей легендой среди ополченцев Хахнбрандта, что обеспечивает ему искреннюю любовь солдат. Основная задача аркебузирв под командованием Маркса заключается в сопровождении серебряных грузов в Ауэрсвальд. Эти поездки пользуются популярностью у солдат, поскольку предоставляют им возможность весело провести время в развлекательных заведениях Ауэрсвальда в компании своего капитана.

За пределами поездок аркебузиры не испытывают желания оставаться в Хахнбрандте, а Марксу становится всё сложнее мотивировать себя и своих подчинённых на серьёзные тренировки и строевую подготовку. Вместо этого он организует регулярные «учения» в близлежащих лесах, которые быстро перерастают в шумные развлечения с стрельбой. Такое пренебрежительное отношение к службе приводит к тому, что дисциплина среди стрелков хромает, солдаты выглядят неопрятно и явно скучают. Маркс предпочитает закрывать глаза на такое положение дел, но подобная ситуация всё сильнее возмущает Хильду Проээль.

Маркс абсолютно не заботится об этом. Он не считает, что его могут сместить, и не понимает, почему кто-то мог бы так подумать. Для него алкоголь — это такая же неотъемлемая часть работы, как и стрельба. К критике он относится с безразличием, как с гуся вода, и обычно реагирует на неё громким хохотом и отрывкой. В конце концов, он не из каких-то там интеллигентов.

АЛАРИК МАРКС КАПИТАН (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	50	30	40	50	40	40	40	40	50	15

Шаблоны: базовое ополчение + аркебузиры + сержанты + капитаны

Навыки: знание (военное дело) 60, кутёж 45, лидерство 70, наблюдательность 55, рукопашный бой (основное) 60, сплетничество 60, стрельба (пороховое) 60, хладнокровие 70, язык (боевой арг) 50

Таланты: аура величия, бдительность, благородная кровь, воодушевление, командир, оратор, снайпер, стрелковая подготовка, стреляный боец, строевая подготовка, точный выстрел, этикет (солдаты)

Черты: броня 4 (8), оружие (меч) +7, стрельба (пистолет) +10 (20)

Имущество: большая шляпа, качественный мундир, латная броня, меч, пистолет с 12 зарядами



КАПИТАН ГИЗЕЛЬС ТАРЕНДОРФ

Капитан Тарендорф возглавляет разведчиков гарнизона и на протяжении почти всей своей жизни служила в ополчении Хакхнбрандта, пройдя путь от новобранца до капитана благодаря своему глубокому пониманию власти. Она является доверенным лицом Аларика Маркса, разделяя с ним бремя командования, но не разделяя образ жизни. Используя эти связи в своих интересах, она осознает ту скрытую власть, которую его дворянское происхождение приносит в их отношения, в то время как он остаётся в неведении.

Тем не менее, она давно испытывает явное презрение к представителям высшего общества и их слугам. Осознавая, что, занимая пост капитана гарнизона, она является частью этого несправедливого порядка, она стремится компенсировать это, всеми силами усложняя жизнь тем, кого считает заносчивыми и недостойными. В то же время она старается не замечать преступления, совершаемые бедняками. Эта игра крайне рискованная, поэтому Тарендорф регулярно подносит дары Ранальду, надеясь таким образом избежать внимания со стороны властей.

Тарендорф неизменно производит впечатление безупречной аристократки, акцентируя внимание на своём вычурном акценте. В военном мундире, где социальный статус не так очевиден, можно было бы предположить, что она происходит из богатой или даже знатной семьи и имеет связи с элитой. Тем не менее, на самом деле она выросла в условиях бедности и никогда не забывала о тех, кто остался на самом дне общества.

ГИЗЕЛЬС ТАРЕНДОРФ КАПИТАН (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	50	50	30	40	50	40	30	40	40	50	15

Шаблоны: базовое ополчение + разведчики + сержанты + капитаны

Навыки: верховая езда (лошади) 50, выживание 45, знание (военное дело) 60 рукопашный бой (основное) 60, кутёж 45, лидерство 70, наблюдательность 55, ориентирование 45, скрытность (дикая природа) 50, сплетничество 60, стрельба (пороховое 60, , лук 60), хладнокровие 70, язык (боевой арг) 50

Таланты: аура величия, бдительность, воодушевление, командир, оратор, скиталец, стреляный боец, строевая подготовка, ходок (лес), чувство направления, этикет (солдаты)

Черты: броня 4 (8), оружие (меч) +7, стрельба (пистолет) +9 (20)

Имущество: качественный мундир, латная броня, меч, пара пистолетов с 12 зарядами



СЕРЖАНТ АРНОЛЬФ ФРИР

Фрир занимает пост сержанта-оруженосца в городке Хахнбрандт. Эта полуофициальная должность предоставляется старшему сержанту алебардщиков, которые представляют собой парадную роту городского ополчения. В качестве отличительного знака он носит особое красное перо на шляпе, возглавляет все официальные шествия и имеет при себе церемониальный ключ от ратуши, который он носит на цепочке.

Кроме того, он выступает в роли главного организатора и идеолога преступной сети, которая использует различные незаконные методы для обогащения, полагаясь на свои служебные полномочия. Взятки на городских воротах, крышевание местных предпринимателей, искусственное завышение расходов и незаконный найм официальных солдат для личных нужд – всё это составляет основу их высокодоходной схемы.

Фрир предпочитает не пачкать свои руки, а грязную работу выполняют его подручные. Он готов без колебаний расправиться с теми, кого считает своими врагами, и за многие годы нескольких местных жителей обнаружили убитыми «зверолюдьми» недалеко от городских стен.

От его тщательно навошенных усов до начищенных до зеркального блеска сапог Фрир производит впечатление властного ротного сержанта, почти до карикатурной степени. У него крепкие связи в верхних эшелонах власти, в том числе в ратуше, среди руководства горнодобывающей компании Хахнбрандта, а также в окружении самой Фердины фон Валленштайн.

АРНОЛЬФ ФРИР СЕРЖАНТ (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

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

Шаблоны: базовое ополчение + мерзавцы + алебардщики + сержанты

Навыки: запугивание 50, знание (военное дело) 40, кулачное 65, кутёж 45, лидерство 40, оценка 40, подкуп 60, рукопашный бой (основное 65, древковое 65), скрытность (города) 45, сплетничество 40, стрельба (пороховое) 60, сценическое искусство (парад) 45, уклонение 45, хладнокровие 50, язык (боевой арг) 40

Таланты: бдительность, грозный вид, командир, могучий удар, прирождённый воин, расхититель, стреляный боец, строевая подготовка, щитоносец, этикет (преступники, солдаты)

Черты: броня 4 (8), оружие (алебарда) +9, оружие (кастет) +7, оружие (меч) +9

Имущество: алебарда, капюшон, кастет, качественный мундир, латная броня, меч



КАЧЕСТВО И КОЛИЧЕСТВО

В дополнение к численности войск в ополчении, географические справочники **Warhammer Fantasy Roleplay** предлагают три класса качества войск: А, В и С, где А обозначает наивысший уровень, а С — наименьший. Эти обобщения помогают понять, какой тип солдат составляет гарнизон.

Эти три класса качества охватывают такие аспекты, как уровень подготовки, моральный дух, качество оснащения, уровень снабжения и эффективность руководства. Хотя эти показатели могут варьироваться — к примеру, гарнизон с хорошим снабжением может страдать от плохого командования, а прекрасно обученное подразделение может быть недостаточно экипировано — в целом они обычно взаимосвязаны. Например, городок, который уделяет внимание подготовке своих войск, как правило, обеспечивает их всем необходимым, что, в свою очередь, способствует повышению их морального духа. Это, в свою очередь, привлекает в гарнизон более качественных новобранцев.

Хахнбрандское ополчение состоит из 50 солдат класса В и 75 солдат класса С. Из 50 человек класса В — это алебардщики и аркебузиры. Их можно отнести к средним войскам, поскольку их подготовка и вооружение находятся на удовлетворительном уровне. Учитывая их важность для местной экономики, они получают соответствующую поддержку от властей. Тем не менее, находясь в отдалённой местности, где практически отсутствует реальная служба, им не удастся стать элитными воинами.

Разведчики и нерегулярные силы относятся к классу С. Разведчики обладают определёнными преимуществами: они способны эффективно сражаться с другими лёгкими войсками, однако не могут соперничать с профессиональными рукопашными подразделениями. Нерегулярные войска получают подготовку к стандартным боевым ситуациям, но непостоянство их обучения создаёт определённые трудности.

Создание ополчений

При создании ополченного отряда важно определить, к какому классу он принадлежит. Войска класса А обладают сильными характеристиками, тогда как войска класса С, напротив, являются слабыми. Анализируя географические справочники, можно заметить, что качество военных формирований часто зависит от размеров и благосостояния населённого пункта. В больших городах, где есть финансовые ресурсы, вероятность наличия войск класса А значительно выше, в то время как в бедных поселениях обычно формируется ополчение низкого качества.

Это полезные общие правила, однако существует множество факторов, объясняющих наличие гарнизона в конкретном населённом пункте. Проявляет ли местный барон особую заботу о своём ополчении? Есть ли рядом источник богатства, нуждающийся в защите, или другой объект, требующий охраны, например, важное святилище? Является ли данный район стратегически значимым, например, перевалом или местом слияния рек? Существуют ли интересы состоятельных людей, требующие обеспечения безопасности этого региона? Были ли здесь конфликты в прошлом? Является ли эта территория спорной или населена бандитами?

Ополчение А-качества

Обучение и опыт являются основными факторами, которые выделяют войска класса А среди других, однако высокая оплата и качественное снаряжение также играют важную роль в поддержании морального духа. Уверенность войск класса А в своём превосходстве над противником зачастую составляет половину успеха.

ОБЫЧНОЕ ОПОЛЧЕНИЕ А-КАЧЕСТВА

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

Навыки: запугивание 40 язык (боевой арг) 40, кутёж 45, обаяние 40, рукопашный бой (основное) 50, сплетничество 40, стойкость 50, хладнокровие 50
Таланты: бесстрашие (к врагам), стреляный боец, строевая подготовка, суровый, этикет (солдаты)
Имущество: как у солдат, но все предметы имеют одно из следующих достоинств: прочный, красивый, облегчённый, практичный.

Ополчение В-качества

Войска-В качества представлены профилем базового ополчения (с добавлением улучшений в виде алебардщика или аркебузира).

Ополчение С-качества

Характеристики и количество талантов войск класса С могут быть снижены, чтобы более точно отразить их способности, особенно в случаях частично занятых бойцов. Кроме того, для демонстрации их меньшей преданности роли по сравнению с другими войсками можно предоставить им альтернативные навыки и таланты, которые отражают их более разнообразный образ жизни. Окружение ополчения также оказывает влияние на их навыки.

К примеру, они могут проживать в пограничном поселении с небольшим сельским хозяйством, где каждый является мастером обращения с луком или пращей, или в прибрежной деревне, где все владеют навыком хождения под парусом или талантом ходок (болота). Незаконные занятия также способны дать им полезные навыки и таланты. Плохое финансирование будет проявляться в их более скудном снаряжении.

ОБЫЧНОЕ ОПОЛЧЕНИЕ С-КАЧЕСТВА

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

Навыки: кутёж 35, рукопашный бой (основное) 35, стойкость 35, хладнокровие 35, язык (боевой арг) 35
Таланты: строевая подготовка
Имущество: как у солдат, но может обладать изъяном хлипкий

Поселение	Размер	Правитель	Население	Б	Продукция	Гарнизон/ополчение	Примечание
Входит в состав вольного города Ауэрсвальд							
Хахнбрандт	2	Ландграф Фердинанд фон Валленштайн	250	3	Вооружение, металл	50b/75c	-



СЦЕНЫ С ОПОЛЧЕНИЕМ ХАХНБРАНДТА

В *Warhammer Fantasy Roleplay* вряд ли случится осада или захват всего городка Хахнбрандт, однако это руководство вполне подходит для множества более мелких сцен. Приведённые здесь отряды могут служить образцом для сил других населённых пунктов.

Наличие в Хахнбрандте потенциально более ста ополченцев, готовых сразиться, не гарантирует, что в каждой сцене игрокам предстоит столкнуться именно с таким количеством противников. У ополченцев есть свои привычные дела, и скорость их сбора варьируется в зависимости от различных факторов — от активности командиров до погодных условий и времени суток. Следовательно, в зависимости от игровых потребностей и решений ведущего, в бою может участвовать любое количество солдат.

ВЫМОГАТЕЛЬСТВО

Простая сцена

При входе в Хахнбрандт, алебардщики у ворот могут потребовать небольшую сумму денег у персонажей — взятку, чтобы не забирать их оружие, или придумать абсурдную пошлину. Это обычная практика, и запрашиваемая сумма будет незначительной. Они осознают, что могут столкнуться с проблемами, если проявят чрезмерную жадность по отношению к незнакомцам.

Почувствовав слабость персонажей, алебардщики начнут их «доить». Под любым предлогом они будут ссылаться на местные законы (возможно, вымышленные), требующие немедленной оплаты штрафа. К примеру, попытка нанять проводника в Хейгеркрюбс будет считаться нарушением указа, направленного на защиту городка от «вербовки», за что полагается штраф в 5 крон. А покупка серебра вне хахнбрандтской горнодобывающей компании будет расцениваться как нарушение её монополии и может привести к штрафу до 50 крон.

Если персонажи когда-либо остановятся в Хахнбрандте, они, вероятнее всего, окажутся в постоялом дворе «Орудие старателя». Там они наверняка завяжут разговор с алебардщиками, которые используют это заведение в качестве своей базы. Даже если персонажи не решатся остановиться в постоялом дворе, они все равно могут столкнуться с алебардщиками практически в любом уголке городка, и в этом случае алебардщики не упустят шанс «наехать» на них.

Если персонажи начнут сопротивляться, конфликт может перейти в насилие. Алебардщики не намерены арестовывать персонажей или применять официальные меры наказания, поэтому, скорее всего, они просто хорошенько их побьют, а затем ограбят. Тем не менее, они предпочитают сохранять видимость цивилизованности, полагаясь на косвенные угрозы и переговоры.

Если персонажи смогут продемонстрировать свою силу или влияние для противостояния «вымогательству», им будет разрешено продолжать свой путь. Алебардщиков гораздо больше привлекает лёгкая нажива на слабых, нежели столкновения с влиятельными, особенно если последние просто проезжают мимо.

Сержант Фрир станет отличным выбором в качестве главного неигрового персонажа для этой сцены, особенно если ваша задача заключается в создании проблем для персонажей в городке. Если вы намерены представить коррупционную схему алебардщиков как задачу, которую персонажи должны решить, то назначение Фрира в качестве их цели окажется весьма эффективным.

Возможно, в ситуацию вмешается группа аркебузирв. Если действия персонажей будут восприниматься как угроза для городка или законности, то, несмотря на конкуренцию с алебардщиками, аркебузиры окажут им поддержку и выступят против персонажей. Однако если станет ясно, что персонажей притесняют, а алебардщики действуют коррумпировано, аркебузиры могут принять сторону персонажей.

Сцена вымогательства включает в себя:

- Шесть алебардщиков, включая сержанта.
- Если ситуация обострится, то они, возможно, смогут снова призвать столько же алебардщиков.
- Группу проходящих мимо аркебузирв.





ОБЛАВА

Нормальная сцена

Если персонажи попадут в список разыскиваемых у властей в окрестностях Хахнбрандта, им предстоит проявить смекалку в противостоянии с разведчиками городка. В зависимости от степени их правонарушения, разведчики могут ограничиться лишь получением описаний и указаний следить за ними, либо же вся рота может быть приведена в боеготовность для их активного задержания. Этот раздел посвящен именно последнему варианту.

В условиях монотонности и повседневной рутины жизни ополчения, разведчики находят свою истинную цель. Это возможность выследить опасных преступников в знакомой среде, получая поддержку от своих боевых товарищей. Разведчики действуют слаженно, применяя обоснованные поисковые схемы и знания местности, чтобы выйти на след своей цели. Они быстро, но шумно передвигаются по тропам на своих лошадях, однако, покинув седло, должны иметь возможность действовать более скрытно.

Если персонажи не проявят должной смекалки и осторожности, рано или поздно группа разведчиков сможет их выявить. В таком случае разведчики незамедлительно вызовут подкрепление из других разведывательных отрядов в этот район.

Если персонажи окажутся рядом с шахтой или в окрестностях Хахнбрандта, разведчики оперативно соберут отряд нерегулярных войск. Эти силы получают вознаграждение за готовность к таким ситуациям, однако в реальности подобные случаи были крайне редки (исключая один ложный тревожный сигнал), что делает их действия непредсказуемыми. Координировать нерегулярные силы будет нелегко, и они создадут много шума, что может позволить персонажам незаметно уйти. Тем не менее, если персонажам придётся вступить в рукопашный бой с большим числом ополченцев, это может обернуться серьёзной угрозой.

Сцена облавы включает в себя:

- Шесть разведчиков, включая капрала.
- Вскоре за ними последует ещё шестеро, включая сержанта.
- Любое количество нерегулярных войск.
- Ещё 12 разведчиков с капитаном Гизель Тарендорф.

БЕГЛЕЦЫ

Группа мерзавцев и нерегулярных бойцов из Хахнбрандта ускользнула с несколькими фунтами серебра, мечтая начать новую жизнь в другой части Империи. Эти люди в большинстве своём наивны и неразумны, переоценив ценность своей добычи. Разделив серебро между собой, они вряд ли улучшат своё существование.

По этой причине Инго Герц, инициатор всего задуманного, намерен устранить своих сообщников во время побега. Персонажи получают задание на поиски беглецов, и их задача может стать легче, если они будут следовать по кровавому следу мёртвых воров.

ОГРАБЛЕНИЕ

Сложная сцена

Регулярная перевозка серебра с холмов в Ауэрсвальд представляет собой заманчивую цель для преступников, если бы не надёжная охрана этого процесса. Возможно, кто-то из Хахнбрандта, бедный дворянин из Ауэрсвальда или опытный преступник из Альтдорфа, решил нанять персонажей для участия в этом деле.

Их покровитель обязан предоставить им достаточно информации для разработки эффективного плана. Наличие союзника внутри значительно упростит выполнение задачи, однако ограбление всё равно станет серьёзным испытанием. Маршрут проходит вдоль извивающегося ручья через густой лес в глубокой долине, открывая множество возможностей для организации засады.

Аркебузиры организованы в группы по шестеро под руководством сержанта или капрала. Согласно плану, они должны двигаться в строю: одна группа на расстоянии тридцати ярдов впереди фургона с серебром, другая — на таком же расстоянии позади, и по одной группе с каждой стороны. Однако на практике поддерживать этот порядок на протяжении всего маршрута оказывается невозможно, в результате чего формируется длинная и неравномерная колонна солдат, каждый из которых старается просто не отстать.

Разведчики движутся в авангарде, согласно плану, исследуя путь впереди и по сторонам, чтобы выявить возможные засады. Однако на практике они просто отдалаются на несколько минут от основной колонны. Их не особенно волнует задача, ведь они уже не раз проходили через такое и серьёзных угроз никогда не встречали. Но стоит им встретить что-то подозрительное или интересное, как они мгновенно перейдут в боевую готовность и немедленно уведомят аркебузир.

Если капитан Тарендорф когда-либо узнает о таком плане и получит возможность обсудить его с персонажами, она, безусловно, захочет стать частью этой затеи. Она станет идеальной союзницей для работы изнутри. В случае, если сержант Фрир также узнает о замысле, он, без сомнений, захочет подключиться. Однако он окажется крайне ненадёжным партнером, так как предаст персонажей, устроив для них тщательно спланированную и беспощадную ловушку.

Сцена ограбления включает в себя:

- Вся рота из 24 аркебузир в главе с капитаном Алариком Марксом.
- 6 разведчиков, включая сержанта, возможно, с капитаном Гизель Тарендорф.



СВОДКА ТАЛАНТОВ РЕЙКЛАНДСКОГО ОПОЛЧЕНИЯ

БАЗОВОЕ ОПОЛЧЕНИЕ

Строевая подготовка: когда враг пытается лишить ополченца преимущества, находящегося рядом с союзником, обладающим талантом строевая подготовка, то этот ополченец сохраняет 1 преимущество.

Этикет (солдаты): в окружении солдат, базовый ополченец, возможно, получает модификатор к харизме по усмотрению ведущего.

МЕРЗАВЦЫ

Расхититель: каждый раз, когда мерзавец отправляется на заработки или затевает извлечение прибыли, он может пройти встречную проверку интеллекта против своего старшего офицера. Если мерзавец выигрывает ему удаётся получить [1d10 + уровень успеха] серебряных шиллингов. Если побеждает офицер с итоговым уровнем успеха +6 или более, мерзавец всё равно получает нечестно нажитые деньги, но офицеру становится известно о хищении.

Этикет (преступники): в окружении преступников, мерзавец, возможно, получает модификатор к харизме по усмотрению ведущего.

Грозный вид: при использовании запугивания, мерзавец добавляет +1 к уровню успеха при проверке.

РАЗВЕДЧИКИ

Чувство направления: разведчик может определить, в каком направлении находится север, едва взглянув на окружающую среду.

Скиталец: когда разведчик использует скрытность (дикая природа), только находящийся в дозоре может попытаться его заметить.

Ходок (лес): разведчик игнорирует отрицательные модификаторы на движение, налагаемые лесной местностью.

НЕРЕГУЛЯРНЫЕ ВОЙСКА

Здоровья: нерегулярные войска получают дополнительные пункты здоровья, равное их рейтингу выносливости.

АРКЕБУЗИРЫ

Точный выстрел: аркебузир добавляют +1 к урону, к показателю урона своего дистанционного оружия.

Стрелковая подготовка: аркебузир получает +1 к уровню успеха при любой продолжительной проверки, связанной с перезарядкой порохового оружия.

Снайпер: аркебузир не получают отрицательных модификаторов за стрельбу по целям на дальней дистанции, а модификатор за стрельбу на предельную дистанцию снижается вдвое.

АЛЕБАРДЩИКИ

Щитомосец: алебардщик, использующий щит для защиты, получает +1 преимущество, если проигрывает встречную проверку против противника.

Могучий удар: алебардщик добавляет +1 к урону, наносимому оружием ближнего боя.

Прирождённый воин: алебардщик увеличивают значение ближнего боя на 5 пунктов

ВETERАНЫ

Бдительность: ветеран может пройти серьёзную (+0) проверку наблюдательности, чтобы проигнорировать состояние застигнут врасплох.

Воодушевление: когда ветеран использует навык лидерство во время сражения, то количество людей, на которых он может воздействовать, увеличивается в 5 раз.

Стрельный боец: ветерану не нужно проходить проверки хладнокровия, когда в него стреляют из порохового оружия (ветерану нужно её проходить, только если он будет ранен в результате этой атаки).

СЕРЖАНТЫ

Бдительность: сержант может пройти серьёзную (+0) проверку наблюдательности, чтобы проигнорировать состояние застигнут врасплох.

Стрельный боец: сержанту не нужно проходить проверки хладнокровия, когда в него стреляют из порохового оружия (но сержанту нужно её проходить, только если он будет ранен в результате этой атаки).

Командир: все ополченцы Рейкланда, которые могут видеть сержанта, могут добавлять +1 к уровню успеха при одной проверке силы воли за раунд.

КАПИТАНЫ

Аура величия: если только капитан не является явным врагом, люди с более низким статусом не могут противостоять проверкам капитана лидерства с помощью своей силы воли.

Воодушевление: когда капитан использует навык лидерства во время сражения, то количество людей, на которых он может воздействовать, увеличивается в 5 раз.

Оратор: при использовании обаяния под влияние публичного выступления капитана попадает в 5 раз больше людей.

Командир: все ополченцы Рейкланда, которые могут видеть капитана, могут добавлять +1 к уровню успеха одной проверки силы воли за раунд.