

FANTASY ROLEPLAY

ПЕПЕЛ МИДДЕНХЕЙМА



ПУТЬ ПРОКЛЯТЫХ



СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	4
После Бури	4
Краткая история Мидденхейма	4
Приход Сигмара	4
После осады	6
Власть имущие	7
Семья Тодбрингеров	7
Маршалы	7
Рыцарские ордена	8
Лорды-судьи	8
Духовенство	8
Волшебники	8
Город Мидденхейм	12
Дороги и ворота	12
Дворцовый район	12
Большой Парк	13
Графсмунд — Нордгатен	14
Ульриксмунд	15
Акартик и Альтмаркт	16
Сауттейт-Оствальд	18
Ньюмаркт-Исттейт	19
Фрайбург	21
Переулки	23
Весттейт-Судгатен	24
Торговый район	26

КРЫСЫ В СТЕНАХ

Начало приключения	28
Храм Сигмара	29
Встреча со стражей	29
Беседа с командиром стражи	29
Место преступления	30
Отчет	30
Дальнейшее расследование	31
Сторож	31
Привратник	31
Неизвестная личность	31
Вход в коллекторы	32
Ограниченное пространство	32
Запах	32
Встречи в коллекторах	32
Выслеживая скавена	33
Подгород	33
Окончание главы	35

УСЫПАЛЬНИЦА В ЛЕСУ

Начало приключения	36
Возвращение в Драквальд	38
Стадный Камень	38
Охрана	38
Усыпальница	39

СМЕРТОНОСНЫЙ ГРУЗ

Беспокойная ночь	42
Соблазны Хаоса	42
Приятные сны	42
Призыв к оружию	43
Звери Хаоса	43
Спасены!!!	43
Охотники на ведьм	44
Несколько вопросов	45
Дорога домой	45

БЕСПОКОЙНЫЕ СМЕРТИ

Добро пожаловать, герои!	46
Вспышка безумия	46
Аудиенция с первосвященником	48
След отравителя	49
Погово культистов	50
Завершение главы	51

ПАНИКА НА УЛИЦАХ

Коварный план	52
Арестованы!	52
Друг в беде	54
Пахнет жареным	54
Сигмар в осаде	55
Общая картина	56

ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ

Дело против Бауэра	58
«Цепь и Меч»	59
Судебный процесс	62
Аншлаг	62
Военная Площадь	63
Суд	64
Обзор процесса	64



ОПАСНАЯ ПРОГУЛКА



Религия лжи и обмана	66
Беспокойная ночь	67
Неожиданный визит	67
Под покровом темноты	67
Коллегия Теологии	68
В поисках профессора	68
Доставка посылки	69

ТАЙНОЕ СТАНОВИТСЯ ЯВНЫМ



Ужасная находка	70
Назад во дворец	70
Демон уничтожен	73
Очищение	74
Окончание приключения	74
Доказательства ереси	74
Доказательство невинности	74
Запретные трофеи	74
И жизнь продолжается....	74
Награждение опытом	75



WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY ASHES OF MIDDENHEIM

Writing and Design: Graeme Davis

Additional Material: Kate Flack and Chris Pramas

Storyline: Simon Butler, Graeme Davis, Kate Flack, and Chris Pramas

Original Middenheim Design: Jim Bambra, Paul Cockburn, Graeme Davis, Phil Gallagher, Sean Masterson, and Carl Sargent

Development: Chris Pramas Editing: Evan Sass

Graphic Design and Art Direction: Hal Mangold

Cover Art: Christer Sveen Interior Art: Tony Parker, Adrian Smith, Christer Sveen

Cartography: Shawn Brown

WFRP Development Manager: Kate Flack Project Manager: Ewan Lamont

Head of Black Industries: Simon Butler

A Black Industries Publication

First published in 2005 by Black Industries, an imprint of BL Publishing

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS
UK

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers. Permission is given to copy the handouts on pages 89 through 95 for personal use only.

© Copyright Games Workshop Limited 2005. All Rights Reserved. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer



Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, The BL Publishing logo and all associated names and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved.

Green Ronin and the Green Ronin logo are Trademarks of Green Ronin Publishing, LLC, and are used with permission.

Product Code: 60040283006

ISBN 13: 978-1-84416-223-9

ISBN 10: 1-84416-223-0

Black Industries World Wide Web site:
www.blackindustries.com

Green Ronin World Wide Web site:
www.greenronin.com

Дисклеймер от верстальщико-переводчика.

Господа, прошу тапками не кидать, данная книга переведена (не совсем чтобы полностью) на форуме forums.warforge.ru, непосредственно под авторством Капитана Клинке. Верстал ваш верный Pedomarine.

Это далеко не финальная версия, но и не факт, что она когда-то станет прям из всех сил финальной. Все профили вырезаны, ибо они неактуальны под текущую, четвертую редакцию правил. Есть желание добавить их позже, переделав под новые реалии, равно как и привести названия всех проверок в общепринятый стандарт, но в данное время правила лишь в процессе перевода, потому такой возможности (и времени) нет.

И нет ничего более постоянного, чем временная верстка. Но она же лучше, чем ничего?

С любовью, Pedomarine

◆ ВВЕДЕНИЕ ◆

«Пепел Мидденхейма» является первой частью эпической кампании «Путь Проклятых», в жестоком и опасном мире Вархаммера. Приключение предназначено для персонажей первой или второй карьеры, и может быть использовано как продолжение «Сквозь Драквальд» (вводный модуль в правилах 2 ред).

В этом приключении герои прибывают в Мидденхейм, переживший долгую и кровавую осаду сил Хаоса. Город Белого Волка, до сих пор, несет на себе следы ожесточенных боев и сражений, многие городские постройки, а то и целые районы, разрушены или полностью уничтожены.

Прибыв в Мидденхейм герои, по воле случая, столкнутся со смертельно опасным заговором, направленным на ослабление могучего города изнутри и дальнейшее погружение всей Империи в пучину гражданской войны. Если доблестным персонажам не удастся помешать коварным планам злодеев, раздробленная междоусобицей страна не сможет противостоять нападению новой волны сил Хаоса.

Начало приключения

В идеале герои должны закончить вводное приключение «Сквозь Драквальд» как прелюдию к этой эпической саге. Но «Пепел Мидденхейма» можно играть и как самостоятельную историю.

В начале герои приходят в Город Белого Волка из отдаленного поселения (городок\ деревня\ хутор), подвергшегося нападению и уничтоженного полчищем бистменов, отколовшихся от отступающей армии Архаона. По дороге им встретился умирающий священник Сигмара вложивший в их руки святую реликвию — древняя икона с Сигмаром, в золотой рамке — и умоляющий отнести ее в храм в Мидденхейме. Наша история берет свое начало как раз, когда персонажи встречаются с отцом Мортеном в храме и передают ему драгоценную икону.

◆ После Бури ◆

Краткая история Мидденхейма

Согласно легенде, Мидденхейм был основан на скале Ульриксберг самим богом Ульриком, что бы стать центром его культа во всем Старом Свете. Другим названием Ульриксберга является Фаушлаг или «Удар секиры». Легенда говорит, что его брат, Таал, преподнёс ему эту скалу в подарок, после чего Ульрик предсказал, что великий город будет возведён на этом плато, и в нём будет храм с его вечно горящим священным огнём, и всякий его последователь придёт в этот город. И он был прав.

Первыми люди заселившими Фаушлаг было племя тевтогенов, более 2500 лет назад. При поддержке соседних кланов гномов люди прорубали туннели в скале и основали свой город на плоской вершине.

Приход Сигмара

Спустя 50 лет после тех событий, молодой вождь народа унберогенов объединил все человеческие племена и заложил основу будущей Империи. Его звали Сигмар Млатодержец. Сам первосвященник Ульрика короновал его как Императора. Нынешний календарь Империи начинается свой отсчет от коронации Сигмара.

Сигмар правил еще пол века, прежде чем, сложил бремя правления со своих плеч, и не отправился на восток, к Краесветным Горам. Достигнув Перевала Черного

Огня, он оставил свою дружину и продолжил поход в одиночку. О его дальнейшей судьбе ничего не известно. А Вулкан, первосвященник Ульрика, получил видение от своего бога, с требованием построить большой храм в Мидденхейме (строительство было закончено в 113 г.).

С годами Сигмара стали почитать как бога-покровителя и защитника всей Империи. Ульрик все еще оставался популярным божеством, особенно в северных провинциях. Но растущая популярность культа Сигмара грозила затмить его славу и почитание. Постоянно растущая напряженность между культом Ульрика в Мидденхейме и культом Сигмара в Альтдорфе не раз перерастала в открытые военные действия.

Влиятельные, сильные дворяне и аристократы, из графства Мидденленда, не редко играли решающую роль в политической жизни Империи. Был даже случай, когда после создания избирательной системы, граф Мидденхеймский имел сразу два голоса. Один — в качестве главы самого города-государства, второй — как повелитель Мидденленда (провинции где расположен сей город). В 1547 г. граф Генрих из Мидденхейма, выдвинул себя в кандидаты на пост императора. Проиграв голосование, с небольшим отрывом, и объявив о фальсификации и мерзком обмане, он покинул собрание. Не забыв при этом объявить себя настоящим правителем Империи. Не все были с ним согласны. Так началась гражданская война, вошедшая в историю как «Война Трех Императоров». Хотя их количество менялось с течением времени.

Осколки Империи

Империя воевала сама с собой в течение восьми веков. В лесах множились племена гоблинов и орков, а то и чего похуже. Беснаказанные культы и секты Темных Богов заманивали в свои сети все больше и больше почитателей. Казалось, дни минувшей славы уже никогда не вернуться. Черные тучи стужались над бьющейся в агонии Империей. И вот в 2303 г. ужасные и беспощадные орды Хаоса, подмяв под себя Кислев, темным прибоем хлынули на земли Империи. Если она падет, вместе с ней погибнет и весь Старый Свет.

В Нульне, молодой дворянин, известный как Магнус Благочестивый, собрал армию для противостояния силам зла. На своем щите он нес знак двухвостой кометы. Именно такая комета, более двух тысяч лет назад, предвещала рождение Сигмара. И от имени своего божества-основателя и покровителя Империи он призывал к единству перед лицом общего врага.

Как к последователю Сигмара, к Магнусу с самого начала относились в Мидденхейме с подозрением. Верховный жрец Ульрика заклеил юношу мошенником, богохульником и слугой Хаоса, стремящегося уничтожить Империю изнутри.

Магнус тайно проник в Город Белого Волка и противостоял жрецу прямо в главном храме Ульрика. У входа в храм постоянно горело пламя, якобы вспыхнувшее из искр, когда Ульрик, секирой снес вершину скалы. Множество чудодействий приписывали этому огню. Сказано, что пока костер перед храмом не потухнет, город Мидденхейм никогда не падет, ибо его хранит Ульрик. Также широко распространенное мнение гласило, что настоящему почитателю последователю бога-волка пламя не причинит никакого вреда. Кудивлению и страху жрецов, Магнус, обнаружив себя, скинул плащ с плеч и с высоко поднятой головой шагнул прямо в потрескивающий костер. Он стоял там, а языки побелевшего огня ни приносили ему вреда. Ни один волосок на его голове не задело яркое пламя. Таково было впечатление горожан от Магнуса, что они назвали год 2303 «Годом Пристыжения».

Слухи и новости распространились по миру, со скоростью лесного пожара. Огромное количество добровольцев, уверовавших в избранность своего нового лидера, стали под знамена Магнуса и отбросили силы Хаоса с родных земель. Сам он был коронован императором и первым же делом занялся объединением Империи.

Прошло 200 лет. Мидденхейм занял свое место как один из величайших городов человечества. Для набожных последователей Ульрика — это самое святое место в мире. И паломники целыми караванами стекались в город, а вместе с ними росло благосостояние Мидденхейма от торговли. Несколько лет назад был сорван заговор против графа Бориса Тодбрингера, но никто не знает подробностей этого дела. Единственное, что в результате этих темных махинаций были частично повреждены Южные Ворота и дорога, прилегающая к ним (очень быстро все восстановили), а так же несколько увольнений на высокопоставленных местах.

Буря Хаоса

Но в последние месяцы далеко на севере в Пустошах Хаоса возникла новая угроза. Угроза не только для Мидденхейма или Империи, а для всего Старого Света в целом. Великий чемпион Хаоса получает благословение от всей Темной четверки. И имя ему — Архаон, Владыка Конца Времен. Природа Хаоса такова, что только сильный лидер может объединить под своим командованием действительно огромные армии слуг зла. Архаон был таким лидером.

Под стягами Хаоса Неделимого он собрал огромную орду демонов, звероловцев, варваров, мутантов и чудовищ. За него сражались берсеркеры кровавого бога Кхорна и проклятые чумой и проказой чемпионы Нургла. Демонессы Слаанеша и колдуны Тзинча боролись за место у его ног. Такой мощи, такой армии мир не видел со времен Великой Войны с Хаосом. Судьбы Кислева и севера Империи была предreshены.

Архаон понимал, что нельзя оставлять в тылу город-крепость свободным. Его надо было захватить и уничтожить. Со своими лейтенантами Чемпион Хаоса стягивал свои силы к Мидденхейму со всех сторон: с севера, запада и востока. Основная часть имперской армии, которой помогали союзные силы гномы и эльфы, во главе с самим императором Карлом и Великим Теогонистом Сигмара, пытались измотать и не дать армиям Тьмы объединиться. Несмотря на множество ожесточенных боев, они были не в состоянии помешать планам Архаона и вскоре Город Белого Волка попал в осаду.

Бистмены — потомки тех, кто сопровождал вторжение Хаоса 200 лет назад — выбрались из своих укрытий в темных чащах Драквальда и устремились к городу с юга. Посредством нечестивой сделки, Архаон добился верности скавенского клана Эшин, и крысолюди заполнили все туннели и пещеры под окруженным имперским городом. Даже в самом Мидденхейме предательские культы Темных Богов, уже не скрываясь, вышли на улицы, чтобы саботировать оборону и сеять панику среди жителей.

Осада Мидденхейма длилась 15 дней. Снова и снова силы Хаоса бросались на штурм городских стен и ворот. Нападавшие и защитники умирали тысячами. Но объединенные силы мидденхейцев, гномов, эльфов, кислевских беженцев и даже странствующих рыцарей из Бретонии раз за разом отбивали яростные атаки. Больше недели ни одна из сторон не могла получить значительного преимущества. Сражения велись у ворот и четырех дорогах ведущих в город, но и под землей приходилось сталкиваться с коварными нападениями скавенов.

Большой оползень частично разрушил северную стену Мидденхейма, но, чтобы добраться до бреши пришлось бы преодолеть несколько сотен футов отвесной скалы, поэтому силы Архаона не могли воспользоваться этой слабостью в обороне. Наконец известие о приближении с юга объединенных армий Карла Франца, Фолькмара и Вальтена заставляет нападавших снять осаду. Часть из них отступили к северу, в Срединные горы, другие убежали на юг в самую глубину Драквальдского леса.

НОВЫЕ МОНСТРЫ

Свод правил Вархаммера содержит информацию о множестве чудовищ, отродий и верных приспешников Хаоса. Но в армии Архаона появилось еще два новых вида. С огромными Адскими Пушками, выменянными у Гномов Хаоса в обмен на полчища рабов, Архаон возглавлял нашествие на Кислев. От скавенов Клана Моулдер в Адской Яме он получил мутировавших воинов, смешанных с крысами и прочими зверями. Эти исковерканные существа, названные флаеркинами, стали новой смертоносной породой бойцов.

ФЛАЕРКИН

Некоторые флаеркины возникли в результате мутации, другие — жертвы кровавых и изуверских операций. Существа эти, в основном, человекоподобны, (по крайней мере гуманоидны), но руки их заканчивались большими острыми лезвиями или крюками, а со спины свисали тяжелые длинные цепи, спаянные с позвоночником в единое целое. Во время осады Архаон посылал целые орды флаеркинов на стены Мидденхейма. Когда их убивали, они продолжали намертво цепляться своими искалеченными руками за стены, а их союзники могли взбираться вверх по цепям. Даже теперь десятки этих существ, все еще висят, на городских стенах.

АДСКАЯ ПУШКА

Адская пушка Хаоса является страшным оружием. Частично демон, частично военная машина — это живое орудие было создано гномами Хаоса. В него загружают убитых, живых, части тела и требуху, все это пушка перерабатывает и выстреливает снарядом из чистой энергии хаоса. Архаон использовал Адские пушки при осаде Мидденхейма, но многие из них были уничтожены либо защитниками, либо из-за собственного нестабильного состояния.

Никаких характеристик здесь не приводятся потому, что игроки вряд ли когда-нибудь столкнутся с этой мерзостью. А если бы и встретились, то могли бы сразу же идти к плотнику, за гробами. Однако, в городе осталось много очевидцев видевших эти ужасные машины в действии. В одном из районов города попадание снаряда из Адской пушки повлекло довольно неприятные последствия (см. [Скотобойня Флешера](#)).

ПОСЛЕ ОСАДЫ

После того как захватчики отступили, боевые силы Мидденхейма бросились в погоню. Граф Борис Тодбрингер, во главе рыцарей Пантеры, и Ар-Ульрик со своими рыцарями Белого Волка, покинули город. Каждый оставил на своем месте наместника. Граф передал командование городом главе Мидденхеймской страже Шульцману, Ар-Ульрик же назначил своим заместителем жреца Клауса Либнитца.

Осада оставила свой след на Мидденхейме, как внутри так и за пределами городских стен. Четыре дороги, ведущие в город, хоть и целые, но все в трещинах

и выбоинах от сражений. Стены и ворота несут на себе отметины от снарядов тяжелых боевых машин и темной магии. Многие из городских башен были почти полностью разрушены в результате атак драконов Хаоса и других крылатых отродий. В Подгороде многие туннели рухнули. Некоторые обрушили сами защитники, как мера предосторожности, от нападения скавенов. Убитые флаеркины десятками висят на стенах и склоне скалы, цепи тихо позвякивают по ночам. Ремонт ведется полным ходом, но потребуются месяцы, а то и годы, что бы Мидденхейм восстановил свою былую славу.



ВЛАСТЬ ИМУЩЕ

Всем известно, что Мидденхеймом правит граф Борис Тодбрингер, но конечно есть много и других людей, без которых город бы не функционировал. На следующих страницах представлено краткое описание ключевых фигур в правительстве и администрации города. Хотя многие из них сейчас сопровождают графа в погоне за отступающими силами Хаоса, когда они вернутся (на что искренне надеется большинство жителей) жизнь вновь приобретет некое подобие нормальности. Если же они не вернутся, им подберут подходящую замену.



СЕМЬЯ ТОДБРИНГЕРОВ

В отличие от многих дворян в Старом Свете, граф Борис Тодбрингер не окружил себя большой семьей из тети, дяди, двоюродных братьев и тому подобных. Его жена давно скончалась и из ближайших кровных связей у него осталась лишь дочь Катарина. Его сын Стефан умер от болезни несколько лет назад и по некоторым данным в его смерти виновны происки мерзких культистов.

У графа есть еще один незаконнорожденный отпрыск мужского пола, Генрих. Граф официально признал его своим сыном и разрешил носить его фамилию. Тем не менее, обстоятельства рождения не позволяют Генриху претендовать на наследство и титул отца. Поэтому все делают ставку на молодую «Принцессу Мидденхейма». Завоевавший сердце дамы сможет в дальнейшем стать правителем всего Мидденленда. Но пока не нашлось ни одного достойного кандидата.

МАРШАЛЫ

Как мощное город-государство, Мидденхейм поддерживает значительные военные силы. Большая их часть попадает под командование трех маршалов: Максимилиан фон Геншер, Йохан Швермут и Ульрих Шульцман.

Фон Геншер управляет обороной стен и ворот Мидденхейма, вместе с городским гарнизоном и ополчением (но не стражей), артиллерийскими орудиями и другими оборонительными силами. Швермут командует регулярной армией Мидденхейма, а Шульцман руководит стражей и отвечает за порядок внутри городских стен.

Во время событий «Пепла Мидденхейма» в городе остался лишь Шульцман. Граф Борис, собрав большую часть армии, ополчения, рыцарей и союзников, отправился очищать свои земли от оставшихся недобитых отрядов Хаоса. Шульцману была предоставлена полная власть, что делает его бесспорным правителем Мидденхейма, пока отсутствует граф. К сожалению, в его распоряжении только силы городской стражи и несколько артиллерийских расчетов, защищающих стены и ворота.

РЕГУЛЯРНАЯ АРМИЯ

Армия Мидденхейма в настоящее время преследует остатки сброда Архаона. Как и все армии Империи, это — разнообразная и универсальная сила с широким диапазоном пехоты, конницы и артиллерии в своем распоряжении.

ГОРОДСКОЙ ГАРНИЗОН И ОПОЛЧЕНИЕ

В то время как задача армии — сражаться в чистом поле с врагами Мидденхейма, гарнизону поручена защита самого города. Как и армия, он включает разнообразные типы войск, но с большим ударением на воинов с дистанционным оружием — арбалеты, луки, пращи, ружья — это позволяет прореживать ряды нападающих, оставаясь при этом под защитой городских стен.

Ополчение представляет собой специальные силы, набранные из числа граждан Мидденхейма и созываемые только в случае необходимости. Многие мидденхеймцы, у кого за плечами есть военный опыт, присоединились к ополчению. Разбитые на отряды им поручается защита собственного района в случае прорыва врага внутрь города. Кроме того ополчение могут созвать, чтобы помочь городским стражникам в чрезвычайной ситуации.

Хотя гарнизон и ополчение обычно не покидают город, большее их количество в настоящее время находится вместе с армией и рыцарями. Дома остались лишь расчеты, закрепленные за артиллерией на стенах.

ГОРОДСКАЯ СТРАЖА

Городская стража является основной вооруженной силой, оставленной в Мидденхейме. В задачи стражи входит поддержания порядка и арест преступников. Однако, во время осады стражники сражались плечом к плечу с другими солдатами, не уступая никому ни в храбрости, ни в сноровке.



РЫЦАРСКИЕ ОРДЕНА

Мидденхейм является домом для двух рыцарских орденов, каждый из них подчиняется собственному маршалу. Оба ордена сейчас сопровождают графа.

РЫЦАРИ ПАНТЕРЫ

Под началом графа Мидденхейма находится целый отряд Рыцарей Пантеры, которые дали клятву защищать и беспрекословно подчиняться распоряжениям графа до тех пор, пока тот остается верен короне, а порукой в той клятве служит их жизнь и смерть.

Как правило, они идут в бой верхом на своих боевых конях. Их легко узнать по высоким гребням на шлемах и пятнистым попонам на лошадях. Согласно традиции, каждый оруженосец должен самостоятельно выследить и убить большую лесную кошку, и сделать из ее шкуры седло, когда будет посвящен в рыцари.

РЫЦАРИ БЕЛОГО ВОЛКА

Рыцари Белого Волка — одно из крупнейших и наиболее влиятельных рыцарских братств, этот орден состоит из последователей Ульрика. Храня старые традиции, бронированные рыцари едут в бой с непокрытыми головами. На многих плащи из волчьей шкуры. Их любимое оружие — тяжелый смертоносный боевой молот.

Тевтогенская гвардия — элитное подразделение рыцарей Белого Волка, личные телохранители Ар-Ульрика. Как правило, дерутся в пешем строю, но могут воевать и верхом, наравне с другими рыцарями.

ВОЛЧИЙ РОД

Волчий Род — это фанатики связанные с культом Ульрика. Доведенные до безумия лишениями и отчаянием, они находят утешение в поклонении своему воинственному богу, считая себя живым орудием его мести. Большая толпа этих безумцев сейчас сопровождают армии Мидденхейма. Формально не являются частью никакой фракции, но из-за религиозных убеждений симпатизируют Ар-Ульрику и Рыцарям Белого Волка.

ЛОРДЫ-СУДЫ

Большая часть гражданской власти Мидденхейма находится в руках трех лордов-судей: Эберхарта Рихтера, Эриха Казбада и Ханнеса Брукера. По традиции они носят серые одежды, украшенные золотой брошью в форме чашечных весов.

Лорды-судьи все еще в Мидденхейме, консультируют маршала Шультцмана по правовым вопросам. Лорды стараются держаться в стороне от жителей города, избегая личных встреч, которые могут послужить причиной обвинения в предвзятости и коррупции. Поскольку несколько лет назад имел место скандал (подробности не афишировались), приведший к замене всех трех лордов-судей, нынешние должностные лица крайне осторожны, стараясь сохранить свою репутацию честности и беспристрастности.

ДУХОВЕНСТВО

Как и следовало ожидать, наиболее влиятельный священник в Мидденхейме — Первосвященник Ульрика, которого по древним традициям называют Ар-Ульрик («Сын Ульрика» на старинном тевтогенском диалекте). Благодаря комбинации его духовной власти как первосвященника и военной мощи как верховного главнокомандующего рыцарей Белого Волка, он на втором месте после графа. Некоторые набожные последователи даже считают, что их власть и полномочия равны. В настоящее время Ар-Ульрик со своими рыцарями преследует врагов, а в храме его замещает Клаус Либниц.

Культу Сигмара стоит больших усилий, чтобы поддерживать свое влияние в Мидденхейме, где издавна ведется соперничество между последователями двух божеств. Здесь возведен второй по величине в Старом Свете храм Сигмара, покровителя Империи, который должен напоминать мидденхеймцам об их связи с Альддорфом и Императором. Правда, они не всегда ценят это напоминание. Главный священник храма носит звучный титул Верховного капитула, и в культовой иерархии занимает второе место после Великого Теогониста в столице.

Следующей по важности следует верховная жрица Верены, которую иногда приглашают для консультации в вопросах правосудия лорды-судьи. Жрицы и жрецы других культов имеют авторитет в соответствии с их саном, но не обладают политическим влиянием.

ВОЛШЕБНИКИ

Главу Гильдии Волшебников и Алхимиков называют Верховным Магом Мидденхейма и, в дополнение к своим обязанностям в гильдии, он консультирует графа по магическим вопросам и помогает маршалам в поддержании магической защиты города. Сейчас он вместе с большинством членов гильдии (обладающими мощными атакующими заклятиями) сопровождает графа. Те, что остались в городе помогают маршалу Шультцману и стражникам поддерживать порядок и восстанавливать оборону города, под управлением Жанны Эбербаер, заместителя Верховного Мага.





МИДДЕНХЕЙМ

ГОРОД БЕЛОГО ВОЛКА





Места

Дворцовый район

- 1 Мидденпалац
- 2 Королевский Сад
- 3 Военная Площадь

Большой Парк

- 4 Стадион Бернабау
- 5 «Плавучий Дом»

Графсмунд-Нордгатен

- 6 «Проспект»
- 7 «Отдых графа»
- 8 «Урожайный Гусь»

Ульриксмунд

- 9 Мемориал Черной Чумы
- 10 Храм Ульрика
- 11 Храм Верены
- 12 Гильдия врачей
- 13 Комиссия
- 14 «Баджербаден»

Акарттик и Альтмаркт

- 15 Досточтимая Гильдия Легистов
- 16 «Последняя капля»
- 17 Скотобойня Флейшера
- 18 «Сверкающий очаг»

Саутгейт-Оствальд

- 19 «Утонувшая крыса»
- 20 Ростовщик Пфендлиер
- 21 Приют чернорабочих
- 22 Пивоварня «Драконий эль»

Ньюмаркт-Истгейт

- 23 Королевский колледж музыки
- 24 «Поющая луна»
- 25 «Падший Рыцарь»
- 26 Офисы комиссии
- 27 Перевозки «Скалистый Замок»

Фрайбург

- 28 Храм Сигмара
- 29 «Ученый»
- 30 «Красная Луна»
- 31 Гильдия Волшебников и Алхимиков
- 32 Коллегия Теологии

Переулки

- 33 Часовня Грунгни
- 34 Гильдия каменщиков и архитекторов
- 35 Комиссия общественных Работ
- 36 Гномская Гильдия Инженеров

Вестгейт-Судгатен

- 37 Моррспарк
- 38 Грин-парк
- 39 Храм Шалии
- 40 Храм Мирмидии
- 41 «Смеющийся осел»

Торовый район

- 42 Гильдия купцов
- 43 Торговая комиссия
- 44 Перевозки «Волчьи бегуны»

Город Мидденхейм

Сглаженная вершина Фраушлаг, на которой стоит Мидденхейм, примерно милю в поперечнике. Стены, как продолжение высоких отвесных скал, полностью окружают город.

Сейчас Мидденхейм представляет собой некий парадокс. Он и более переполнен и одновременно менее занят, чем обычно. Перенаселение объясняется тем, что огромное количество беженцев, с приходом армии Хаоса искало убежище за городскими стенами. Редких везунчиков поселили у себя родственники, остальные теснятся в гостиницах, пока способны платить, или ночуют в самодельных грубых лачугах. А то и просто на улицах. И все же, несмотря на внезапный прирост населения, город не столь многолюден, как раньше.

Главная причина состоит в том, что граф вместе с большей частью аристократов и регулярной армией отправился очищать свои земли от остатков сил Архаона. Вместе с ним уехали рыцари Пантеры, Ар-Ульрик со своими рыцарями Белого Волка и элитной Тевтогенской гвардией, а также почти все сильные и одаренные волшебники города. Граф назначил командующего городской стражей своим приемником и поручил ему хранить мир и порядок в Мидденхейме до его возвращения. Но порой кажется, что жизнь все еще не вернулась в норму и случится это лишь когда вернется граф Борис и его солдаты.

Свежих продуктов не хватает, так как большинство фермеров теперь ютятся в городе, а их земли вытоптаны и сожжены последователями Хаоса. Никто не знает, какой урожай сможет собрать Мидденленд в этом году и как люди переживут зиму без запаса еды. Возможно, Ульрик будет милосерден и не найдет сильных морозов на жалкие остатки урожая, да удержит своих голодных волков подальше от овечьих стад. Ведь он знает, что пришлось пережить его народу.

На следующих страницах дается описание различных районов и их достопримечательностях.

Дороги и ворота

Четыре большие каменные арки-дороги ведут к укрепленным воротам Мидденхейма. Все арки магически зачарованы так, чтобы их можно было разрушить и предотвратить захват ворот противником. Все четыре дороги целые, хотя восточная арка серьезно повреждена и закрыта до завершения ремонта. На второй день осады силы Архаона стали прорываться к Восточным Воротам, сработала магическая защита и дорога стала рушиться прямо под ногами кровожадных налетчиков. Но сопровождающие Повелителя Конца Времени колдуны Хаоса тут-же ответили своим омерзительными заклятиями. Они вызвали мощную магию Хаоса, которая материализовалась в этом мире в виде опор колючего металла, которые удержали полуразвалившийся переход, скрепив его сплетающимися металлическими иглами. Эти неестественные, порожденные хаосом, связки, до сих пор поддерживают восточную дорогу и городские священники, вместе с каменщиками и архитекторами гномов, пытаются ее очистить от мерзости и отремонтировать.

Дворцовый район

Великий Мидденпалац расположился у северной стены города. К востоку от дворцового комплекса находится Конигсгартен, раньше это был частный парк, но теперь он открыт для посещения. Военная Площадь используется как плац для тренировок солдат и для проведения больших городских мероприятий (например, Карнавала)



МИДДЕНПАЛАЦ

Мидденпалац представляет целый комплекс построек расположенных вокруг графского дворца. Здесь есть главный городской суд, штаб-квартира рыцарского ордена Пантер, а также офисы и жилье различных городских дворян и чиновников. Забор, 15 футов высотой, сверху украшенный острыми коваными шипами, окружает весь дворцовый комплекс. Такой же забор с усиленной охраной идет вокруг самой резиденции графа, родового склепа Тодбрингеров, Монетного Двора и сокровищницы.

Северную городскую стену возле дворца во время осады удалось защитить поэтому, несмотря на видимые поверхностные повреждения, она все еще крепка. Сам Мидденпалац избежал серьезных повреждений.

КОРОЛЕВСКИЙ САД

Во время осады парк серьезно пострадал, но не от рук нападавших. Как ближайшее открытое пространство к Северным Воротам, его использовали для расположения военных сил и как базу снабжения для защитников, в этой части города. Кое-где даже вспахали землю и посадили разные зерновые культуры, на случай длительной осады. По подсчетам графских садоводов, чтобы восстановить прежнюю красоту и славу, саду понадобятся годы, если не десятилетия.

Стена, идущая вдоль северной части парка, была частично разрушена оползнем, вызванным подкопами нападающих. Раньше парк был открыт для общественности, но, пока идут ремонтные работы (восстановление городской стены), парк закрыли для посещений.

ВОЕННАЯ ПЛОЩАДЬ

К этой большой квадратной площади, находящейся на несколько футов ниже уровня окружающих улиц, со всех сторон ведут короткие лестницы. Во время Карнавала она переполнена счастливыми и веселыми жителями и гостями города. Здесь также устраивают зрелищные водные шоу, а зимой можно покататься на гладком, как стекло, катке. В остальное время площадь используется как тренировочная площадка для благородных рыцарей Белого Волка и Пантеры. В центре площади стоит статуя графа Гюнтера Тодбрингера, прославленного предка нынешнего графа.

БОЛЬШОЙ ПАРК

Самый большой из парков Мидденхейма, стоит примерно в центре города. Вокруг него идет широкая улица, известная как Садовое Кольцо. В этом открытом в любое время месте есть несколько достопримечательностей: большой стадион Бернабау и «Плавучий Дом» — одно из самых популярных ночных развлечений. В Большом Парке есть чистый красивейший пруд, множество статуй и фонтанов радуют глаза отдыхающих. Между посыпанных гравием тропинок можно найти оранжереи с экзотическими и редкими растениями. Некоторые просто красивые, другие предназначены для исследования их волшебных свойств. Как и Королевский Сад, Большой Парк контролируется и оберегается графскими лесничими и садоводами.

Будучи в центре города, Парк во время осады пострадал меньше, чем Королевский сад, но и здесь присутствуют следы недавних бед. В первую очередь бросаются в глаза жалкие лачуги, шатры и шалаши, в которых ютятся тысячи беженцев, спрятавшихся под защиту городских стен. При полном отсутствии канализации, да и просто проточной воды (кроме водоема и фонтанов), парк постепенно превращается в выгребную яму. С каждым днем отвратительная вонь становится все невыносимей. Лишь вопрос времени, когда среди грязной голодной толпы вспыхнет крупная эпидемия.

СТАДИОН БЕРНАБАУ

Большой стадион в Мидденхейме известен по всей Империи. Он вмещает до 5000 зрителей (около 2000 мест на деревянных скамьях, остальным приходится стоять). Здесь проводятся спортивные состязания, гладиаторские бои, военные парады и другие увлекательные мероприятия.

Во время осады городские власти разместили на стадионе войска и технику союзных армий. Сейчас здесь пусто. Повреждения от осады минимальные. Несколько рядов лавок, на северной стороне стадиона, несут на себе следы от пожара. Городские слухи утверждают, что это произошло из-за напряженных отношений между солдатами гномов и эльфов, вынужденных расположиться в такой оскорбительной близости друг от друга. Вспыхнувший инцидент смогли умять благодаря военной дисциплине и большой доли дипломатии.



Большой Парк



ПЛАВУЧИЙ ДОМ

Расположенный на берегу живописного пруда «Плавучий Дом» был любимым местом обеспеченных представителей Мидденхейма. Его романтическая атмосфера завораживала. Желающие могли нанять украшенную разноцветными фонарями лодку для вечерних поездок по зеркальной глади пруда. Изысканные блюда, тихая музыка, спокойная обстановка — прекрасное место для деловых переговоров или встречи влюбленных.

Хотя «Плавучий Дом» и не пострадал во время осады, его дела становятся все хуже. С появлением толп голодных грязных беженцев в парке, отсутствием постоянных клиентов (в том числе самого графа Бориса) процветающий бизнес начал сходить на нет. Платежеспособные клиенты стали редкостью в теперешние времена, зато очередь попрошайек возле кухни растет как на дрожжах.

Тем ни менее, владельцы этого славного заведения, Ральф Розенкранц и его жена Элиза, прилагают все усилия, чтобы удержать бизнес на плаву и ожидают улучшений в будущем. Каждый вечер вокруг «Плавучего Дома» загораются фонари, столы украшаются цветами, струнный квартет занимает свои места на сцене. Туда, куда раньше можно было попасть только по предварительной записи или знакомству, сегодня свободно может прийти любой клиент (если у него, конечно, есть деньги).



Графсмунд — Нордгатен

Расположенные между дворцовым районом и Западными Воротами Графсмунд и Нордгатен — два богатых жилых района, где расположены дома самых богатых и благородных жителей города. Графсмунд, который расположен ближе к дворцовому комплексу, немного богаче и заселен меньшими знатными родами Мидденхейма. В Нордгатене, по большей части, живут богатые купцы и «нувориши». Их дома поновее, чем помпезные постройки Графсмунда, но также щедро демонстрируют богатство и статус их владельцев.

Во время осады ущерб району был нанесен незначительный. Днем это тихое спокойное и чинное место. Ночь раньше была оживленная, многие посещали прославленные местные рестораны и другие заведения, но сейчас, когда большинство дворян уехало вместе с графом, тут даже вечерами малоллюдно.

ПРОСПЕКТ

Принадлежащий Рудольфу и Сигрид Буффлер «Прспект» — одна из самых лучших гостиниц и ресторанов города. В настоящее время, все номера (12 одноместных, 8 двухместных) заняты. Мелкие дворяне и богатые беженцы с окружающих поселений, вынуждены делить апартаменты между собой. Стоимость ночевки, в отдельной комнате, колеблется от 5 до 11 крон.

ОТДЫХ ГРАФА

Расположенной на одной из самых тихих улиц престижного района гостиницей «Отдых графа» управляет пожилая бездетная пара, Ральф и Ульрика Штейнмейер. Они стараются обслуживать своих клиентов по «высшему классу». Десять одноместных и десять двухместных номеров оформлены в хорошем вкусе, создавая чувство уюта и комфорта. Владельцы следят, чтобы в их заведении все было тихо и благопристойно. Огромный немой привратник из Кислева миглом приструнит разбушевавшихся или подвыпивших посетителей.

Как и «Прспект», заведение Штейнмейеров сейчас переполнено богатыми беженцами, из удаленных городов и сел, ждущих новостей, что опасность миновала и уже можно вернуться домой.



УРОЖАЙНЫЙ ГУСЬ

Расположенной на одной из самых тихих улиц «Урожайный Гусь» известен на весь Мидденхейм как лучший ресторан в городе, если не во всем Мидденленде. Он расположен в удобном месте, с видом на западное крыло графского дворца. Меню здесь очень обширное, но даже самая дешевая еда будет стоить приблизительно 9 крон (на одного человека). Но те, кто позволяет себе обедать в этом ресторане, в один голос утверждают, что качество приготовленных блюд соответствует цене.

Как ни странно, ресторан с такой громкой репутацией и бесподобной кухней, принадлежит вовсе не полурослику. Ним управляет Фенемис Шассарен — эльф, приехавший в город несколько десятилетий назад. Молва ходила, что с собой у него была целая повозка золота, которое он и потратил на строительство и обустройство «Урожайного Гуся». До сих пор среди знати Мидденхейма ведутся споры о достоинствах и недостатках двух кухонь: полуросликов и эльфийской.

Ресторан назван в честь Мидденлендской традиции есть гуся после сбора урожая. Теперь это фирменное блюдо у Фенемиса. Гусь есть в меню каждый день и это самый дорогой заказ (20 крон за одного жареного гуся). Но как только вы попробуете это сочное, мягкое мясо с фруктовой начинкой и приправленное экзотическими специями, то больше уже нигде не сможете насладиться таким восхитительным и аппетитным гусем. Также широко известны десерты, которые готовят на кухне этого ресторана. Широкий выбор карамелизированных фруктов, кристаллизованных ликеров и других сладостей порадуют самого требовательного клиента.

«Урожайный Гусь» редко посещается гномами и полуросликами. Первые считают, что в ресторане слишком много «эльфского», а вторые намеренно игнорируют, из-за раненой расовой гордости.

Во время осады командиры эльфийских отрядов использовали ресторан в качестве штаб-квартиры. Разрываясь между изысканным вкусом дорогих гостей и невозможностью из-за войны достать необходимые ингредиенты, Фенемис вынужден был заменить многие свои экзотические блюда простой деревенской кухней. Как он сам говорил «Что же, пришло время попробовать, как готовят наши лаулеронские братья». Блюда все также являлись кулинарным шедевром, но эльф тосковал по более изысканным лакомствам.

Фенемис открыто сотрудничает со многими авантюристами, готовыми пополнить его кладовую столь желанными редкими грибами, фруктами, травами и мясом.



УЛЬРИКСМУНД

Ульриксмунд — район среднего класса, лежащий между Большим Парком и Нордгатеном, к югу от Военной Площади. Он получил свое название из-за великого Храма Ульрика — центр всего культа, на протяжении всей истории Империи. Хотя дома здесь и не такие богатые и зажиточные, как в Графсмунде или Нордгатене, но они всё же просторные и комфортные. Тут живут городские купцы второго ранга, богатые ремесленники, жрецы Ульрика.

Этот район пережил блокаду почти нетронутым, за исключением нескольких разрушенных домов на улице Баха. Дракон Хаоса был сбит баллистами над парком, раненое чудовище упало в Ульриксмунде и успело нанести некоторый ущерб, прежде чем подоспели защитники и прикончили тварь.

КОМИССИЯ

В этом серокаменном здании находится «Комиссия по интересам гномов, эльфов и полуросликов», но большинство мидденхеймцев называют ее просто — «Комиссия». Здесь представляются интересы, рассматриваются жалобы и решаются проблемы всего нечеловеческого населения города. Комиссия — влиятельная группа лоббистов и она работает в тесном сотрудничестве с городскими властями.

ХРАМ ВЕРЕНЫ

В северной части Ульриксмунда можно увидеть храм Верены с большим куполом и мраморной статуей богини у входа. Огромная (около 12 футов высотой) позолоченная сова расправила свои крылья над главным алтарем. В пристройках к храму расположена большая библиотека. Ученые города и волшебники регулярно посещают храм, чтобы попасть в хранилище книг. Храм Верены и Коллегия Теологии ведут непрерывающийся спор, чья библиотека более богата и обширна.



ХРАМ УЛЬРИКА

Храм Ульрика в Мидденхейме расположен в огромной крепости. Цитадель являет собой главный храм, способный вместить до тысячи поклонников за раз. В прилегающих к цитадели постройках располагаются многочисленные часовни, святилища и маленькие храмы Ульрика. Покои жрецов и прочие используемые комнаты располагаются на верхних этажах цитадели, а пространство за стенами крепости используется для тренировок множества пилигримов, а еще здесь могут останавливаться приезжие жрецы из других храмов Ульрика. Пока неизвестно, как отразится на паломничестве крупномасштабное вторжение Архаона, после которого половина страны лежит в руинах.

Внутри храма пылает Священное Пламя. По легенде, Пламя создал сам Ульрик. Он появился в видениях Вулкана, первосвященника и сына основателя Мидденхейма, вождя Артура. Возвышаясь над городом, Ульрик ударил по скале своей огромной боевой секирой Блицбейль, и серебрено-белое пламя тут же взметнулось до небес. Бог предрек, что пока огонь горит, город и его жители могут спать спокойно под его защитой. Вулкан, не теряя времени, начал строительство грандиозного храма на месте, где горел огонь.

Много легенд окружает Священное Пламя Ульрика. По одной из них, оно не может повредить истинным последователям бога. Самый знаменитый случай произошел в Год Пристыжения, когда Магнус Благочестивый в ответ на обвинения в ереси от жрецов Ульрика, со словами «Если я богохульник пусть гнев Ульрика падет на меня», шагнул прямо в центр Пламя. Когда все увидели, что огонь не обжигает его, то пали перед ним на колени, признавая его богоизбранность. Хотя в прошлых веках подозреваемые в ереси иногда подвергались Испытанию Пламенем, сегодня руководство храма не одобряет такой практики. Но, тем не менее, каждый год, особенно в зимний период паломничества, некоторые фанатики пытаются пройти сквозь Пламя, в результате чего большинство из них получают ожоги и травмы, внимательные жрецы вытаскивают их из огня до того, как они получат серьезные повреждения.

Сводчатая крыша храма возвышается над землей на 120 футов, это настоящее архитектурное чудо. Из-за этого в храме потрясающая акустика, позволяющая слышать проповедника за кафедрой всем присутствующим, даже если он говорит вполголоса.

МЕМОРИАЛ ЧЕРНОЙ ЧУМЫ

Большая бронзовая статуя стоит на перекрестке двух главных улиц Мидденхейма, недалеко от Храма Ульрика. Она изображает высокого мужчину могучего сложения, который держит на каждом плече по ребенку. Его чело украшает корона, а черты лица благородны и суровы. Тяжелым сапогом он сокрушает гигантскую злую крысу.

Статуя изображает графа Гюнтера, который управлял городом в далеком 1111 году. Он издал приказ закрыть городские ворота и убивать любого, кто будет пытаться проникнуть внутрь. Через шесть месяцев карантина в городе закончились припасы и жители стали голодать. Но, несмотря на это, город был спасен от эпидемии,

которая унесла тысячи жизней всех тех, кто оказался по ту сторону стены.

После снятия осады стали ходить разговоры о возведении второй статуи, в честь героизма, проявленного защитниками Мидденхейма и их союзниками в борьбе с нашествием Хаоса. Пока эта идея только рассматривается, но некоторые «предприимчивые» мидденхеймцы уже ходят по домам, собирая пожертвования для «Мемориала Осады».

ГОРЯЧИЕ ИСТОЧНИКИ «БАДЖЕРБАДЕН»

Недалеко от Храма Ульрика из скалы бьют несколько горячих источников. Набожные мидденхеймцы считают, что их нагревает та же сила, которая не дает погаснуть святому огню. Вокруг источников построили лечебные бани, в которых нежатся богатые и высокородные жители города.

ГИЛЬДИЯ ВРАЧЕЙ

Штаб-квартира Гильдии стоит напротив Храма Ульрика. Ее прекрасная мраморная облицовка свидетельствует о богатстве медицинского сообщества Мидденхейма. Для того чтобы заниматься врачебной практикой в пределах города, необходимо иметь лицензию выданную Гильдией, а постоянно проживающие доктора обязаны стать ее членами.

АКАРТИК И АЛЬТМАРКТ

Акартик или Старый квартал расположен к югу от восточных ворот. Рядом находится район Альтмаркт или Старый Рынок, граничащий с Большим Парком на западе и с Переулками на юге.

Несмотря на свое название, нет никаких свидетельств, что Старый квартал основан раньше других районов Мидденхейма. Квартал по большей части состоял из трущоб, которые в ходе битвы у Восточных Ворот сильно пострадали. Как уже говорилось, восточная дорога сейчас закрыта на ремонт, а остатки ворот демонтируют, что бы заменить на новые. Согласно договору с городскими властями, альянс строителей и торговцев недвижимостью сейчас разбирают развалины трущоб, подготавливая место для новой стройки. На месте пепелища облагораживают территорию, построят дома для средних классов и никого не волнует, где будут жить прежние обитатели Старого квартала.

Старый Рынок — скопление складов (куда привозились товары через Восточные Ворота), рынков, магазинов и лавочек. Будучи дальше от ворот, чем Старый квартал, район меньше пострадал во время осады, хотя и здесь хватает своих проблем. С закрытием восточной дороги и ворот на ремонт, товары теперь доставляются в Старый Рынок через весь город. Северные Ворота в настоящее время принимают больший оборот товаров, что идет на пользу Новому рынку, который к ним ближе расположен.

Окрестные земли только начали отходить от тяжелой поступи захватчиков. На то чтобы оправиться от разрушений и начать производить провизию в прежних объемах могут уйти годы. Для Старого Рынка настали тяжелые времена, ходят разговоры о его закрытии, а вместо него весь город будет обслуживать Новый рынок.



ПОСЛЕДНЯЯ КАПЛЯ

Расположенная на северо-западном углу Старого квартала «Последняя капля» совершенно не пострадала во время осады. Это низкая, прокуренная и почерневшая от дыма и копоти забегаловка. У входа рядом с названием нарисована виселица с петлей (местный черный юмор).

«Последняя Капля» давно имеет репутацию логова беззакония и жестокости, где можно купить все, если названа правильная цена. Тут собираются для переговоров или решения споров все местные криминальные авторитеты. Свои дела они ведут не в полутемной грязной пивной, а в верхних приватных комнатах.

Хозяин Вернер Вунтед, здоровенный мужик бандитского вида. Левую сторону лица украшает красный шрам, от горла до лба, память о поножовщине в молодые годы. Говорят, он один из самых информированных людей в городе. Он старается следить за тем, чтобы все драки и разборки проходили на улице, а не под крышей его пивной.

ДОСТОЧИМАЯ ГИЛЬДИЯ ЛЕГИСТОВ

Это громкое название принадлежит организации, которая представляет и управляет юристами города, в том числе адвокатами и судьями. Большинство местных жителей называют ее просто — «Гильдией Адвокатов». Это впечатляющее трехэтажное здание на юго-западном углу Старого Рынка стоит как раз напротив Переулков. Гильдия — первая остановка в Мидденхейме тем, кто нуждается в услугах или консультации юристов. Также здесь находится юридический архив, где хранятся учетные записи с самого основания города. Поскольку значительная часть законодательством Мидденхейма основывается на юридическом прецеденте, архивы являются жизненно важным источником правовых знаний.

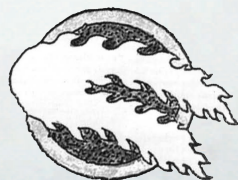
СВЕРКАЮЩИЙ ОЧАГ

В центре Старого рынка есть район, известный как Маленький Мут. Там то и живет большая часть полуросликов Мидденхейма. Маленький Мут славится своими чистыми, превосходными ресторанами и гостиницами, но первое место среди них занимает «Сверкающий очаг».

Владелец, Сайлас Гринхилл, постарался построить его в точности, как делаются дома на его родине, а меню здесь включает сугубо традиционные блюда полуросликов. Случайно попавший сюда человек будет несколько смущен маленькой мебелью и габаритами (потолок всего в 5 футах от пола), но некоторые мидденхеймцы готовы терпеть эти мелкие неудобства ради прославленной, и действительно вкусной кухни полуросликов.

СКОТОБОЙНЯ ФЛЕЙШЕРА

Раньше скотобойня обслуживала город. Именно сюда фермеры приводили свою живность на убой, где ее затем разделывали и отправляли на рынок. Теперь на ее месте обугленные руины. Несколько залпов из Адской Пушки разнесли и скотобойню, и ближайшие к ней дома. Самодельный забор, с предостерегающими надписями, окружает обломки зданий. На месте падения дьявольского снаряда чернеет большой кратер. Земля, камни, кирпичи — все спаялось в единое неестественное месиво. Несколько сохранившихся кустов теперь несут на себе жуткие проявления мутации и изменений: мясистые, розовые листья в форме ладони, чьи пальцы постоянно шевелятся, ядовитые споры и едкая плесень, цветы с маленькими ртами, не прекращающие стонать и хрипеть от боли. Эту мерзость периодически сжигают, но она вновь и вновь вырастает. Некоторые местные жители утверждают, что видели крыс необычно большого размера. Они так же несли на себе следы изменений и появлялись из руин только под покровом темноты.



САУТГЕЙТ-ОСТВАЛЬД

Расположенная по обе стороны от Южных Ворот эта часть города — дом для низших классов города. Хотя и не имеет такой бедняцкой репутации как Старый квартал, Оствальд известен как центр преступной деятельности. Стража обратила внимание, что число убийств в районе за последнее время значительно возросло. Есть предположение, что на улицах началась война между местными бандитами и новичками из Старого квартала, переселяющимися из разрушенных трущоб.

Не намного богаче, Саутгейт все же выглядит внешне респектабельнее. Дома тут скромные и простые, жители стараются следить за чистотой на улицах. Конечно, не так удручающе как в Старом квартале, но и здесь присутствуют признаки повреждений от осады. Особенно ближе к Южным Воротам (крыши в свежих заплатах, иногда частично разрушенный или заброшенный дом).

Пивоварня «ДРАКОНИЙ ЭЛЬ»

Эта небольшая пивоварня сейчас пустует. Дверь закрыта на замок, рядом на стене висит изодранное объявление «По интересующим вопросам обращаться в Гильдию Алхимиков и Волшебников».

Полурослик, владеющий пивоварней, был дипломированным алхимиком — факт, который многие связывали с дивным вкусом производящегося здесь пива. Во время осады он был убит, но до сих пор никто из ближайших родственников так и не появлялся на пивоварне. И это странно, ведь полурослики поддерживают отношения даже с очень дальними родственниками. Люди стали шептаться, что Гиббери Стибург скорее всего псевдоним, а не настоящее имя владельца.

Мало кто знал, что помимо пивоварни у Стибурга было еще одно прибыльное дельце. В своей секретной

лаборатории, спрятанной в подвале, он создавал яды, лекарственные препараты, наркотики и другие алхимические эликсиры для боссов криминального мира. Теперь они очень желают найти его скрытую мастерскую, чтобы убедиться в отсутствии улики связующих их с незаконными работами алхимика. А так же присвоить все мало-мальски ценное. Несколько взломщиков пока потерпели неудачи в обнаружении сокрытой лаборатории, зато породили массу слухов о беспокойных приведениях на заброшенной пивоварне.

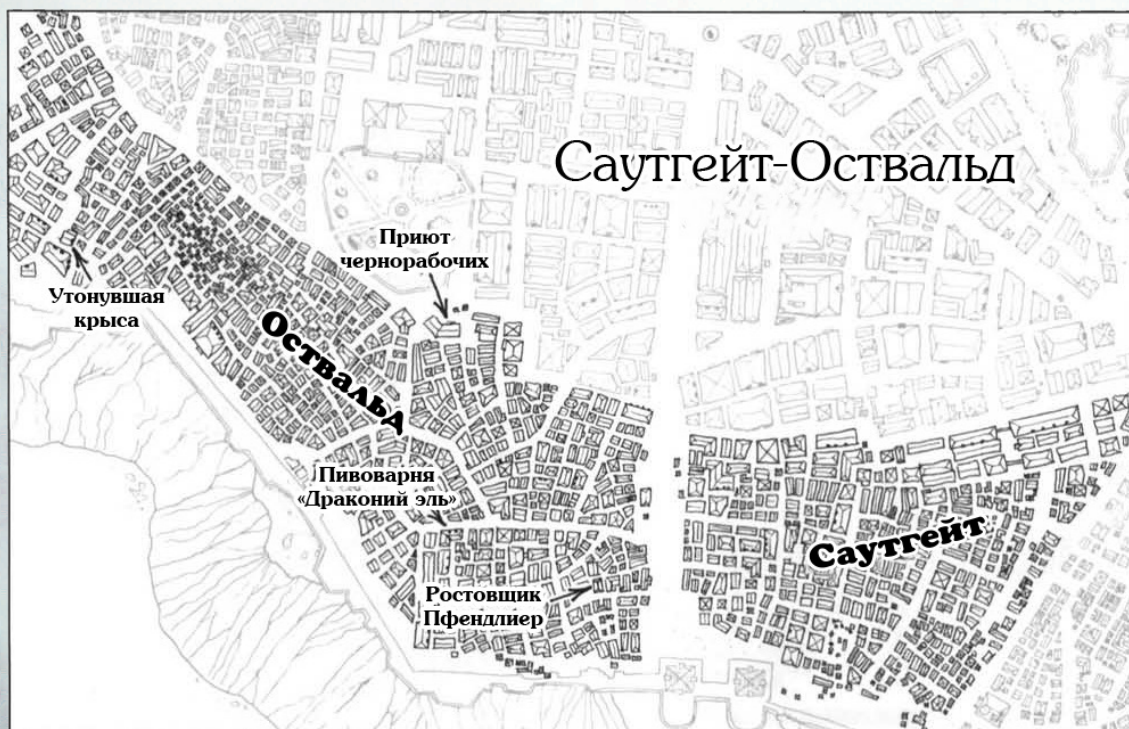
РОСТОВЩИК ПФЕНДЛИЕР

В узком полутемном переулке, около Южных ворот, можно найти тесный пыльный магазинчик с тяжелой дубовой дверью, железными решетками на окнах и знаком ростовщика над крыльцом. Йозеф Пфендлиер — худой неопрятный старик лет 50-60. Он не снимает своей засаленной широкополой шляпы даже в магазине, а на кончик сизого носа водрузил пенсне с треснувшим стеклом. Он способен оценить стоимость предмета с неимоверной точностью и, как правило, предлагает от 25% до 50% их реальной цены (в зависимости от того, насколько он хорошо знает клиента). Как и многие в Оствальде, он стоит одной ногой за чертой закона, являясь одним из самых известных скупщиков краденного. Хотя его цены и невысоки, зато он никогда не интересуется, откуда у вас товар.

ПРИЮТ ЧЕРНОРАБОЧИХ

На северной окраине Оствальда, через дорогу от Грин-парка, стоит старое двухэтажное здание, когда-то давно бывшее складом. Теперь надпись над входом гласит, что это приют чернорабочих.

Приют был основан за счет благотворительных пожертвований одного из состоятельных купцов города, хотя поговаривают, свое богатство он нажил совсем не честным путем. Тем не менее, теперь к услугам чернорабочих бесплатное жилье и скромный завтрак



за умеренную плату. Кроме своих благотворительных функций приют используется еще как место скрытой вербовки головорезов и рэкетиров, для тех, кто не гнушается такого сорта людей.

Теперь приют буквально трещит по швам. В дополнение к поселившимся тут беженцам, здесь собралось большое число переехавших из разрушенного Старого квартала. Несмотря на постоянные трения между Оствальдом и Старым кварталом (и бушующие на улице криминальные войны) управляющему приютом Гельмуту Беккенбауэру удастся сохранить внутри мир и порядок. Приют стал нейтральной зоной, где обе группировки могут встретиться и попытаться решить свои проблемы более мирным путем.

УТОНУВШАЯ КРЫСА

«Утонувшая крыса» — типичная захудалая таверна, одна из многих на улицах Оствальда. Таверна представляет собой единственную длинную комнату, с низким потолком и полудюжиной грубо сколоченных столов и стульев. Драки и мордобой здесь распространенное явление, а когда входит кто-то незнакомый, в воздухе повисает тревожная тишина, а все присутствующие начинают испепелять взглядом незваного гостя.

Управляется сие место бородатым бандюгой Йоханом Шталлартом. Шталларт — уважаемый член преступного мира Оствальда, в чьем подвале есть комнаты, где хранится контрабанда и вход в канализацию города. За определенную плату вы сможете получить доступ и к первому и ко второму.

НЬЮМАРКТ-ИСТГЕЙТ

Ньюмаркт или Новый Рынок стоит напротив Старого Рынка, на северной стороне широкого проспекта, который ведет в город с Восточных Ворот. Раньше здесь продавали ремесленные товары, в то время как Старый Рынок, занимался продовольствием, но теперь Новый рынок расширился и готов продавать все. При желании вы можете посетить и скупиться на таких знаменитых улицах как Кузнечный Ряд, переулоч Гончаров или аллея Ювелиров. Сейчас все больше и больше открывается лавок и магазинов с мясом, фруктами, овощами — к растущей тревоге их соседей из Старого Рынка.

Совсем другая специфика у района Истгейт. Он протянулся от Восточных Ворот до южного края Королевского сада и славится как культурный и развлекательный район города. Притом в северной его части развлечения более изысканы и дороги, а в южной, соответственно, несколько дешевле и проще. Как и Старый квартал, часть этого района (ближе к Восточным Воротам) серьезно пострадала во время осады. Но ущерб нанесло не только орудия захватчиков. В этом сыграло серьезную роль неудавшееся восстание тайного культа Слаанеша.

КОРОЛЕВСКИЙ КОЛЛЕДЖ МУЗЫКИ

Это грандиозное купольное здание стоит в самом сердце культурного мира, коим является Истгейт. Здесь есть оркестр и театральная труппа Мидденхейма, обе по старой традиции финансирует сам граф. Во время карнавала здесь проходят захватывающие и поразительные представления и постановки.



Теперь, когда граф и большинство дворян, уехали, в колледже стало тише, чем обычно. Тем не менее, актеры и музыканты каждый полдень играют легкую музыку для детей и женщин, оставшихся в городе. Иногда постановки и концерты устраиваются для беженцев, чтобы поддержать сирот и вдов или собрать деньги на реконструкцию разрушенных во время осады зданий.



ОФИСЫ КОМИССИИ

Комиссия по вопросам здравоохранения, образования и социального обеспечения была создана городским советом, с одобрения графа, для роста благополучия граждан Мидденхейма. Здание, где располагалась комиссия, как и многие другие, было уничтожено шальным выстрелом из катапульта Архаона. К тому же оно оказалось прямо на пути неистовствующего демона, вызванного культом Нефритового Скипетра. Планы по восстановлению ведутся, но пока комиссия временно располагается в дворцовом комплексе.

ПЕРЕВОЗКИ «СКАЛИСТЫЙ ЗАМОК»

«Скалистый Замок» — одна из нескольких транспортных компаний Мидденхейма, обслуживающая маршруты на юг и в Альтдорф. Помимо офисов здесь расположена большая гостиница (так и называется — «Скалистый Замок») и полностью оборудованная кузница и конюшни. Это и конечная остановка, и ремонтная база компании.

Перевозки вот только-только восстановили свою работу, а уже страдают от набегов на караваны бистменов, разбойников и другой нечисти, прячущейся в лесах вдоль дороги. В связи с этим, компания ведет оживленный набор в охрану экипажей, пока дороги не станут вновь более менее безопасными. Любой человек с военным опытом, способный мастерски владеть пистолетом, арбалетом или клинком, с радостью нанимается, за сравнительно небольшую зарплату (1 шиллинг в день, плюс оплата проживания в придорожных гостиницах во время путешествия). Вознаграждение может быть увеличено по просьбе благодарных пассажиров. Охрана чаще всего едет на карете рядом с кучером.

ПАДШИЙ РЫЦАРЬ

На месте некогда популярного городского бара теперь просто груды обугленного щебня, камней и почерневших бревен. Здание было сильно повреждено, во время неудавшегося восстания культа Нефритового Скипетра, а после, как говорят местные слухи, охотники сожгли все до основания, что бы убедится в полном искоренении ереси. Но на самом деле причиной пожара более тривиальная. Местные жители разбирали развалины бара в поисках чего нибудь ценного и случайно уронили свечу в бочку с крепким виски. Через минуту на месте руин бушевал огненный ад.

КУЛЬТ НЕФРИТОВОГО СКИПЕТРА

Как и в других крупных городах Старого Света, в Мидденхейме уже давно промышляют скрытые последователи Хаоса, строящие планы по разрушению Империи или просто предаваясь своим извращенным удовольствиям. Несколько лет назад город был потрясен громким скандалом, связанным с разоблачением культа Фиолетовых Рук (последователи Тзинча, Изменяющего Пути). Их тайные агенты проникли в самые высокие эшелоны власти Мидденхейма, и даже в Суд. Были приняты срочные и жесткие меры, а те, кто избежал ареста, поспешили бежать из города.

У культа Нефритового Скипетра не было таких высоких амбиций. Последователей набирали из числа бедных горожан соблазненных обещаниями запретных удовольствий и бесконечных наслаждений. Эти верные поклонники Слаанеша, Темного Принца не стремились ни к чему, кроме удовлетворения своих темных appetitов и страстей.

Все изменилось с приближением Архаона и его армий, в особенности Стиркаара, лейтенанта Слаанеша. Поскольку он со своими силами атаковал Южные Ворота, Стиркаар приказал Нефритовому Скипетру нанести внезапный удар и убить защитников стен. Удовольствия, обещанные им за успех задания троекратно подстегнули обезумевших культистов.

Восстание Нефритового Скипетра провалилось. В своей скрытой резиденции в Истгейте (Падший рыцарь) они призвали несколько демонесс для нападения на Южные ворота изнутри. Но у культовых жрецов не хватило ни сил, ни знаний, как контролировать исчадий и те, вырвавшись на волю, начали носиться по улицам Истгейта, круша и уничтожая все, что попадалось им на пути. Из-за постоянных атак Архаона на восточные стены и ворота этот район был наиболее защищен, поэтому бесчинствующие демонессы были очень быстро уничтожены объединенными силами волшебников и жрецов Ульрика. Выжившие культисты были арестованы и казнены, а Падший Рыцарь — стерт с лица земли.

ОФИСЫ КОМИССИИ

Комиссия по вопросам здравоохранения, образования и социального обеспечения была создана городским советом, с одобрения графа, для роста благополучия граждан Мидденхейма. Здание, где располагалась комиссия, как и многие другие, было уничтожено шальным выстрелом из катапулт Архаона. К тому же оно оказалось прямо на пути неистовствующего демона, вызванного культом Нефритового Скипетра. Планы по восстановлению ведутся, но пока комиссия временно располагается в дворцовом комплексе.



ПОЮЩАЯ ЛУНА

Этот кабаре-ресторан стоит на небольшой площади немного южнее Королевского колледжа музыки. Под руководством Киристы Каллариалы ресторан, так же как и «Урожайный гусь», украшен в утонченном и чарующем эльфийском стиле, что делает его популярным среди эльфийского населения Мидденхейма. Как и в других увеселительных заведениях, здесь теперь значительно тише, чем раньше. Но слава местного винного погреба, полного легендарных вин со всех уголков мира, никогда не померкнет. Здесь есть даже редчайшее сапфировое вино из Ультуана, названное так из-за его цвета.

Славящаяся своими развлекательными программами «Поющая Луна» больше не ставит регулярные номера. Дела идут ни шатко, ни валко и денег для найма артистов просто нет. Хотя любой, кто готов выступать бесплатно, приветствуется в ресторане. Но для этого необходимо пройти прослушивание у самой Киристы, она очень проницательна и произвести впечатление на нее не просто.

ФРАЙБУРГ

Расположенный между Королевским Садам и Большим Парком, Фрайбург известен своими широкими тенистыми аллеями и благоустроенными домами. Не такой большой как Графсмунд, с его огромными особняками знати, Фрайбург, тем не менее, приятный и процветающий квартал. Это дом для многих ученых города, волшебников и священников. Здесь находятся знаменитая Коллегия Теологии, Храм Сигмара и даже Гильдия Волшебников и Алхимиков. Среди уютных чистых улиц можно найти небольшие книжные магазины, лавки антиквариата, продавцов магических компонентов и ингредиентов, есть даже парочка художественных галерей. Здесь же вы можете присесть в маленьком кафе и перекусить (правда, там подают только завтраки и обеды, затем закрываются). В местных тавернах по вечерам собираются шумные компании студентов, философов и интеллектуалов, чтобы обсудить магию, историю, искусство, политику и другие интересные темы. В Фрайбурге прямо таки витает богемный воздух.

КРАСНАЯ ЛУНА

«Красная Луна» — кабаре, бар и ночной клуб, популярный не только среди состоятельных жителей Фрейбурга, но и вообще среди верхних слоев Мидденхейма. Владелица, Ева Дитрих управляет всем дольше, чем может вспомнить даже самый старый из ее постоянных клиентов. Местные сплетни ревниво утверждают, что она обязана своей неувядающей красотой волшебству — или чего похуже.

Внутренняя обстановка роскошна. Красные бархатные шторы окаймлены золотой нитью, полы устилают мягкие ковры и шкуры экзотических зверей, красные свечи создают интимный полумрак. На втором этаже есть небольшое казино, попасть туда можно лишь по приглашению.

Ева наняла двух огромных вышибал, Карла и Ханеса, для поддержания порядка, а их размеры и сила гарантируют, что буйные посетители не доставят хлопот. Карл потерял правую кисть в бою у Восточных Ворот и заменил ее большим бронзовым крюком, который он



постоянно полирует до блеска. Крюк выкручивается и он, как правило, снимает его, если надвигаются проблемы, оставляя гладкое и тяжелое навершие, закрывающее его обрубок. Те, кто почувствовал на себе его удар, говорили, что он запросто может раздробить кости или пробить череп.

Как и большинство развлекательных заведений Мидденхейма «Красная Луна» переживает спад в своих делах, когда многие из постоянных клиентов отбыли из города. Однако Ева продолжает вести свой бизнес, несмотря на проблемы. Как будто ничего и не происходило в городе Белого Волка.

ХРАМ СИГМАРА

В то время как основная часть мидденхеймцев преданные последователи Ульрика, божество-покровитель Империи Сигмар Млатодержец тоже имеет влияние в Городе Белого Волка. Здесь построен второй по величине храм Сигмара в мире (первый, естественно, в столице Альтдорфе), гарантируя, что даже в самом сердце земель бога-волка, Сигмаром не пренебрегают и не забывают.

Глава храма Вернер Штольц носит громкий титул Верховного Капитула Нордланда и занимает свою должность уже много лет. Как один из самых высокопоставленных священников в культе, он поддерживает дружественные отношения с Верховным Теогонистом в Альтдорфе. В полумраке храмов шепчутся, что однажды именно он займет место старика Фольтеста.

УЧЕНЫЙ

Одна из самых популярных гостиниц в Фрайбурге. Здесь тебе и конюшня, и 16 номеров для путешественников и гостей города, а также превосходная кухня и комната, свободная для дружественных дискуссий целый день.

Гостиница, принадлежащая Юго и Петра Шмидт, заполнена старинными вещами и сувенирами, которые Юго накопил за эти годы. Особенно он гордится коллекцией шахмат. У него есть шахматы из дерева, камня, даже из слоновой кости с таких далеких стран как Инд или Китай. Сам Юго отличный шахматист и любит сойтись в поединке с достойным соперником.

Гильдия Волшебников и Алхимиков

Это трехэтажное здание построено в несколько эксцентричном стиле, со шпилями и башенками, выступающими под странными углами. Гильдия отвечает за все магические действия в городе и выдает лицензии практикующим магию. Она так же представляет интересы волшебников и алхимиков, как это было несколько лет назад, когда гильдия резко выступила против введения предложенного налога на волшебные ингредиенты.

Гильдия зародилась в качестве неофициального сообщества волшебников, состоящее из мужчин и женщин, прошедших обучение, в тогда еще новом колледже магии в Альтдорфе. Когда граф Бертольд обратился к магам за помощью в обороне города, они согласились и решили основать постоянную законную группу. Подав прошение в столичный колледж магии, они получили разрешение и одобрение всех восьми глав колледжа. С того времени Гильдия Волшебников и Алхимиков постоянно обеспечивала Мидденхейму магическую защиту и следила за всей волшебной деятельностью в округе. Верховный Маг Альбрехт Хельшер возглавляет Гильдию. Сейчас он командует волшебниками, сопровождающими армии графа и Ар-Ульрика. В городе его замещает Жанна Эбербаер.

При нормальных обстоятельствах, член гильдии мог обучаться любой школе волшебства, кроме Демонологии и Некромантии, обе незаконны в землях Империи. Но теперь, когда большинство сильных магов находятся вне стен Гильдии, у вас есть лишь 50% шанс найти подходящего учителя.

Лицензия на практикованные магии в пределах городских стен стоит 1 крону в год. Членство в Гильдии обойдется вам подороже, 12 крон в год, но включает в себя доступ к обширной магической библиотеке и обучение у талантливых учителей.

КОЛЛЕГИЯ ТЕОЛОГИИ

Коллегия была основана в 1762, для обучения студентов на священников Ульрика и содействия изучению и распространению религиозных писаний культа. С тех пор ее исследования расширились и пополнились практически во всех областях, что делает Коллегию одним из передовых научных заведений Старого Света.

Однако ему не хватает имперской хартии, предоставляющей официальный статус университета, и этот факт гнетет и терзает Мидденхейм. Уже давно ведутся дипломатические политические переговоры по получению хартии, но пока безрезультатно. Некоторые считают, что это из-за религиозных предрассудков, указывая на университеты Нульна и Альтдорфа, спонсируемые императорской семьей и духовенством Сигмара.

Тем не менее, Коллегия Теологии гордится своей независимостью и одной из самых богатых и лучших библиотек Старого Света. Многие студенты записываются на трехлетний курс обучения, который стоит 50 крон в год. И это только обучение, а еще расходы на учебники, материалы, оборудование и проживание.

ПЕРЕУЛКИ

Расположены в юго-восточном углу города, между Альтмаркт и Саутгейтом, Переулки в основном состоят из купеческих складов и мастерских ремесленников (которые чаще всего там и проживают). Переулки — рабочий район, построенный, чтобы быть максимально функциональным, а не декоративным. Городская стена между Южными и Восточными Воротами приняла на себя самые ярые и длительные атаки захватчиков во время осады. Улицы, прилегающие к стенам, тоже были повреждены. Но так как, почти все городские каменщики и строители живут в этом районе, ремонт здесь движется быстрее, чем в других областях.

КОМИССИЯ ОБЩЕСТВЕННЫХ РАБОТ

Также как и «Комиссии по интересам гномов, эльфов и полуросликов», данная «Комиссия для Общественных Работ» в быту просто называется «Комиссия». Путаница происходит редко, так как обычно из контекста понятно, о какой именно комиссии идет речь.

Это тускло-серое здание стоит через дорогу от скотобойни Флейшера и тоже было сильно повреждено во время осады. Ее сотрудники (со всеми своими картами улиц и канализационных систем) временно переехали в дворцовый комплекс.

ГНОМСКАЯ ГИЛЬДИЯ ИНЖЕНЕРОВ

Это небольшое здание стоит недалеко от входа в часовню Грунгни. Секретный туннель соединяет их между собой. Но о нем знают только старшие члены гильдии и священники. В отличие от Гильдии каменщиков и архитекторов, штаб-квартира Мидденхеймской Гильдии инженеров построена практично, скромно и без помпезности. Гильдия Инженеров в рекламе не нуждается.

Большинство, если не все, гномов занимающихся строительством, торговлей или техникой являются членами гильдии. Она также выступает в роли социального клуба или политической группы, дублируя некоторые обязанности «Комиссии по

интересам гномов, эльфов и полуросликов». Более того, многие гномы предпочитают скорее обратиться за помощью в свою гильдию, чем в комиссию, так как она управляется только гномами и не связана с городским правительством.

Членство в гильдии открыто только для гномов и будущие кандидаты должны пройти строжайшие проверки их мастерства, прежде чем их примут и выдадут лицензию на работу в городе. Несколько лет назад Гильдия каменщиков и архитекторов пыталась привлечь в свои ряды некоторых из гномов, которых не приняли в Гильдию Инженеров. Тем не менее, все они предпочли совершенствовать свое мастерство и навыки для повторного обращения в Гильдию Инженеров, чем присоединится к сообществу, поддерживающему заниженные стандарты и, грешно сказать, принимающего в свои ряды эльфов. Тьфу.

ЧАСОВНЯ ГРУНГНИ

Гномы были частью Мидденхейма с первых дней, когда еще рыли туннели в скале, для короля Артура, чтобы он мог привести свое племя тевтогенов на вершину и основать там легендарный город. Здесь, в Переулках, живет почти все гномовское население города поэтому именно здесь и была построена часовня Грунгни.

Если вы не гном — найти вход в часовню будет крайне сложно. Простая непримечательная дверь между двух мастерских ведет в круто уходящую вниз крытую аллею. В конце она делает резкий поворот под одно из зданий. Подземный туннель тянется футов 40 и открывает пещеру, которая образует внешнюю часть часовни. Тут стоит мастерски сделанная каменная статуя Грунгни, устало опирающегося на свою кирку, после того как открыл дорогу в подгорный мир для своих детей гномов. Только самые надежные и верные друзья удастаивались чести спускаться сюда. И поверьте мне, ни одна хлипкая нога эльфа не марала эти гранитные плиты.

Дальше расположены внутренние помещения, где и находится главный зал часовни, куда может ступить лишь гном. В этом зале так же стоит статуя Грунгни, кованная из латуни и украшенная драгоценными камнями, на поясе и короне. Ходят слухи, что на самом деле статуя состоит из чистейшего золота, но это конечно же ложь. Так же говорят, что в часовне есть тайный проход в Подгород, но жрецы отказались подтвердить или опровергнуть этот слух.

ГИЛЬДИЯ КАМЕНЩИКОВ И АРХИТЕКТОРОВ

В то время как почти все гномы-каменщики и строители состоят в Гильдии Инженеров, в этом сообществе собрались представители разных рас (в том числе и эльфов и полуросликов). Существует некое профессиональное соперничество между этими двумя Гильдиями, но это не влечет за собой каких либо серьезных последствий. Гномы, и те, кому нравится их способы работы, идут в Гильдию инженеров, другие — в Гильдию каменщиков и архитекторов. Все просто. Только инженеры имеют опыт в обслуживании и ремонте дорог, ведущих в город. Все остальные заказы делятся между гильдиями совершенно беспристрастно, чтобы избежать ненужных споров и проблем.



Штаб-квартира Гильдии хоть и небольшая, но имеет внушительный вид. Ее каменные стены излучают силу и стабильность, как будто они стояли здесь вечно и еще столько же простоят. Хотя снаружи здание Гильдии и пестрит выбоинами и отколовшимися украшениями, она действительно перенесла обрушившиеся ужасы войны значительно лучше, чем окружающие постройки. Внутри воздушные арочные своды, как и многие другие декоративные штрихи, являются свидетелями мастерства членов этой гильдии.

Гильдия с нетерпением ждет строительного бума, чтобы отремонтировать весь ущерб, причиненный осадой. Книга заказов уже заполнена, но ожидается, что с возвращением графа работы еще больше прибавится. И это хорошо.

ВЕСТГЕЙТ-СУДГАТЕН

Эта область раскинулась по обе стороны дороги, которая ведет в город из Западных Ворот. Это — район домов средних классов, магазинов и складов.

Судгатен берет свое название от Грин-парка, который занимает почти всю южную часть района. Улицы здесь более широкие, а здания побогаче, чем в Вестгейте. Вестгейт на самом деле состоит из двух областей: северней и южней главной дороги. На севере Вестгейт более просторен, здесь много деревьев, несколько мелких храмов, он даже чем-то на Судгатен похож. Та часть, что южнее, более плотно застроенное людное место, где до осады велась шумная уличная торговля.

Западным Воротам и дороге пришлось пережить столкновения с самим Белакором и сонмом демонов, которых он призвал себе на помощь. Но все же, несмотря на потрескавшиеся, почерневшие стены и ворота, ущерб здесь меньший, чем на восточной стороне города.

ХРАМ ШАЛИИ

Хоть и меньше храмов Ульрика и Сигмара, это потрясающий образец великолепной архитектуры, с искусной мраморной облицовкой у крашеной резьбой и фресками работы знаменитого мастера из Тилеи Анджело ди Ремас. К храму пристроен небольшой лазарет, окруженный садом с лекарственными травами.

Храм Шалии работал на пределе во время осады. Ведь жрицам приходилось справляться не только с бесконечным потоком раненых, покаленных и умирающих, но и противостоять разгуливающим по городу болезням и хворям. Фейтор Осквернитель, Чемпион Нургла, руководил атаками на Западные Ворота, но благодаря поистине титаническим усилиям жриц Шалии, все его попытки спровоцировать эпидемию были вовремя пресечены.

Со снятием блокады напряженная работа так и не покинула храмовые стены. Жрицы, при поддержке добровольцев и верных последователей, заботятся о раненых, облегчают тягости жизни беженцев и тех мидденхейцев, которые потеряли свой дом. Лазарет до сих пор забит до отказа, и каждое свободное место занимает или больной, или бездомный.



СМЕЮЩИЙСЯ ОСЕЛ

Расположен на небольшой площади, недалеко от Моррспарка, «Смеющийся осел» был излюбленным местом для молодых людей, где можно было себя показать и на других посмотреть. Здесь можно поесть и выпить, но по настоящему он знаменит своими выступлениями с резкой сатирой на богатых и влиятельных персон города. Здесь витает воздух политического инакомыслия, поэтому он и стал популярнейшим местом среди студентов.

Сегодня «Смеющийся осел» пустой и тихий. Хозяева таверны, Ганс и Ванда Кальтенбруннеры, бросили ее и бежали в Альтдорф, когда силы Хаоса стали приближаться к Мидденхейму. Во время осады, по приказу графа, дверь была взломана и заведение использовали как полевой лазарет. Но теперь она вновь опечатана и ждет возвращения своих владельцев. Ставни на окне заднего двора сломаны и группа беженцев тайно проникла и поселилась внутри. Жрицы храма Шалии знают об этом, но не сообщают властям.

ХРАМ МИРМИДИИ

Гости Города Белого Волка часто удивлялись, найдя здесь храм Мирмидии, так как она и Ульрик являются давними соперниками в истории и мифологии. Тем не менее, этот небольшой храм был основан несколько веков назад отрядом эсталийских наемников, которые служили тут в Эпоху Трех Императоров. Это скромное здание, где три верных священника поддерживают чистоту, возносят молитвы, с радостью принимают пожертвования от посетителей и нескольких высокопоставленных членов военного управления города.

ГРИН-ПАРК

Расположен в юго-восточном углу Садгатена, в настоящее время, парк переполнен трущобами и лачугами беженцев. Порой возле фонтанов (как источники питьевой воды) вспыхивают ссоры, переходящие в драки. На юге парк граничит с печально известным районом Оствальд. Так что сражения за власть и территории между Оствальдом и переселенцами со Старого квартала иногда выливаются в парк. Обе стороны активно вербуют себе сторонников и бойцов среди осевших тут беженцев, готовясь к надвигающейся криминальной войне.

МОРРСПАРК

В восточной части северного Вестгейта находится переполненное кладбище, известное как Моррспарк. Это недалеко от Гильдии врачей и циники утверждают, что это не случайно. Моррспарк общественное кладбище со свободным входом, хотя редко кто приходит сюда без повода. Даже беженцы предпочитают ютиться в узеньких переулках и улочках, чем поселиться на капище.

На севере и востоке Моррспарка чинно, стройными рядами, стоят мавзолеи и семейные склепы, принадлежащие городским богачам и дворянам. Из-за ограниченного пространства на вершине Фаушлага, кладбище не имеет возможности расширяться в стороны и поэтому могилы даже в переполненной южной и западной части кладбища недоступны большинству обывателей. Менее обеспеченные мидденхеймцы кремируют или хоронят родных у подножья скалы, за пределами городских стен.

Рядом с северным входом в парк стоит небольшой храм Морра. В соответствии с традициями он построен из черного камня, лишен каких либо украшений, а его двери — их нет, просто пустая арка (согласно

культовому учению царство Морра открыто всегда). Именно здесь проводятся ритуальные услуги для тех, кто может себе позволить быть похороненным здесь.

Количество погибших в результате осады тяжким бременем легло на жрецов Морра в Мидденхейме. Служители бога загробного мира сталкивались с сотнями, даже тысячами убитых каждый день. Позади храма священники расчистили площадку и построили там большой погребальный костер. Там читали панихиды для каждой партии трупов, отправленной в огонь, чтобы их души могли отлетать в царство Морра, а тела спасены от нечестивого использования некромантами и другими приспешниками Хаоса. К тому же это не позволяло распространяться разным опасным болезням среди оставшихся в живых.

От ярко пылающего костра осталась лишь большая куча пепла да пара не сгоревших костей. Толстый слой черной маслянистой сажи покрывает все вокруг: здание, памятники, землю и наполняет воздух вонью горелого мяса. Жрецы закапывают пепел в землю, смачивая кучу водой, чтобы ветер не разносил ее по окружающим улицам. Ходят разговоры о строительстве на этом месте большого памятника, в честь убитых защитников, с благодарственными надписями на рейкшпиле, кхазалиде и эльтарине.

Как почти все кладбища Старого Света Моррспарк — дом для многочисленных стай ворон, священной птицы Морра. Ночью они спят на деревьях окружающих парк, а днем летают над городом, клюя гниющую плоть флаеркинов которые до сих пор висят на скале и стенах Мидденхейма. Это рассматривается как хороший знак: триумф Морра над всей жизнью, в том числе, и над Хаосом. К тому же вороны помогают очистить город после ужасов осады, поедая не погребенные тела отродий.



ТОРГОВЫЙ РАЙОН

Этот район состоит из трех областей: Гельдмунд, Куфсет и Броткоп. В то время как магазины, мастерские и склады можно найти во многих частях Мидденхейма, Торговый район — коммерческий центр города.

Броткоп и Куфсет исключительно коммерческие части района, заполненные купеческими складами и офисами, с несколькими тавернами приемлемого качества. Гельдмунд в основном состоит из домов местных торговцев и купцов, он поменьше, чем Графсмунд и верхушка города смотрит на его жителей, как на богатых выскочек, без рода и чести.

Будучи в некотором расстоянии от городских стен, торговый район пережил осаду с минимальным ущербом. Было несколько случаев нападения толпы беженцев на склады, в поисках еды, но городская стража быстро пресекла подобные беспорядки. Сегодня склады почти пусты, торговля с внешним миром только-только начала налаживаться. Купцы Гельдмунда пока еще держатся за счет своих сбережений, но многие обеспокоены тем, что трудные времена еще не закончились.

Три самых известных таверны района — «Плач небес», «Рука тамплиера» и «Люди и Война» — сохраняют видимость успешности и процветания, как будто ничего не случилось. К чему они и призывают своих постоянных клиентов. В торговых кругах считается слабостью показать свой финансовый крах поэтому хоть это и накладно, многие купцы посещают данные заведения, поскольку они скорее умрут, чем потеряют свою репутацию и престиж.

ТОРГОВАЯ КОМИССИЯ

Формально известна как «Комиссия по торговле, коммерции, налогам и сборам» это правительственное отделение первоначально было создано, что бы следить за деятельностью городских купцов и торгашей. Но, назначенные чиновники не смогли тягаться в хитрости и изворотливости торговцами и теперь все места в управляющем совете комиссии занимают старшие

члены Гильдии купцов.

Комиссия также имеет контакты с торгово-ремесленными гильдиями города и многие прибыльные сделки заключались за этими дверями. Сегодня она занята поисками старых законов или прецедентов, позволивших вернуть налоговые поступления обратно торговцам, чтобы восстановить экономику Мидденхейма.

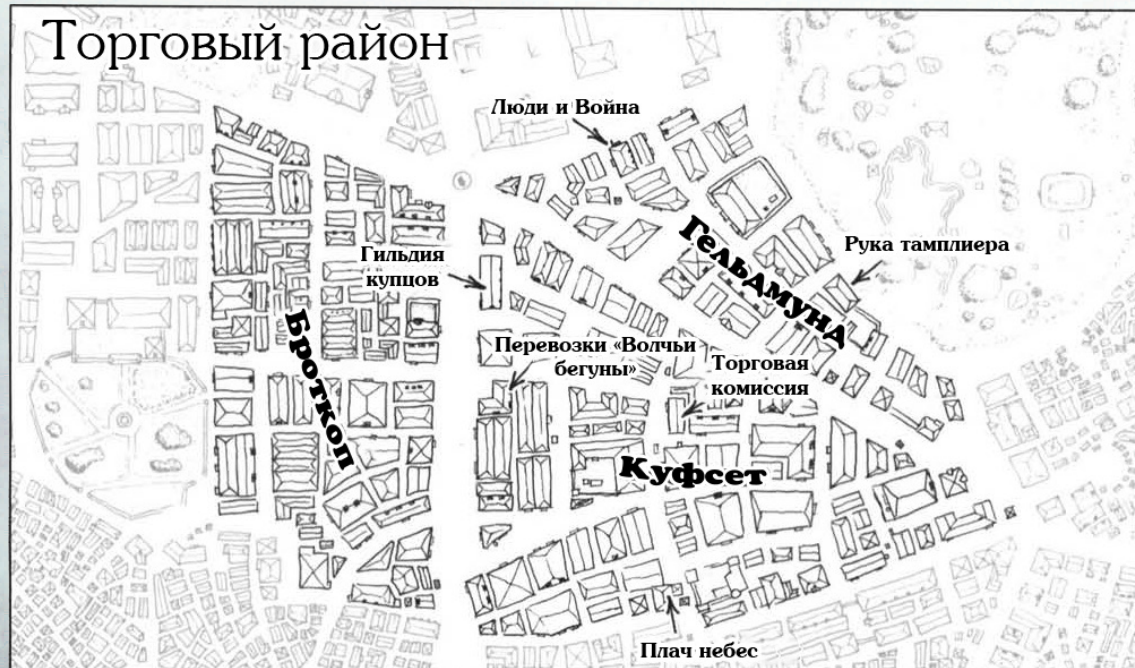
ГИЛЬДИЯ КУПЦОВ

Стоит на стратегически важном месте пересечения западной, восточной и южной дороги Гильдия является впечатляющим трехэтажным зданием, украшенным сложной гипсовой лепкой в тилейском стиле. Раньше это был центр активности всего района, а сегодня она почти перестала существовать. Но, несмотря на то, что после недавних разрушений торговля пришла в упадок, члены гильдии продолжают делать процветающий и занятой вид, внимательно следя друг за другом, кто же выкажет финансовую слабость. Они похожи на стаю раненых акул, ожидающие какого-то знака, чтобы решить, кто будет разорван в первую очередь.

ПЕРЕВОЗКИ «ВОЛЧЬИ БЕГУНЫ»

В теории, две крупные кампании «Волчьи бегуны» и «Скалистый замок» должны конкурировать между собой, ведь у них одинаковый бизнес в одном городе. Но им удалось мирно решить этот вопрос. Пока «Скалистый замок» отвечает за перевозки в Альтдорф и на юг, «Волчьи бегуны» контролируют северные маршруты и тракт в Мариенбург.

Сейчас во дворе перевозок «Волчьи бегуны» очень тихо. Всех их лошадей, вместе с кучерами, реквизируют для армии. Экипажи стоят в своих гаражах, и только пару человек осталось следить здесь за порядком. Земли к северу от города наиболее пострадали от нашествия сил Хаоса, и хоть иногда из Мариенбурга и приходит караван с усиленной охраной, дороги остаются далеко не безопасными. Пока не ясно, когда регулярные северные перевозки вновь будут восстановлены.



ПЕПЕЛ МИДДЕНХЕЙМА

Путь Проклятых, Часть I

♦ ГЛАВА I: КРЫСЫ В СТЕНАХ ♦



В этой главе игроки оказываются замешаны в убийстве одного из первых людей, которого они встретили в Мидденхейме — отца Мортена, из храма Сигмара. После того как они передали ему свою драгоценную ношу на сохранение, священника находят убитым и, по-видимому, игроки были последними, кто видел его живым. К тому же, пропала реликвия, которую вы ему вручили.

Пытаясь очистить свои имена, игроки находят улики, указывающие на происки скавенов. Объединившись с притаившимися в городе сектантами, скавены выкрали реликвию и убили священника. Теперь игрокам предстоит спуститься в туннели Подгорода и сразится с мерзкими крысолодами и их подлыми союзниками.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если вы играли вводное приключение «Сквозь Драквальд», то впоследствии игроки добираются в Мидденхейм без происшествий, неся с собой святую икону Сигмара, которую им дал перед смертью отец Дитрих. Их первоочередная задача — доставить реликвию в храм Сигмара, в целости и сохранности.

Если вы не играли в «Сквозь Драквальд», но хотите сразу начать «Пепел Мидденхейма», то прочитайте игрокам следующую вводную:

Вы только, что прибыли в Мидденхейм. Ваш дом\ селение\ городок\ ферма была уничтожена стадом обезумевших бистменов, недавно воевавших под знаменами Архаона, у стен Города Белого Волка.

Вместе с другими беженцами вы наконец то добираетесь до безопасного места. С собой у вас редчайшая реликвия — древняя икона, гномовской работы, на которой изображен Сигмар. Вы спасли это чудо, из окровавленных лап чудовищ, в последний момент и теперь торопитесь передать его в храм Сигмара, где ему самое место.

Игроков и беженцев, которых они сопровождали в Мидденхейм, временно поселят в Саутгейт-Освальде. Множество пустующих складов на скорую руку были переделаны в ночлежки для беженцев. Городские волонтеры, под руководством жриц Шалии, оказывают помощь и обеспечивают уход больным и раненым.



Многие здесь голодают, попрошайничают, уходят в запой, иступленно молятся в надежде на спасение. Данная ночлежка может быть только временным пунктом остановки. Опишите окружающую нищету, голод, атмосферу страха, отчаяния так, что бы игрокам захотелось (если у них есть такая возможность) снять номер в нормальной гостинице, желательно подальше оттуда.

ХРАМ СИГМАРА

Любой мидденхеймец сможет указать героям дорогу к храму. Он расположен в районе Фрайбург, недалеко от северных ворот. Это впечатляющее каменное строение, не такое большое, как местный храм Ульрика, но достаточно большое, что бы поддерживать культ Сигмара в одном из самых крупных городов Империи. После вопросов в храме, персонажей направят к отцу Мортену, священнику-ученому, преподающему в Мидденхеймской Коллегии Теологов. Отец Мортен — невысокий мужчина, лет сорока, у него редящие каштановые волосы и веселый жизнерадостный характер. Его глаза расширяются, когда игроки показывают икону.

Восхитительно!! — говорит он. — Это самая старая икона Сигмара, которую я только видел. А вы уж поверьте мне, я видел ОЧЕНЬ много святых ликов. Явно гномовская работа, вы обратили внимание насколько ювелирно изготовлена золотая рамка. Несомненно дело рук мастера-гнома. А стиль одежды — он очень старый и скорее всего рисовался с натуры. Вы принесли бесценное сокровище и я выражаю вам от имени храма и лично от себя большую благодарность.

Отец Мортен дает указание одному из священников храма, выдать героям 25 крон каждому, в знак благодарности и уважения. Он так же выдает всем игрокам цепочки с серебряным медальоном-молотом (5 крон), таки носят почти все священники в храме и самые набожные последователи Сигмара.

ВСТРЕЧА СО СТРАЖЕЙ

Выйдя из храма, герои столкнутся с двумя стражниками

Добро пожаловать в Мидденхейм! — говорит тот что повыше, стараясь выглядеть дружелюбно. — Командующий городской стражей хочет поговорить с вами, по поводу звероловцев, напавших на ваш город. Проследуйте пожалуйста за нами.

Ясно, что героям ничего не угрожает, поэтому данная просьба не должна вызвать сильного беспокойства. Но даже если они откажутся, через время придет более многочисленный отряд стражников и, если понадобится, применит силу для доставки упертых строптивцев перед своим командиром.

БЕСЕДА С КОМАНДИРОМ СТРАЖИ



Их проводят в большое серое здание у Южных Ворот (Саутгейт). На втором этаже, в просторном кабинете вас ожидает один из маршалов Мидденхейма. Шультцман — мужчина лет 50, высокий, хорошо сложенный, с коротко подстриженными седыми волосами и глазами настолько голубыми, что даже небо блекнет на их фоне. Он известен своей жесткой дисциплиной и эффективностью, с которой работает он и его подчиненные

Спасибо что пришли — говорит он, внимательно смотря на вас. От его цепкого взгляда невозможно ничего утаить. — Меня зовут Ульрих Шультцман, я — командующий городской стражи и в отсутствии графа отвечаю за безопасность города. Я слышал, что по пути сюда у вас было несколько стычек с бандами звероловцев. Я бы хотел получить представление об их численности и местах где они на вас нападали.

Если вы продолжаете приключение «Сквозь Дравальд», герои могут поведать Шультцману об орде бистменов, вынудивших жителей Унтергарда покинуть свой город и о том с чем им пришлось столкнуться про дороге (игроки сами вправе решить насколько подробен будет их ответ). Если вы начали это приключение самостоятельно, достаточно будет просто рассказать о звероловях уничтоживших ваш дом.

САМОЕ ГЯЗНОЕ УБИЙСТВО

Когда разговор героев и маршала подходит к концу, внезапно раздается стук в дверь и вошедший клерк вручает Шультцману записку. Он читает ее с мрачным видом, а затем обращается к персонажам.

Сегодня утром вы принесли некий объект в храм Сигмара и передали его одному из священников. Отцу Мортену, не так ли? — он хмурит брови, затем продолжает. — Согласно этой записке, отец Мортен был найден мертвым, чуть меньше часа назад, со следами насильственной смерти. Объект, который вы передали ему — пропал, а вы последние кто видел преподобного живым. Боюсь, я вынужден изъять ваше оружие и заключить под стражу. Пока наше расследование не будет закончено.

ДОКАЗЫВАЯ НЕВИНОВНОСТЬ

Ульрих не настолько твердо уверен, как может показаться, что героев необходимо арестовывать и отбирать оружие. Как опытный следователь, он понимает, что герои вряд ли бы отдали отцу Мортену

то, что предпочли бы оставить у себя. Тем не менее, так как они последние люди с кем виделся убитый, согласно процедуре они должны быть задержаны для «оказания содействия в расследовании».

Так что у героев есть возможность убедить командира стражников в своей невинности и предложить свою помощь в расследовании. Успешный тест на Болтовню убедит Шульцмана в том, что герои действительно невиновны. Это средний тест (+0%), но вы можете изменить сложность в зависимости от аргументов и линии поведения, которую выберут игроки.

Конечно, всегда есть шанс, что паника или паранойя, возьмет верх над благоразумием, и герои попытаются вырваться из штаб-квартиры блюстителей порядка. Им придется с боем прорываться сквозь дюжину ветеранов, закаленных в уличных боях и переживших все ужасы недавней осады. Шульцман расценивает их попытку побега как признание вины и немедленно выдает ордер на их арест. Теперь на них начнется настоящая охота, а все встречи с городскими законниками будут враждебны.

Если герои убедят Шульцмана в своей невинности и предложат свою помощь в расследовании, он с радостью согласится. Стража и так работает на пределе своих возможностей, обеспечивая порядок и оборону города, пока отсутствует граф, Ар-Ульрик и их рыцари. Шульцман будет рад любой помощи, которую он может получить. Он выдает персонажам ордер на расследование преступления. Демонстрация этого ордера будет оказывать различное воздействие на разных людей (об этом будет написано позднее).

Есть еще вариант, что герои смиренно сдадут оружие и будут тихо сидеть себе в камере, ожидая когда их отпустят. В таком случае они проведут там несколько часов, после чего их вновь проведут в кабинет маршала для дальнейшего допроса. Это дает им еще один шанс убедить Ульриха в своей непричастности к смерти отца Мортена. В случае проваленных тестов данную процедуру (несколько часов в камере+допрос) можно повторить. Если снова провал — Шульцман пригласит жреца Верены для допроса и (о чудо!) герои оправдывают. Командир стражи вручает им ордер (разд.мат.1) и просит о помощи в расследовании.

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Вернувшись в храм Сигмара, герои могут получить допуск к комнате отца Мортена, показав ордер от городской стражи. Первосвященник распорядился опечатать комнату сразу после того, как было найдено тело бедняги, оставив все нетронутым.

Комната отца Мортена небольшая, аккуратная, удобно меблированная. У стен стоят высокие книжные шкафы, заполненные всевозможными томами, альбомами и тетрадями. Священник сидит за столом у окна и на первый взгляд кажется, что старик просто задремал, опустив уставшую голову на столешницу. На столе и полу, вокруг него, разбросаны чистые листы пергамента.

Осмотр тела позволит обнаружить небольшой дротик, торчащий из шеи Мортена. Если его удалить то, при успешной проверке Ловкости (+10%) на его острие останется достаточное количество яда, который

можно изучить. Удавшаяся проверка на Чувство магии позволит ощутить, что яд излучает магию. Опытный персонаж найдет следы варпкамня в смертельном яде, пройдя сложную проверку (-20%) на Академические Знания (Магия) или Приготовление ядов.

Окно открыто и успешная проверка Поиска позволяет заметить три небольшие царапины на подоконнике (расположены близко друг к другу). Сложный тест (-10%) на Выслеживание укажет, что следы похоже принадлежат грызуну, но намного крупнее чем обычная крыса. Дополнительная проверка Выслеживания укажет на второй, точно такой же след, оставленный на улице, на краю лужи под самым окном. Судя по этим следам, существо было примерно человеческого роста. К сожалению, остальная часть мостовой сухая и найти дальнейшие следы убийцы тут не возможно.

Рассматривая разбросанные листы пергамента, наблюдательный и сообразительный герой, пройдя тест (-10%) на Восприятие может найти лист, на котором едва различим отпечаток текста. По-видимому, этот листок лежал под тем, на котором писал отец Мортен. Здесь игрокам дается шанс проявить себя и придумать способ, как прочесть слабо видимый текст. Можно использовать и увеличительное стекло (лежит на одной из полок шкафа) с ярким источником света, и присыпать древесным углем, что бы буквы проступили. Если игроки смогли правильно справиться с этой задачей, зачитайте им:

«Рамка явно появилась позже самой иконы, и по стилю, и по металлу. Вероятно, рамка добавлена позднее — возможно, гномскими ремесленниками, или подражая гномскому стилю. Она скрывает большую часть иконы — а закреплена тонкими штырьками — они должны быть легко удалены. Состояние картины под рамой превосходно. Цвета лучше сохранились, с мелкими деталями. Предлагаю очистить остальную часть картины и проявить все изображения отдельно от рамы. Стиль живописи, кажется, согласуется с гномскими работами Эры Сигмара. Может ли это быть портрет при жизни? Если это так, то находка огромного значения. Чт ...»

ОТЧЕТ

Когда игроки сообщат о результатах своего расследования командиру стражников Шульцману, тот выглядит удивленным и ведет их в самые недра штаб-квартиры. После пары тихих вопросов клерк смотрит учетную книгу, а затем уходит в лабиринт полок и шкафов, которые заполняют все свободное пространство вокруг вас. Через несколько долгих минут ожидания он возвращается с тремя небольшими свертками, обернутыми тканью. Он раскладывает их на своем столе и игроки видят еще три дротика, точно такие же как тот, которым убили отца Мортена.

Из разговора с Шульцманом игроки могут узнать следующие факты:

1) Три дротики хранящиеся у стражников связаны с тремя нераскрытыми убийствами, происходившими в течение последних пару дней.

2) Маршал Шульцман и его люди так и не смогли найти никакой связи между всеми этими убийствами.

3) Шульцману больше нечего добавить по делу убийства отца Мортена. Он лишь предполагает, что тот, кто это сделал, возможно, знал об украденной иконе намного больше, чем просто ее стоимость.

Шульцман спрашивает героев, кто еще мог знать о существовании иконы. Возможно, кто-то из беженцев был свидетелем, как отец Дитрих отдавал ее вам или кто-то из работников храма видел, как вы отдавали ее Мортену. В общем, на данном этапе очевидных подозреваемых у нас нет. Если герои упомянут про следы крупного грызуна, Шульцман вздрогнет, но быстро возьмет себя в руки. Прочистив горло он говорит:

Вы несомненно слышали эти бородатые байки о мифических крысолюдах, якобы живущих под землей? Боюсь, что правды в этих рассказах намного больше, чем вымысла. Эти подлые существа были проблемой Мидденхейма уже не один век. Некоторые говорят, что это просто новая разновидность зверолодей, но я дрался с обоими и у них очень мало общего, кроме животной внешности. Скайвены меньше, быстрее и хитрее. Зверолоды на их фоне простые дуболомы. Во время осады скавены доставили нам много неприятностей. Большая часть Подгорода была закрыта, чтобы хоть как-то не пустить их в Мидденхейм. Но если крысолюды все еще там и могут беспрепятственно выбираться в город, совершать нападения на кого им вздумается, то это довольно серьезная угроза нашей безопасности — он указывает на карту города. — Вот местоположение предыдущих трех убийств (отмечены красными булавками). Один был сторожем в Коллегии Теологов, второй — привратник в Гильдии Инженеров, третий — до сих пор не опознан — был найден в Старом квартале. Никакой связи между убийствами не прослеживается, кроме способа умерщвления, — кивает он на дротики.

Шульцман покажет карту героям, даже если они не упоминали про следы скавена. Он попросит, чтобы вы исследовали места других трех преступлений и рассказали ему, что вам удастся обнаружить.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Тела трех других жертв были увезены для погребения. Вот краткий обзор того что вам удастся узнать.

СТОРОЖ

Ночной сторож патрулировал Коллегию Теологии. Когда на рассвете прибыл его сменщик, то нашел тело с дротиком в шее. На месте преступления герои ничего не найдут, но успешная проверка (+10%) Поиска укажет, что убийство произошло в подозрительной близости от окна библиотеки Коллегии. Персонажи могут осмотреть тело мертвого сторожа (его еще не похоронили) разыскав его семью и показав свой ордер. Вы не найдете других признаков насилия кроме небольшой ранки на шее.

ПРИВРАТНИК

Расспросы в Гильдии Инженеров будут приняты стеной молчания, если вы не гном или не состоите в ней, что очень маловероятно. Но все-же, если это так, то герой (именно герой-гном или герой-член гильдии) узнает, что в ту ночь из архивов пропала карта канализационной системы города. Там, кстати, были указаны связи между поверхностью и Подгородом.

Привратника уже похоронили со всеми гномовскими почестями и ни при каких обстоятельствах вам не то что не дадут осмотреть тело, даже не скажут, где он захоронен. Герой-гном автоматически знает, что такие вопросы — возмутительное нарушение этикета древнего народа. Это можно понять, также пройдя удачную проверку (+20) на Общие Знания (Гномы).

НЕИЗВЕСТНАЯ ЛИЧНОСТЬ

Личность третьего убитого неизвестна и его брненное тело было передано в святилище Морра, в соответствии с законами города. Расспросы в храме могут пролить свет на интереснейшую историю.

В тот день священники готовились провести Безымянные Похороны — сокращенный погребальный обряд, с последующим захоронением в общей могиле — когда к храму подъехала группа мужчин и те потребовали осмотреть тело. Своих имен они не называли, но опознали в умершем Герхарда Крока, преданного последователя Сигмара. Лидер группы — высокий мужчина с темными волосами, голубоглазый, с шрамом на левой щеке, заплатил золотом за полный

ОРДО ФИДЕЛИС

Ордо Фиделис — тайное общество охотников на ведьм, действующих внутри культа Сигмара. Официально они не существуют, в действительности — это никем не управляемое сообщество рьяных последователей и фанатиков, поставивших себе цель очистить Империю от всякого присутствия Хаоса и Темных Сил.

Очень сложная проверка (-30%) на Интеллект может помочь героям опознать символы на надгробном камне Крока принадлежащими к Ордо Фиделис. Персонаж с Академическими знаниями (теология) пройдя успешный тест (-20%) получит сведения, написанные в верхнем абзаце.

обряд похорон, по окончании которого незнакомцы уехали. Героям могут показать свежую могилу с надгробием, на котором написано имя умершего и начертаны символы скрещенного меча и молота над двухвостой кометой в окружении букв «О» и «Ф». Ни при каких обстоятельствах жрецы Морра не позволяют эксгумировать тело для исследования.

Игроки могут сообщить об установлении личности погибшего в штаб-квартиру стражников (эта информация пока не покинула пределы храма Морра). Там они могут узнать, где именно нашли тело. Также в разговоре упомянут, что рядом с Герхардом был найден разряженный арбалет (стрелу так и не нашли). Попытка найти каких-нибудь родственников Крока — занятие бесполезное и безнадежное.

Таинственные друзья Крока, ни кто иные, как члены Ордо Фиделис. Герхарда убили, когда он расследовал активность крысолов в Мидденхейме. Он работал в одиночку и перед смертью успел ранить своего убийцу, ассасина из клана Эшин.

Место смерти Крока представляет собой невзрачный, глухой переулок в Старом квартале. Успешный тест на Восприятие позволяет заметить следы крови в нескольких ярдах от того места, где нашли тело. После того как кровь была обнаружена, легкая проверка Выслеживания (+20%) позволит героям идти по кровавому следу, вдоль сточной канавы, до городской стены. Здесь, грязный поток протекает через толстую металлическую решетку и именно туда уводит наш след, хотя совершенно не понятно, как кто-то смог протиснуться между ржавыми прутьями. Успешная проверка Восприятия укажет героям, что решетку кто-то подпилил, создавая проход достаточно широкий, чтобы мог протиснуться взрослый человек. Решетку установили на место, а следы подпила тщательно замазали грязью. Если герои намерены дальше идти по следу, им предстоит спуститься в городскую канализацию.

Вход в коллекторы

Параметры Мидденхеймских коллекторов. Общая ширина — 7 футов (5 футов — сточный канал, 2 фута — проход с одной стороны). Изогнутый потолок находится на высоте 5 футов над проходом и в 8 футах над центром канала (не считая 3 фута глубины самого канала).

Ограниченное пространство

Из-за низкого потолка персонажи ростом выше 6 футов получают штраф (-20%) на все боевые проверки, пока находятся в канализации. Персонаж с ростом от 5 до 6 футов страдает от штрафа (-10%), если рост ниже 5 футов, то никакие штрафы не применяются. По желанию Мастера, данные ограничения могут распространяться и на не боевые ситуации, особенно если они связаны с проверками на Ловкость. Если нынешняя или прошлая карьера героя связана с работами в ограниченном пространстве (Крысолов, Канализационный работник), то он не получает штрафов, так как считается, что прошел специальную подготовку действовать и сражаться в весьма стеснительных условиях.

Запах

Как и следовало ожидать, вонь в коллекторах практически невыносимая. При первом спуске в канализацию каждый персонаж должен сделать проверку (-20%) на Выносливость или получить штраф -20% на все тесты, связанные с Интеллектом или Силой Воли, пока находится под землей. Если игроки догадались защитить рот и нос от душливого смрада, то проверка на Выносливость станет всего лишь -10%. Если они использовали ткань, смоченную специальным раствором или сильно пахнущими духами, то на проверку Выносливости вообще не применяются штрафы. Если нынешняя или прошлая карьера героя связана с работами в коллекторах (Крысолов, Канализационный работник), то он не получает штрафов, так как считается, что он уже привык к этой воню и больше не обращает на нее внимание.

Встречи в коллекторах

В зависимости от вашего желания или предпочтения игроков, они могут найти большое количество событий, в том числе и опасных, которые им встретятся во время путешествия. Вот небольшой список.

Бистмены

Во время осады несколько групп зверолов были посланы в Подгород, чтобы найти лазейки в Мидденхейм. Вполне возможно, что некоторые из них до сих пор блуждают по канализации, не подозревая, что война уже закончилась.

Упыри

Коллекторы Мидденхейма уже давно стали удобным местом, где можно избавиться от нежелательных трупов, а трупы — любимая еда упырей. Так что ничего удивительного в том, что небольшая группа этих омерзительных созданий может встретиться на вашем пути.

Гигантские крысы

Стаю гигантских крыс можно застать за поеданием свежего трупа. Они будут атаковать, только если загнать их в угол или герои начнут отгонять их от чудовищной трапезы.

Мутанты

На протяжении всей истории Старого Света были те, кому не посчастливилось родиться с отклонениями, мутациями. Другие приобретали их по воле Темных Сил. Люди смотрят на мутантов со страхом и отвращением, стараясь убивать на месте. Тем не менее, во многих крупных городах мутанты прячутся и живут в местах, куда редко кто рискнет зайти, например, коллекторы Мидденхейма.

Скайвены

Как правило, при встречах рассчитывайте по одной клановой крысе на героя. Достаточно, чтобы бой был сложный, но не смертельный. Если дела складываются не в их пользу, они будут стараться скрыться.

Плесень

Многие виды плесени и грибов прекрасно чувствуют себя в прохладном, темном, влажном месте, и некоторые из них могут быть опасны. Если искатели приключений наступят на участок таких грибов, те тут же выпустят свое облако спор, которое заполняет

коллектор на расстояние 1к10 ярдов. Каждый герой пойманный в облако спор должен пройти проверку Выносливости или получит штраф -5% на проверки Выносливости в течение одного часа.

ГАЗОВЫЙ КАРМАН

Скопившийся и выросший газовый карман наполняет воздух невыносимой протухшей вонью. Гномы и герой с талантом Туннельная Крыса могут сделать проверку Интеллекта и понять, что данный газ легко воспламенит и существует угроза взрыва при наличии открытого пламени (факел, свеча, фонарь и т.д.) Газовый карман 2к10 ярдов длиной и есть 10% кумулятивный шанс взрыва за каждый ярд, пройденный героем с открытым источником огня.

Если вам не повезет — газ мгновенно загорается, в ослепительной вспышке, и с громким хлопком взрывается. Каждый герой теряет 1 здоровье (независимо от брони и бонуса Выносливости) и должен пройти проверку Выносливости, чтобы не быть оглушенным на 1к10 минут. Если игроки так и не поняли, что стало причиной взрыва, Мастер не должен им подсказывать. Это может привести к еще одному феерическому сюрпризу).

УДИВИТЕЛЬНЫЕ НАХОДКИ

Самые разные вещи могут попасть в канализацию. Некоторые потеряли случайно, другие намеренно были сброшены туда. Вот небольшой список таких находок (Мастер свободен расширить \дополнить\ изменить этот список):

Кожаный ботинок левый\ С ломаная деревянная ложка\ Медный пенни\ Пустой рюкзак\ Религиозный символ\ Лом\ Золотое колечко (3 кроны)\ Изогнутый кинжал\ Человеческая бедренная кость со следами от зубов\ Пустая бутылка с этикеткой «Универсальный тоник профессора Эберхарта»

коллектор на расстояние 1к10 ярдов. Каждый герой пойманный в облако спор должен пройти проверку Выносливости или получит штраф -5% на проверки Выносливости в течение одного часа.



ВЫСЛЕЖИВАЯ СКАВЕНА

При условии, что у игроков есть достаточно сильный источник света (факел, фонарь) они могут следить за скавеном-убийцей, выполняя успешные проверки Выслеживания. Сложность проверки можно увеличить, если свет недостаточно ярок.

В конечном счете, следы приведут нас под самые городские стены, где находится зарешеченный слив нечистот. Решетка не повреждена, но рядом есть небольшой проход, ведущий вниз, под канализационные системы, в туннели, где обитают скавены.

Подгород

Скала Ульрисберг была испещрена туннелями еще со времен, когда гномы-союзники помогали тевтогенам достигнуть вершины и основать город. Во время осады Мидденхейма гномовские инженеры запечатали множество туннелей, чтобы ни скавены, ни силы Хаоса не проникли в город. Небольшая группа скавенов (шесть клановых и один ассасин из клана Эшин) устроили себе логово в запечатанном туннели и вырыли новый проход прямо к городской канализации.

1. ВЫРЫТЫЙ ТУННЕЛЬ

Это единственный путь в или из логова скавенов. Он всего 5 футов высотой так, что не забываем применять штрафы за ограниченное пространство, описанные выше. Скавены привыкли к жизни под землей, поэтому штрафов не получают.

Туннель охраняет одна клановая крыса. Если она выиграла инициативу, то тут же поднимет тревогу, трубя в рог, висающий на тощей грязной шее. На следующем раунде к ней на помощь прибегут еще две клановых крысы. На третьем раунде появится сам Сникит Черное Лезвие, он скрывается в тених, обстреливая героев, пока они заняты борьбой с охранниками туннеля.

Если тревога не была поднята, то персонажи могут добраться до логова крысолюдей без происшествий. Однако прокрадываясь мимо поста охранника, каждый герой должен пройти проверку Бесшумного Движения (против Восприятия клановой крысы) при провале — скайвен идет исследовать причину шума. Любой шум битвы привлечет внимание всех остальных охранников.

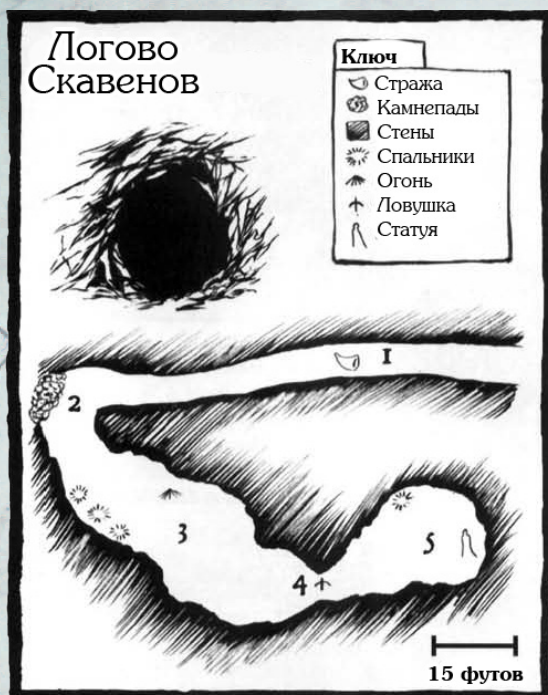
2. КАМНЕПАДЫ

Здесь часть туннеля засыпана щебнем и камнями. Это результат работы инженеров гномов, запечатывающих во время осады соседний туннель. Пройдя проверку Академических Знаний (Инженерия) игроки поймут, что завал тянется на большое расстояние и на его расчистку уйдут дни, если не недели.

3. ОБЩАЯ ПЕЩЕРА

Туннель выводит в пещеру с высоким потолком (штрафы за ограниченное пространство можно не применять). Это место где, скайвены проводят большую часть своего времени, когда они не выполняют поручения своего хозяина.

Если тревога не была поднята — шесть крысолюдей находятся здесь. Половина из них спит на кучах гнилой соломы, рваных тряпок и разного мусора, остальные



собрались возле костра и готовят что-то подозрительно похожее на человеческие руки.

Обыск спальных куч довольно рискованное предприятие, так как они просто кишат клещами и блохами. Каждый герой, активно ищущий что-нибудь в этой гряде мусора и тряпок должен пройти проверку Выносливости или заразиться быстрогнойником.

Каждый скайвен имеет коллекцию блестящих предметов (по большей части совершенно бесполезные): пару монет, куски стекла и т.д. Если персонаж взял на себя смелость и, рискуя собственным здоровьем, разворошил все эти омерзительные лежанки, то сможет насобирать трофеев примерно на 2 кроны.

Некоторые скайвены коротали время, вырезая на стенах разные символы и знаки. Ряд трехштриховых рун крысолюдей украшают одну из стен, рядом нацарапана эмблема клана Эшин. Успешная сложная (-20%) проверка на Академическое Знание (История) поможет определить героям, что данные руны — эмблемы скавенских кланов (но не укажет каких именно кланов). В одном месте вы можете заметить нарисованное изображение человеческого черепа, вымазанного чем-то коричневым. Успешная проверка на Лечении подтвердит ваши самые страшные подозрения — это засохшая кровь.

4. ЛОВУШКА-АРБАЛЕТ

Сниккит создал простую, но эффективную ловушку, для защиты своих личных покоев и заброшенной святыни. Игроки, которые заявляли, что ищут ловушки должны будут пройти рутинную (+10%) проверку на Восприятие, что бы заметить опасность; те, кто не совершал активный поиск скрытых угроз, проходят уже сложную (-10%) проверку, опять таки на Восприятие и тоже имеют шанс вовремя заметить ловушку. Тонкая нить, натянутая на полу, привязана к заряженному арбалету, который спрятан в куче мусора у стены. Тот, кто не заметил хитроумной западни, и заденет нить, получит арбалетный болт себе в ребро или в любую

другую часть тела (арбалет по умолчанию стреляет с 40% баллистическая атака). При выстреле куча мусора рассыпется, что создаст дополнительный шум и предупредит ассасина о приближении приключенцев.



5. ЗАБРОШЕННАЯ СВЯТЫНЯ

Сниккит поселился в древней гномовской святыне Грунгни, бога строительства и богатства. Для неопытного глаза пещера кажется абсолютно естественного происхождения, и лишь проверка Ремесло (каменщик) позволит вам понять, что она создана была искусственно. Это вполне в традициях гномов: создавать святыни Грунгни, максимально похожие на природные, ведь именно он впервые открыл для своего стойкого народа подземные чертоги, где они могли найти защиту от окружающих опасностей.

Святыня практически полностью пуста. Вторгшиеся крысолюди уничтожили или украли все, что представляло хоть какую-нибудь ценность. Единственное, что осталось нетронутым в подземном храме, так это статуя самого Грунгни. Возвышающийся у дальней стены массивный молочно-белый сталагмит поднимается почти до самого потолка. В этой застывшей колонне угадываются очертания крепкого и величественного гнома. Это настоящее чудо природы на самом деле изготовили мастера-резчики гномов.

У одной из стен валяется куча соломы и тряпья — личная кровать Сниккита. Там спрятана золотая рамка (стоит 20 крон). Самой иконы нигде нет.





УБИЙСТВА СКАВЕНОВ

Скавен, ассасин из клана Эшин, до сих пор прячущийся под городом заключает союз с тайным культом Хаоса, участники которого пережили осаду и не были раскрыты. Культ известен как Братство Алого Черепа, поклоняется Кхорну, богу Крови и их лидер — Клаус Либнитц, первосвященник в храме Ульрика.

Несколько высокопоставленных последователей Ульрика тоже вовлечены в культ, хотя некоторые из них считают, что они присоединились к особенно воинственной секте Ульрика, а не бога Хаоса. Благодаря этому у культистов есть сеть контактов на всех уровнях города.

Либнитц довольно быстро узнал о вновь найденной святой иконе Сигмара. Он уже продолжительное время собирал с помощью своих агентов скавенов информацию, надеясь подлить масло в огонь между соперничеством культа Ульрика и Сигмара.

Убитый сторож в Коллегии Теологов случайно обнаружил шпиона Эшин, когда он возвращался в канализацию с украденными в библиотеке фолиантами; привратник в гильдии мешал скайвену достать подробную карту канализационной системы города. Герхард Крок случайно встретил ассасина, когда он возвращался с очередной вылазки на поверхность.

Борьба против Алого черепа развернется на протяжении всего этого приключения. И от того, как игрокам удастся выстоять в этой неравной и нелегкой борьбе зависит судьба всего Мидденхейма.

Быстрогнойник

Описание: это ужасное заболевание уродует несчастного красными зудящими рубцами по всему телу. Через несколько дней они нарываю омерзительными склизко-розовыми волдырями, а затем лопаются, распространяя инфекцию дальше. Единственный способ предотвратить это — осторожно проколоть волдыри, но потребуются проверка на Ловкость того, кто это делает, к тому же он должен обладать умением Лечение или Ремесло (аптекарь). Второй вариант — тщательно и регулярно купать больного в сильном растворе уксуса и горячей воды

Продолжительность: 6 дней, и волдыри начинают лопаться

Эффект: постоянный зуд отвлекает и налагивает штраф — 10% на все проверки Силы Воли или Интеллекта. В последний (шестой) день больной должен сделать успешную проверку Выносливости (при провале теряется 1 пункт Выносливости навсегда). Персонаж, который переболел ею уже не заразится.

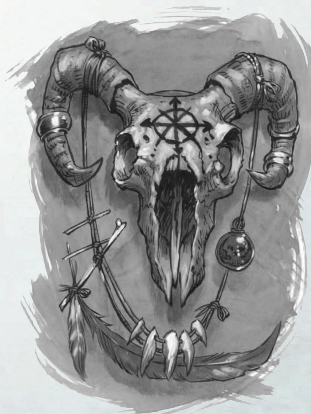
ОКОНЧАНИЕ ГЛАВЫ

Больше ничего полезного или существенного персонажи в логове скавенов не найдут. Им остается лишь вновь вернуться на поверхность и доложить обо всем произошедшем командиру стражников.

Если им удастся уничтожить скавенов, то они имеют право на вознаграждение в размере 10 крон за каждую убитую тварь. Если доблестным героям не удалось уничтожить крысолодей, то они могут сообщить об их местоположении Шультцману и тот пошлет тренированную группу туннельных бойцов завершить дело.

Если игроки вернули рамку от иконы в храм Сигмара, то тут же могут получить бесплатное лечение.

Хотя стража считает, что со смертью Сниккита и его последователей таинственные убийства прекратятся, у героев могут возникнуть еще вопросы. Как связаны между собой убийства? Кто такие Ордо Фиделис? В чем смысл Алого черепа? На все эти вопросы они со временем получат ответы.



♦ ГЛАВА II: УСЫПАЛЬНИЦА В ЛЕСУ ♦



Победа персонажей над скавенами привлекла внимание Клауса Либнитца, заместителя Ар-Ульрика в Мидденхейме, а также лидера Братства Алого черепа (еретики, поклоняющиеся Кхорну, Богу Крови). Сниккит, скайвен-ассасин из клана Эшин, работал на Либнитца и именно по его приказу убил отца Мортена в храме Сигмара, выкрал икону и доставил своему нанимателю. Золотую рамку крысолод оставил себе, в качестве оплаты за услуги.

Теперь Либнитц хочет помешать героям продолжить поиск украденной реликвии, посылая их выполнять задание, на котором, как надеется предатель, их убьют. И даже если они выживут, то только помогут реализовать злодейские планы, сами того не осознавая.

Слепой Одо, почтенный священник храма Ульрика, получил видение про усыпальницу Хаоса, спрятанную глубоко в чаще Драквальдского Леса. Мощный артефакт Хаоса лежит там в могиле чемпиона Кхорна, двести лет назад сраженного самим Магнусом Благочестивым. Действуя через посредников, Либнитц посылает героев проникнуть в усыпальницу, добыть артефакт и доставить его в Мидденхейм прежде, чем он может попасть в лапы бистменов или других прислужников Хаоса, которые после снятия осады в большом количестве бродят под сенью Драквальда.

НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Эта глава начинается с того момента, как герои, победив мерзких скавенов, возвращаются из их тайного логова, захватив с собой золотую раму от пропавшей иконы. Вскоре после того как они доложат обо всем произошедшем командиру стражников Ульриху Шультцману, наших героев пригласят в храм Ульрика, где с ними желает встретиться один из старших священников, отец Ранульф.

Их проведут в небольшой зал для встреч, где персонажей уже ждет отец Ранульф. Рядом с ним сидит пожилой монах, взглянув в его мутно белесые глаза вы понимаете, что он слеп. Ранульф вежлив и тактичен, благодарит героев за возвращение украденной рамки (а откуда он то знает?), после обмена любезностями он переходит сразу к делу и скажет, что у отца Одо было крайне тревожное видение.

Старый монах возражает и, ссутулившись еще больше, начинает вещать своим сухим пронзительным голосом:

— Это было ужасно, — начинает он. — Внезапно, привычная темнота отступила от моих старых глаз и я оказался в глубоких дебрях мрачного леса. Прямо передо мной возвышался огромный камень, он стоял на вершине небольшого холма. Все его подножье было засыпано горами черепов и костей.

Пока я на него смотрел, с вершины камня вдруг стали стекать целые потоки крови. Они тут же жадно впитывались в холм. Земля начала трястись, трескаться, расходиться в стороны. И из-под камня вышел высокий мужчина, облаченный в черную броню, а на своем щите он нес эмблему Кхорна, Бога Крови. На шее у незнакомца на тяжелой цепи из черного железа висел латунный рогатый череп. Его глаза сверкали дьявольским багровым огнем.

Я пытался помолиться Ульрику для защиты и сохранения, но губы не шевелились. Я упал на землю перед незнакомцем, и он заговорил со мной. Точнее, я уверен, что это говорил череп, а не воин. Я даже видел, как двигались его челюсти.

И он сказал — Я буду огнем!

Брат Одо нервно озирается по сторонам, его бьет крупная дрожь, капли пота выступили на лбу. — Я даже сейчас чувствую его присутствие. Как будто он наблюдает за мной...

Ранульф успокаивающе кладет руку на плечо слепого старика, а затем обращается к вам.



— Его нашел один из послушников, когда он беспомощный метался по полу в своей келье. Я думаю латунный череп — один из древних и очень мощных артефактов Хаоса и видение Одо предсказывает о его скором возвращении в мир из небытия.



Я должен попросить у вас помощи, не только от лица храма, но и от имени всего Мидденхейма или даже Империи. Многие наши лучшие воины погибли при осаде или ушли с графом, но командир Шульцман высокого о вас мнения и сейчас, когда мы в отчаяние, вся надежда только на вас. Вы должны найти эту темную реликвию и доставить под защиту городских стен прежде, чем этот опаснейший дар Темных Богов попадет в

окровавленные руки прислужников Хаоса. А наши ученые и святые отцы подумают, как можно уничтожить этот нечистый артефакт.

Отец Одо будет вас сопровождать. То место, что он видел, скорее всего, где-то в Драквальдском лесу. Несмотря на слепоту, наш брат сможет вас провести туда как можно скорее.

ДЕМОН В ЧЕРЕПЕ

Видение отца Одо пришлось в очень подходящее время для Клауса Либнитца. Узнав о победе героев над его помощником, Сниккитом Черное Лезвие, он опасается, что дальнейшее расследование пропавшей иконы может привести к раскрытию Братства Алого черепа и его роли в этом заговоре. Поэтому предатель надеется, что персонажи погибнут в Драквальде, пытаясь добыть латунный череп. Даже если они выживут и принесут осквернённый предмет в Мидденхейм, Либниц от этого только выиграет, заполучив такую мощную вещь в свои руки. Однако, даже он не знает всей ужасной правды о латунном черепе.

На самом деле череп — это тюрьма, внутри которой заключен демон Ксатродокс, Багровый живодер, именно силы этого демона подпитывают артефакт. Ксатродокс вызвал гнев Бога Крови, за что и был наказан лишением свободы внутри реликвии.

Фактически, в черепе заключена только часть демона. Остальные части его нечистой сущности содержатся в двух других артефактах, с которыми герои столкнутся в следующих частях «Пути Проклятых». В игре нет статистики для Ксатродокса, так как в этой части он не будет появляться в своем истинном виде. Вместо этого он будет действовать через череп, вплоть до ритуала, описанного в последней главе.

Двести лет назад черепом владел избранный Кхорна, по имени Казрон Горспит, который вторгся с ордами хаоса в Империю и пал в битве с Магнусом Благочестивым. Его последователи погребли его глубоко в чаще Драквальда, вместе с латунным черепом и другими сокровищами. Со временем могила стала святыней бистменов, установивших свой Стадный камень прямо на вершине усыпальницы.

Ксатродокс почувствовал приближение Архаона и его армий и проснулся от своего двухвекового сна. Он попытался связаться с Чемпионом Хаоса, но что-то пошло не так, и вместо Архаона видения получил несчастный святой отец Одо.

ВОЗВРАЩЕНИЕ В ДРАКВАЛЬД

Путешествие в Драквальд может быть, по вашему желанию, как простым, так и опасным. Лес уже давно стал прибежищем зверюшек и других приспешников Хаоса, а после поражения Архаона у стен Мидденхейма, еще больше существ из его армий стали искать приют под темными сводами проклятого Драквальда. Столкновения в лесу могут включать мутантов и бистменов всех видов и множество других тварей. Здесь Мастер, если сочтет нужным, может вставить небольшое независимое приключение.

Практически исчерпав всю накопленную психическую энергию для того, чтобы вступить в контакт с святым отцом Одо, Ксатродокс укрепился в сознании старика и с легкостью ведет его до своего местоположения. Его руководства принимают форму тревожных кошмаров, от которых будет страдать слепец. Каждую ночь вы будете проходить проверку Силы Воли за отца Одо, при провале он получает очко Безумия.

Игроки должны заботиться о слепом старике, так как только он может провести их до усыпальницы. К тому же, ему еще предстоит сыграть свою роль в дальнейших событиях. У него есть несколько Кубов Судьбы, но используйте их исключительно в крайних случаях.

СТАДНЫЙ КАМЕНЬ

Стадный камень стоит на вершине усыпальницы Казрона Горспита, посреди широкой поляны, глубоко в дебрях Драквальдского Леса. Это неотесанный столб из серого камня высотой почти 30 футов, с черепами, отрубленными головами (много свежих, среди которых и гномовские и эльфийские) и костями, усыпавшими его подножье. На самом столбе грубо нацарапаны руны Темного Языка, на котором говорят бистмены. Если какой-нибудь герой владеет Темным Языком, он может попробовать разобрать надписи на столбе, пройдя сложную проверку (-10%) на Чтение\Письмо. Там описываются даты встреч, имена лидеров и количество их последователей. Также сами бистмены неоднократно называют это место «Холм призрака».

МОГИЛЬНЫЙ ХОЛМ

Весь холм завален костями, останками несчастных жертв и разным мусором. Особенно толстый слой этой ужасной кучи закрывает вход в гробницу. Бистмены боялись того, кто спит под землей и старались умашивать его, принося свои дары к двери в усыпальницу.

Так что теперь понадобится проверка (-10%) Поиска чтобы заметить\обнаружить заваленную и засыпанную дверь. Чтобы убрать завал одному человеку понадобится 10 раундов, двое справятся за 5 раундов, троим можно расчистить проход за 4 раунда. Не более трех героев могут одновременно разбирать завал.

Под завалом вы найдете каменную дверь, с вырезанным изображением Кхорна на своем медном троне, посреди горы черепов. Дверь крайне тяжелая и требуется очень тяжелый тест (-30%) на Силу, чтобы открыть ее.

ОХРАНА

Это священное место охраняет минотавр Гарз Краснорогий, преданный почитатель Кхорна. Сражаться он будет до смерти, яростно защищая и холм и камень.

Если его не застать врасплох, он тут же дунет в закрученный рог, который он носит на поясе. Низкий протяжный рокот эхом пронесется над лесом, предупреждая всех, что кто-то напал на святыню. Вы должны бросать 1к10 каждые 10 раундов пока находитесь на поляне около Стадного Камня. Сверьтесь с таблицей и узнайте, кто прибыл на подмогу минотавру.

Статистику всех этих существ можно найти в бестиарии Старого Света. Вы можете изменить результаты в зависимости от обстоятельств. Если партия героев уже ослаблена предыдущими встречами, подкрепление может быть слабее или не появиться вообще. Если герои тратят время попусту, то периодическое появления новых защитников, должно быстро направить ход их мыслей в нужное русло. Прибывшее подкрепление не будет преследовать героев, когда они войдут в гробницу, так как это место наполняет их звериные сердца суевренным трепетом.

ПОДКРЕПЛЕНИЯ

1к10	Создания
1	3 гора
2	5 унгоров
3	5 мутантов
4	1 бестигор и 3 унгора
5	2 бестигора и 2 гора
6	1 центигор и 3 унгора
7	2 центигора
8	3 гора и 6 унгоров
9	2 центигора и 2 гора
10	1 минотавр

ПЕПЕЛИЩА

Область вокруг Стадного Камня усеяна пепелищами от костров. Они разные по величине, самое ближнее к Стадному камню представляет собой огромный, почти десяти футов в поперечнике, выгоревший круг, заполненный пеплом, золой и множеством обугленных изгрызенных костей. Следы от костров холодные, их не разжигали уже несколько дней. Герои могут обыскать пепелища, но кроме костей и золы они ничего ценного не найдут.



УСЫПАЛЬНИЦА

Построена из камня и засыпана землей, щебнем и костями. Комнаты и проходы внутри (8-10 футов высотой) все украшены батальными сценами и изображением самого Кхорна, Бога Крови.

Так как гробница посвящена Кхорну, весь комплекс враждебно настроен на любые проявления магии. Вследствие чего все маги получают штраф -2 на кубики заклинаний и -10% к проверкам навыка Концентрация.

Атмосфера внутри могильника буквально пропитана насилием, яростью и агрессией. Вполне возможно, что некоторые герои могут даже заработать тут какое-нибудь психическое расстройство. Конечно, если Мастер сочтет нужным и подходящим такой поворот событий. В любом случае, герой с расстройством «Нечестивая Ярость» получит штрафы (-20%) на проверки Силы Воли (пока находится в усыпальнице), которые он делает, чтобы избежать последствий своего безумства.

1. ГЛАВНЫЙ ВХОД

После двери идет короткий коридор, вскоре расходящийся налево и направо. И там и там есть замаскированные двери, ведущие дальше внутрь гробницы. Чтобы их обнаружить игроки должны совершать успешные проверки на Поиск или Восприятие. Каждая дверь открывается нажатием на череп, замаскированный в рисунках, покрывающих все стены.

Внимание! Правый коридор содержит простую, но опасную ловушку. Когда кто-нибудь становится в точку отмеченную на карте, из стены, с душераздирающим скрежетом, выскакивают ржавые железные копыя. Они находятся на высоте груди человека или эльфа, но гномам и полуросликам они попадут в голову. Ловушка перезаряжается через несколько минут. Заметить угрозу сможет внимательный и осторожный герой, выполнивший проверку (-10) на Восприятие.

Отключить ее нет возможности, но можно предусмотрительно наклониться, чтобы острые копыя не заделали вас когда будете проползать прокрадываться. Ну, а тем, кому не повезло, проходят проверку на Уклонение или получают 3 повреждение (в тело или в голову).

2. ВНУТРЕННИЕ КОРИДОРЫ

В обоих проходах нет ничего примечательного, все та же атмосфера страха и ненависти. Но там, где проходы соединяются, героев ждет неприятный сюрприз. Прямо перед ними появляются двое кровников и атакуют ближайшее живое существо

КРОВНИК

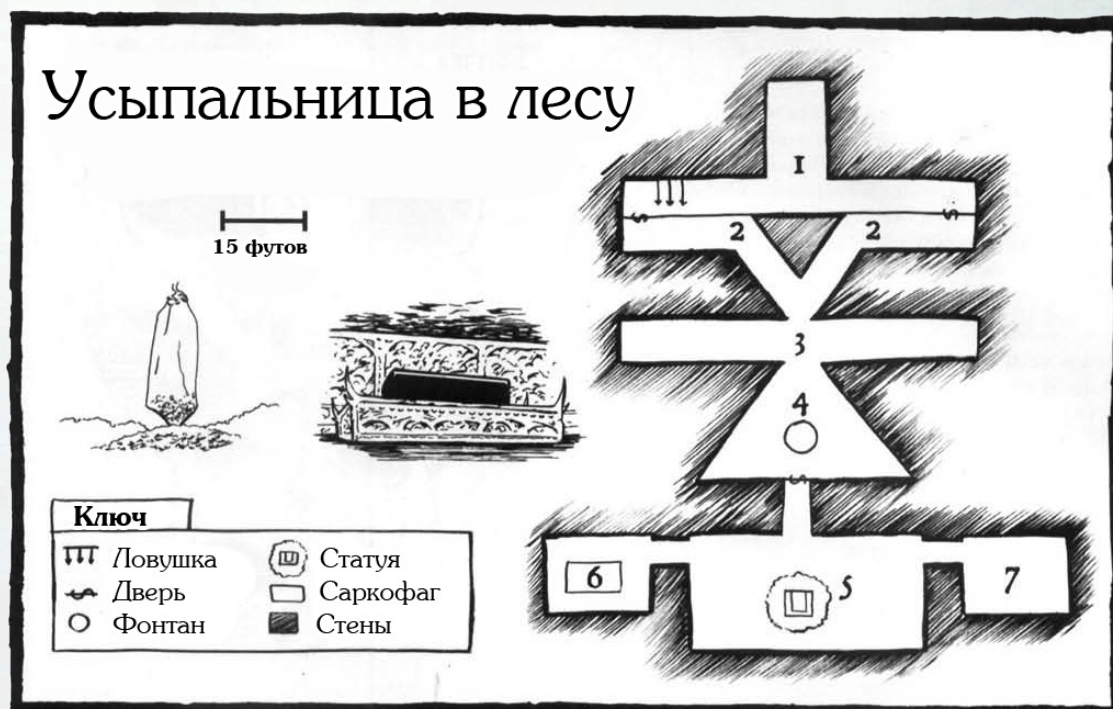
Нечестивцы попавшие в вечное рабство Кхорна. Когда кто-то разгневает или оскорбит Бога Крови, тот сдирает с него живьем кожу и мышцы, пока не останется лишь груды костей в луже крови. После такого, дух несчастного навсегда остается в рабстве Кхорна. Кровники выглядят как призрачный человеческий силуэт из красного тумана. Его лицо на веки вечные искажено в отвратительной злобной гримасе. Вечная агония полностью свела их с ума, и теперь они жаждут лишь убивать.

2. ВНУТРЕННИЕ КОРИДОРЫ

В обоих проходах нет ничего примечательного, все та же атмосфера страха и ненависти. Однако, когда персонажи достигают пересечения коридоров (Зона 3), в каждом из боковых проходов возникают Кровники.

3. ПЕРЕСЕЧЕНИЕ КОРИДОРОВ

Когда один и персонажей оказывается в пересечении коридоров, два Кровника (по одному в каждом проходе) материализуются тупиках и бросаются атаковать ближайших живых существ.



4. ЗАЛ С ФОНТАНОМ

В центре этой треугольной комнаты, посреди неглубокого бассейна стоит фонтан, от взгляда на который по спине пробегает холодок. Вершина фонтана представляет собой четыре клыкастых и рогатых черепа, из их разинутых пастей текут струи крови, наполняя бассейн до краев.

Если кто-то входит в зал, не вознеся короткую молитву Кхорну, верхушка фонтана начинает вращаться с нарастающим воем. За два раунда она набирает такую скорость, что кровь, сочащаяся из черепов будет рассеиваться по всему помещению. На третий и все последующие раунды каждое живое существо в зале проходит проверку Выносливости или потеряет 1 Здоровье из-за отравленной крови (броня и бонусы за Выносливость не спасут). Талант Сопротивление яда даст +10% на прохождение теста. Кроме того любой персонаж, отравленный кровью обязан пройти рутинную (+10%) проверку Силы Воли или получит 1 очко Безумия. Герои, настолько глупые, чтобы стоять в лужах крови вокруг фонтана будут автоматически терять 1 Здоровье каждый раунд, если не пройдут тесты (-10%) на Выносливость (броня и бонусы за Выносливость не считаются).

Кровь расплескивается по всей зале и уклониться от нее не получится. Единственный способ остановить этот кровавый ужас — это уничтожить фонтан (10 Здоровье, 5 бонус за Выносливость). Уверен, что всегда найдется такой герой, которого осенит идея набрать с собой часть этой отравленной крови, но покинув усыпальницу, все ее ядовитые свойства пропадают. Так-то вот.

За фонтаном есть потайная дверь, которая открывается так же, как и предыдущие. Найти дверь — проверка на Поиск или Восприятие. Если игрок открывал уже такую дверь, то он получит бонус (+10%) на проверки.

5. СВАТЫНЯ КХОРНА

Большая статуя могучего Кхорна, восседающего на своем медном престоле, доминирует над всеми в комнате. Гнетущее чувство злости и ярости раскалывает ваши головы. У подножья статуи, как всегда, лежит куча черепов и костей — щедрые подношения жестокому повелителю. Когда вы входите в зал, из кучи выбираются два скелета и атакуют вас. Каждый раунд из-за трона Кхорна будут выходить скелеты, пока их численность не станет равна вашей партии, и не забывайте про отца Одо. Скелеты не бронированы, вооружены старыми мечами. Когда нежить будет уничтожена, решетки в коридорах, по обе стороны от статуи, откроются.

6. ГРОБНИЦА

Это погребальная палата Казрона Горспита. Все стены изукрашены картинами его великих (точнее ужасных) подвигов и деяний более двух веков назад. Любой человек с психическим расстройством рассматривающий эти рисунки кровопролитных войн и бесконечных жертв Кхорну, должен тут же пройти проверку Силы Воли или расстройство сразу же сработает, даже если нет никаких особых обстоятельств которые, как правило, провоцировали прошлые срывы. И, конечно же, проверка проходит со штрафом (-10%).

В центре палаты вы вновь увидите неглубокий бассейн, заполненный багрово-алой кровью. Посреди бассейна

стоит саркофаг из полированного черного камня, накрытый тяжелой крышкой. Как вы возможно уже догадались, кровь в бассейне освящена в честь Кхорна и такая же ядовитая и опасная, как и в зале с фонтаном. Любой герой, находящийся в бассейне, проходит каждый раунд проверку (-10%) Выносливости или теряет 1 Здоровье. До саркофага не дотянуться, не входя в бассейн. Так что если герои намерены избежать пагубного влияния проклятой крови, им придется придумать способ, как добраться до саркофага, «не замочив ног».

Сбросить крышку саркофага можно пройдя сложную (-30%) проверку на Силу. И вот перед вами предстанет бывший чемпион Кхорна. Он полностью закован в броню красного и черного цвета, рядом лежит двуручный меч, тяжелый щит с эмблемой его бога закрывает грудь павшего воителя. На шею на тяжелой кованой железной цепи висит латунный череп, точь-в-точь, как в видениях отца Одо. Персонажи могут опасаться, что падший рыцарь оживет и нападет на них, но сейчас он всего лишь прах и пыль...

Хотя оно и выглядит угрожающим и даже чудовищным, оружие и полная пластинчатая броня Казрона не обладают никакими магическими силами. Чего не скажешь о латунном черепе.

7. ЗАЛ ТРОФЕЕВ

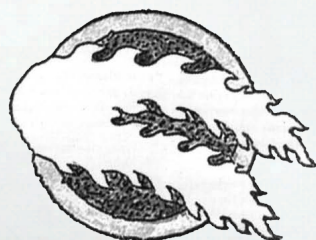
Стены тут занавешены рваными имперскими знаменами, а все пространство завалено поломанным оружием и броней — это память о вторжении орд северян под предводительством Казрона. Все оружие и броня проржавевшие и ремонту не подлежат. Но усердные персонажи могут, совершив проверку на Поиск, найти несколько действительно уникальных вещей (проверка отдельно для каждого предмета).

Рваное знамя рыцарей Белого Волка на сломанном древке. Этот стяг был утерян во время битвы за Гриммхаген в 2302, одно из редких поражений ордена.

Богато украшенный отличной работы шлем, принадлежащий графу Манфреду фон Торрлихельму, магистру рыцарей Пантер, убитому в поединке с Казроном.

Каменный молот, весь покрыт гномовскими рунами. Его навершие разбито на три части. Это родовое сокровище Короля гномов в Черных Горах.

Каждый из этих предметов будет стоить примерно 50 крон. Тем не менее, герои получат больше пользы, если вернут их прежним владельцам (точнее их приемникам). Возвращение трофея даст персонажам +30% бонус при общении с членами группы, к которым он принадлежал. Возвращение этих предметов может стать приключением само по себе.



ЛАТУННЫЙ ЧЕРЕП

Как говорилось ранее, в черепе заключена сущность демона Ксатродокса. Хотя он и не способен на какие-нибудь активные действия, он неимоверно хитер и интеллигентен. Он прочитает в умах приключенцев, что они намерены отнести его в Мидденхейм и, не зная ничего о планах Либнитца, демон будет делать все возможное, чтобы предотвратить это.

Если вдруг какой-нибудь герой, не приведя господь, додумается носить череп в качестве амулета, то он получит таланты Сопротивление магии и Бешенство. К тому же каждый день, пока он носит череп, он вынужден делать проверку Силы Воли (против Силы Воли демона 58%); если проверка провалилась, то несчастный целый день подвержен эффекту Одержимость (аспект Кхорна). Каждый раз, когда герой страдает от одержимости, он получает 1 очко Безумия. Конечно же такой поступок крайне глупый и неразумный, будет строго порицаться отцом Одо!

Игроки должны знать с самого начала, что череп крайне мощный и злой артефакт. Мудрые игроки будут с подозрением относиться ко всему, найденному в гробнице последователя Хаоса. Вы можете использовать некоторые подсказки о тайных возможностях реликвии:



Вес веков: череп непропорционально тяжелый для своего размера и материала. Успешная проверка Академических Знаний (наука) подскажет герою, что объект полый и, кажется, содержит в себе какую-то жидкость. Любые попытки открыть череп терпят неудачу.

Игра света: успешная сложная (-20%) проверка Восприятия позволит заметить особо наблюдательным героям, что тень, которую отбрасывает череп, неправильного размера и формы. Она кажется слишком большой, слишком черной, а иногда двигается сама по себе.

Беспокойное присутствие: животные ненавидят и боятся череп. Если они будут его чувствовать рядом, то их становится трудно контролировать (-10% на соответствующие проверки). Звери будут сторониться любого, кто несет с собой череп, потребуется очень сложная проверка (-30%) навыка Очарование животных, что бы приблизиться к перепуганным животным.

Темные руны: любой герой с Академическими Знаниями (руны) может попробовать разобрать знаки, нанесенные на череп. Результатов это не принесет, зато в ту же ночь у персонажа будут ужасные кошмары, и он проснется с кровавыми слезами на глазах. Весь остальной день, каждый раз, когда герой закрывает глаза, он видит проклятые руны, выжженные на сетчатке глаз.

Кровавый голод: после боя или в любое другое время, когда рядом была пролита кровь, герой может пройти тест на Восприятие. Это позволит ему заметить, что лужицы и капли крови, кажется, медленно текут по направлению к черепу, словно повинаясь его призыву. Если персонаж позволяет крови достичь черепа, то он впитает ее, станет намного теплее на ощупь и выглядит чертовски.....удовлетворенным. Если найдутся такие «умники», которые начнут экспериментировать, намеренно опуская череп в кровь, размер странной тени увеличится, череп сильно нагреется и покажется, как будто внутри что-то шевелится....

Беспокойный: скорее всего игроки положат череп в сумку, прежде чем расположатся на ночлег. Когда они проснутся, то увидят, что череп лежит не в сумке, а рядом, злобно наблюдая за вашими растерянными лицами. И так каждый раз, как бы глубоко вы его не прятали, он невероятным образом постоянно выбирается, как будто хочет убежать. Поиздевайтесь над ними, пусть сидят ночами, всматриваясь остекленевшими глазами в сумку, всю дорогу до Мидденхейма боясь потерять опасный груз.



♦ ГЛАВА III: СМЕРТОНОСНЫЙ ГРУЗ ♦



Даже если никто не будет носить на шее латунный череп, Ксатродокс все равно приложит все усилия, чтобы помешать партии отнести его в Мидденхейм. Вы можете использовать следующие события в любое время, когда герои возвращаются из Драквальдского Леса. Можете добавить свои собственные события или провести небольшое независимое приключение.

БЕСПОКОЙНАЯ НОЧЬ

Когда день сменится ночью, и игроки расположатся на ночлег, вместо спокойного и здорового сна их ждут странные и зловещие события. Демон попытается доминировать над отцом Одо или любым другим героем, кто находится спит в одной палатке с ним. Хотя Кхорн и его последователи не имеют предрасположения к магии, Ксатродокс попытается использовать свое неестественное влияние на бедного старика (или на того кто прикасался к черепу).

Позвольте игрокам описать, как они готовятся к ночному сну (кто когда заступит на дежурство, кто где спит и т.д. и т.п.). Когда герой заступает на вахту, он должен делать проверки Силы Воли каждый час, между полночью и рассветом, в 6 утра. Персонажи с карьерами стражник, ополченец, солдат имеют бонус +10% на прохождение проверки, так как у них уже есть опыт в несении ночного дежурства. При первом же провале проверки герой засыпает, и спит до рассвета или пока его не разбудят.

СОБЛАЗНЫ ХАОСА

Примерно в 4 утра демон приступает к реализации своего коварного плана. Странное бормотание начинает исходить из клякастой пасти латунного черепа. Проверка на Восприятие позволит герою услышать дьявольский говор. Используйте следующие модификаторы:

+30% — герой находится в одной комнате с черепом

+0% — герой находится в соседней комнате или палатке

-10% — герой спит в одной комнате или палатке с черепом

-30% — герой спит в соседней комнате или палатке

Любой герой прошедший проверку услышит бормотание, и если при этом спал, то автоматически просыпается. Бормотание длится ровно десять секунд, прежде чем демон начнет поработать слабые человеческие умишки. Герои, которые услышали эти жуткие звуки, имеют один раунд на свои действия. Персонаж, который бодрствовал, может действовать нормально, а вот те, кто только проснулся должны пройти дополнительную проверку на Силу Воли, чтобы быстро сбросить остатки сна и разобраться в происходящем.

В начале следующего раунда (скорее всего герои все еще будут прибывать в растерянности) демон наносит удар (совершает встречный бросок Силы Воли — у него 58 — против намеченной жертвы). Ксатродокс будет стараться выбирать цель с самым низким показателем Силы Воли. Если первая попытка не удалась, он будет пробовать еще раз и еще раз, до тех пор, пока хоть одна из них не увенчается успехом или все потенциальные жертвы успешно смогли противостоять его поползновениям захватить разум несчастных.

ПРИЯТНЫЕ СНЫ

Персонаж, не прошедший проверки попадает под влияние Ксатродокса. Демон попытается заставить его вытащить череп из мешка и надеть себе на шею. Об этом можно сообщить кратко, а можно и по красочнее, например:

Внезапно вы получаете очень яркое видение. Вы находитесь в незнакомом, чуждом месте, окружающие предметы имеют странные формы и цвета. Прямо перед вами стоит неясная, мерцающая под порывами невидимого ветра, фигура. Вы не можете различить мужчину это или женщина, но зато явственно видите, что несчастный корчится в агонии, истекая кровью. Страдалец тянет к вам полупрозрачные руки и вопит «Помоги мнеee!!!!!!!»

Голос кажется проникает в каждую клетку вашего разума, наполняя вас чувством отчаяния и вечной муки. Вы бежите вперед, но никак не можете приблизиться к умоляющему призраку. Чем быстрее вы бежите, тем сильнее он от вас отдаляется. Вы бежите и бежите. минуты складываются в часы, часы в года. Пока время вообще не потеряло смысл. Но вот, наконец, впереди показалась

угрюмая черная цитадель. Вы бесстрашно входите в открытые ворота и начинаете пробираться по тесным и извилистым коридорам, пока не спускаетесь в мрачный склеп. В центре стоит каменный саркофаг, призыв о помощи доносится именно оттуда. Не раздумывая вы бросаетесь вперед, чтобы скинуть тяжелую крышку и спасти заточенного внутри страдающего духа.

Пока это все мерещится персонажу, в реальном мире он движется к черепу и пытается одеть его на себя. Если демону повезет, и он захватит контроль над спящим героем, то несчастная марионетка также постарается завладеть черепом, одеть его на шею и уйти как можно дальше от своих друзей в лес. Там он будет блуждать до тех пор, пока не встретит (и скорее всего, будет убит) какого-нибудь могучего бистмена, который станет новым владельцем артефакта.

Персонажи, не затронутые доминированием, увидят, как их товарищ с остекленевшими глазами, медленно движется к мрачной реликвии. Надеюсь, они поймут, что необходимо вмешаться. Очарованному герою понадобится один раунд, чтобы дойти до черепа и еще один раунд на то, чтобы поднять и одеть его на себя. В итоге, у побратимов есть два раунда, чтобы помешать ему. Вариантов множество.

В состоянии транса герой двигается довольно заторможено. Возможно, кто-то успеет первым схватить череп и может без труда увильнуть от вялых попыток загипнотизированного друга отобрать реликвию. Взаимная проверка на Силу позволит, например, вырвать череп из рук одурманенного бедолаги. Есть и более простой и радикальный способ — оглушить или вывести из строя своего заколдованного товарища. Находясь под действием чар, герой сосредоточен исключительно на захвате черепа, не обращая внимание ни на что другое, если оно не мешает ему заполучить желаемое (при атаке по нему он считается беспомощным и не уклоняется).

Есть и такой вариант, что когда вы начнете зачитывать персонажу его видения, другие игроки, тут же, завопят, что всячески пытаются разбудить\привести в сознание потерпевшего. Если его трясут, дают пощечины, поливают водой и т.д. жертва может в начале своего раунда сделать проверку на собственную Силу Воли. Если проверка успешна — то герой скидывает с себя оцепенение и избавляется от подчинения демона.

ВСЕ ПОШЛО НЕ ТАК

Существует (хоть и небольшая, но не стоит нею пренебрегать), вероятность того, что никто не будет разбужен бормотанием черепа. В таком случае план побега демона становится идеальным. Советую все же Мастеру вмешаться в интересах повествования. Например, отец Одо сослепу свалит стул или любой другой объект, достаточно большой, чтобы от шума все проснулись. Они увидят, как их друг волооча ноги бредет к черепу, а глаза закатаны так, что видно лишь белки. У них есть один раунд разобраться в ситуации и начать действовать.

Если этим неудачникам удалось провалить все предлагаемые броски костей или они начали делать

совсем не то, что надо, зачарованный персонаж по тихому уходит в лес и безропотно бродит там, в ожидании своей печальной участи. Его друзья могут пробовать выследить его в лесу, до того, как на него наткнется изголодавшийся минотавр или безумный центигор. Можно при желании добавить дополнительных столкновений в лесу.

ПРИЗЫВ К ОРУЖИЮ

Если демону не удалось сбежать от героев, используя свои силы внушения, он кардинально меняет тактику. Поскольку героям весь следующий день, придется пробираться через самые гущи Драквальдского Леса, латунный череп начнет испускать пронзительный вопль. Его невозможно остановить, но герои все равно могут пробовать как-то помешать этому. Например, завернув череп в толстый плащ, они немного приглушат этот дьявольский крик. Приглушат, но не остановят. Через несколько минут они услышат ответный рев, где-то из глубины леса. Герои поймут, что черепу удалось вступить в контакт с чем-то и теперь оно, скорее всего, движется к ним.

ЗВЕРИ ХАОСА

Ксатроксу удалось привлечь внимание группы бистменов, охотящихся неподалеку. Они тут же устремятся на его призыв. Если герои останутся на месте и начнут готовиться к атаке приманенных криком тварей, у них есть около 10 минут. Если они начнут двигаться (и я советовал бы им бежать так быстро, насколько они способны), то зверолюди догонят их примерно через час.

Вы должны точно определиться с составом стада Бистменов (с учетом силы\количества\полученных до этого ран партии приключенцев). Они конечно еще не знают, но помощь уже в пути. Зверолюди должны быть достаточно сильными, чтобы уничтожить партию, но при этом расправа не должна получиться быстрой. Нас с вами ожидает серьезный бой, когда тонкая нить надежды на победу порвется, и в глазах игроков вы увидите всю темноту страха и ужаса — понимание, что они обречены и спасения нет. Все. Это конец. Вот на этой самой острой, самой сильной ноте нашего реквиема появятся наши спасители.

Статистику бистменов смотрите в бестиарии Старого Света. Стадо может включать кого угодно по вашему желанию — горы, унгоры, центигоры и т.д.

СПАСЕНЫ!!!

Клаус Лейбниц, не единственный, кто обратил внимание на рьяное расследование, которое проводили игроки в Мидденхейме. Их поиски скавена-ассасина и расспросы про погибшего Герхарда Крока привлекли внимание Ордо Фиделис. Вскоре после того как они отправились в усыпальницу за черепом, три члена Ордо Фиделис также покинули город с четким приказом узнать, кто такие эти наши любопытные персонажи и почему их так интересовал погибший Крок. Или они собирают сведения о тайном Ордо? И вот слышав шум битвы, охотники на ведьм бросились туда и успели в самый последний момент.

Охотники довольно сильные и грозные НПС, должны быть в состоянии расправиться с обезумевшим от вида свежей крови стадом зверолов. Хоффер кастует «Благословение проворства» и «Доспех праведности» на себя и обнажив свой огромный двуручный меч, вламывается в толпу врагов. Бауэр с двумя пистолетами (один из них многозарядный) наперевес выскакивает из кустов, сея вокруг свинцовую смерть. Когда пистолеты разрядятся, он выхватывает из-за спины большой топор и начинает рубить и кромать налево и направо. Фишер прикрывает фланги.

Когда половина или больше чудищ будет убито — остальные поспешно постараются скрыться /отступить назад в лес. Мастер должен подчеркнуть, с каким мастерством и профессионализмом действовала эта тройца. Игроки должны быть под впечатлением от быстрой и эффективной расправы охотников, понимая, что с ними шутки плохи.

ОХОТНИКИ НА ВЕДЬМ

Каждый из трех охотников носит на шее медальон с символикой Ордо Фиделис (символы скрещенного меча и молота над двухвостой кометой в окружении букв «О» и «Ф»). Легкая (+20%) проверка на Восприятие, позволит герою заметить медальон и вспомнить, что точно такой же знак они видели на надгробной плите Герхарда Крока.

МАТИАС ХОФФЕР

Хоффер — внушительный человек, больше шести футов роста, все тело увито тугими канатами стальных мышц. Темные волосы, голубые глаза, слева от виска до подбородка тянется шрам. Как лидер Ордо Фиделис, узнав, что игроки наводили справки о его павшем товарище Герхарде, решил выяснить кто они такие, что знают и какие цели преследуют. Относится к партии с подозрением. Ордо Фиделис — скрытая организация и им совсем не нравится когда кто-то начинает задавать много вопросов и совать нос в их дела.



Сражаясь против сил Хаоса в армии Альтдорфа, Хоффер постепенно стал рьяным последователем культа Сигмара. Его заслуги и военное мастерство привлекли внимание Ордо Фиделис и после того, как он выполнил несколько миссий в уничтожении служителей Хаоса и доказал свою преданность, его приняли в организацию и тренировали как охотника на ведьм.

до того, как на него наткнется изголодавшийся минотавр или безумный центигор. Можно при желании добавить дополнительных столкновений в лесу.

ДЖЕЙКОБ БАУЭР

Светловолосый, грузный Бауэр является мастером сражений в своем отряде, не уступая в профессионализме самому Хофферу. После довольно успешной карьеры в Дорожном Патруле он дослужился до чина сержанта. Молодой дворянин нанял его на службу судебного чемпиона своего дома. После года исправной работы Бауэр случайно узнал, что его наниматели связаны с извращенным культом Слаанеша. В ужасе он обо всем сообщил властям и принял активное участие в аресте и суде над своими бывшими работодателями. За его преданность и честность его приняли в Ордо Фиделис, где он уже три года является правой рукой Хоффера. Он беспрекословно подчиняется своему командиру во всем. Но во время сражения воин может войти в азарт и слишком увлекается. Он переоценивает свои силы и это, в конце концов, может стать для него роковой ошибкой.



УЛЬРИХ ФИШЕР

Приземистый, лысеющий Фишер занимает невысокий ранг в Ордо Фиделис. Сейчас он поступил на службу Хофферу, который обучает его как охотника на ведьм. Свою карьеру он начал как тюремщик в Талабхейме, и прошел весь служебный путь до чина следователя. Он очень усердно изучал медицинские трактаты, чтобы усовершенствовать свои знания о человеческом теле, помогающие в искусстве «убеждения». После того, как ему удалось получить множество признаний там, где другие ничего не смогли сделать, Ордо Фиделис принял его в свои ряды, что бы он помог им вести расследования. Его медицинские навыки также делают его полевым врачом всей группы. И он не раз доказывал свою полезность, штопая раненых напарников и извлекая информацию у захваченных преступников. Фишер старается держаться поближе к Хофферу, который имеет не только высокий ранг, но и благодаря своей силе гарантирует безопасность Ульриху. Он храбро сражается за правое дело, но его место не в гуще кровавой сечи, а на допросе пленников, где он просто гуру в причинении боли.



— Все мое время. Сейчас только я задаю вопросы. Понятно?

Я узнал, что в Мидденхейме вы интересовались погибшим Герхардом Кроком. На кого вы работаете и какой у вас интерес в этом деле? — его холодные глаза пристально рассматривают латунный череп. — И во-вторых, во имя Сигмара, где вы взяли эту мерзость? Что вы собираетесь с ним делать?

НЕСКОЛЬКО ВОПРОСОВ

Разобравшись с бистменами и оказав, если необходима, медицинскую помощь раненым игрокам, Хофферу не терпится задать выжившим несколько вопросов.

Пока хмурый тучный мужик обрабатывал и перевязывал ваши раны, высокий воин, по видимому, лидер этой группы, не спускал с вас глаз.

— Здорово, что мы нашли вас, вы так не думаете? Поблагодарите Якоба, что мы так скоро вас нагнали и успели как раз вовремя. Кто знает, что было бы мы не встретились. Так как мы спасли вам жизни, думаю, вы не станете возражать и ответите на несколько моих вопросов. Если ваши ответы будут правдивыми — мы сопроводим вас в Мидденхейм, в целости и сохранности. Ну а если вы надумаете лукавить и врать — что же, этот лес кишит бистменами, охотящимися на глупцов, отвергших предложенную помощь.

Он делает паузу, что бы герои могли представить те перспективы, которые он им изложил. Хоффер прерывает любые расспросы от персонажей.

Игроки вольны решать насколько правдивы будут их ответы. Хоффер в любом случае будет сопровождать героев в Город Белого Волка, он узнал в черепе артефакт Хаоса и хочет убедиться, что он не попадет в лапы какого-нибудь прислужника Хаоса, пока герои скитаются по лесу.

Если персонажи упомянут, что находятся на задании для храма Ульрика, Хоффер сразу заинтересуется. В частности, он хочет узнать, кто послал их на это задание и откуда они узнали, где именно искать череп. Матиас также охотно выслушает любые замечания по странному свойствам латунного черепа.

Удовлетворившись ответами героев, Хоффер готов и сам ответить на все накопившиеся вопросы. Например:

Кто вы?

Мы солдаты в борьбе против Хаоса, несколько среди множества.

Так вы охотник на ведьм?

Так нас называют, глядя в глаза. За спинами у нас совсем другие прозвища.



Как вам вдвоем удалось одолеть все стадо звероловцев?

Тренировки, дисциплина и слаженная работа в команде. Со временем вы и сами можете достичь такого уровня, но пока лучше быть осторожнее в этих лесах.

Что означают символы на ваших медальонах?

Это знак организации, к которой мы принадлежим. Она называется Ордо Фиделис. Больше я не могу вам ничего сказать.

У этого парня, Герхарда Крока, был такой же символ на надгробной плите. Он один из вас?

А вы как думаете?

Жрецы упоминали, что вы назвали Крока набожным последователем Сигмара. Ваша организация связана с культом Сигмара?

Возможно придет время и вы все узнаете.

Почему ваша организация тайная? Вы совершаете правильные дела, так почему же скрываетесь ото всех?

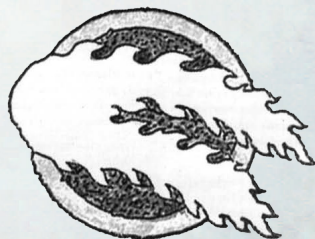
У нас очень много врагов. Хаос везде. Мы не доверяем никому.

Вообще, Хоффер постарается выдать только минимум информации про Ордо Фиделис. То, о чем он расскажет, в принципе, игроки и сами могли бы догадаться.



ДОРОГА ДОМОЙ

Хоффер со своими товарищами верен своему слову и провожают героев до Мидденхейма. Любые дальнейшие столкновения остаются на усмотрение Мастера. Но имейте в виду, насколько ослаблена партия героев. Вполне возможно, что все больше и больше слуг зла будет отвечать на призыв черепа, и в итоге игрокам придется с боями прорываться до самых стен города. Глава заканчивается, когда персонажи приходят в Мидденхейм.



♦ ГЛАВА IV: БЕСПОКОЙНЫЕ СМЕРТИ ♦



В этой главе герои возвращаются в Мидденхейм и передают череп (и заботу о слепом Одо) — отцу Ранульф, в храме Ульрика. Прежде чем они успеют отдохнуть и продолжить расследование о пропавшей иконе Сигмара, бедолага Одо умирает прямо у них на глазах крайне ужасной смертью, а по всему храму Белого Волка прокатывается волна чудовищных и внезапных мутаций. Героям срочно надо взять ситуацию под свой контроль и выяснить откуда исходит угроза.

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ, ГЕРОИ!

Хоффер со своими людьми проводит героев до храма Ульрика, где они и распрощаются. Охотник, убедившись что череп наконец будет надежно спрятан, просит героев чтобы они не упоминали об участии Ордо Фиделис в этом деле.

Отец Ранульф ждет их в храме и не скрывает своей радости и облегчения от того, что столь опасное и важное приключение наконец-то завершилось. Младший священник очень осторожно берет латунный череп и запирает его в железном сундуке, покрытым защитными рунами и оберегами. Ранульф указывает усталым путникам на поднос, где стоит кувшин с вином и несколько бокалов, предлагая немного отдохнуть и рассказать о тех ужасах, что им пришлось пережить, пока они искали усыпальницу в лесу. Отец Одо просит воды, которую ему принести из кухни молодой послушник. Когда все бокалы наполнены Ранульф говорит тост.



— Первосвященник Лейбниц будет очень рад. Он управляет храмом, пока Ар-Ульрик сопровождает графа в его походе возмездия. Отец Клаус был крайне обеспокоен тем, чтобы артефакт не попал в лапы чудищам Хаоса. Теперь по поводу вашего вознаграждения...

Как раз в этот момент слепой священник Одо роняет свой бокал и падает на пол, тело извивается в немыслимых судорогах, на губах появляется зеленоватая пена.

ВСПЫШКА БЕЗУМИЯ

Культисты Фиолетовой Руки (об этом культе написано ниже) отравили водоснабжение храма. Пока отец Одо корчится и бьется на полу, любой герой, который тоже пил воду в храме, должен пройти проверку Выносливости. Те, кто провалил свои броски получают штраф -20% из-за постоянных приступов тошноты для всех проверок в течение нескольких часов (10 - Бонус Выносливости). В дополнение к накатывающим волнам не сдерживаемой тошноты и мерзкому неразборчивому шепоту в голове, их тело периодически скручивают сильнейшие спазмы и судороги, казалось бы можно прямо услышать, как трещат кости и рвутся мышцы. Но на самом деле это еще не самое худшее; игрок должен пройти проверку (-10%) Силы Воли, чтобы противостоять последствиям варпкамня, отравившего воду, это тест против магии, поэтому все соответствующие таланты, умения и модификаторы применяются. Те, кто провалил тест, падают рядом с Одо и так же начинают извиваться в припадке.

СМЕРТЬ ОТЦА ОДО

Вы с ужасом смотрите на отца Одо, который катается по полу, истошно вопя. Его лицо исказилось до неузнаваемости, руки и ноги удлинлись и стали похожи на скрюченные когтистые лапы какой-нибудь гигантской птицы. Тело священника раздувается, ряса начинает трещать по швам и рваться пока полностью не спадает, обнажая розово — фиолетовую тушу чудовища, совсем недавно бывшего вашим другом. Тварь принимает в вашу сторону и в следующий момент бросается в атаку.

Отец Ранульф хватается стул (считается импровизированным оружием) и помогает героям уничтожить монстра, который был его другом и коллегой (из-за их давней дружбы Ранульф получает -15% на боевые проверки, против отца Одо).



КУЛЬТ ФИОЛЕТОВОЙ РУКИ

Культ, посвященный Тзинчу, Изменяющему Пути, широко распространен по всей Империи. Они уже давно обосновались в Мидденхейме и даже несколько лет назад пытались убить графа Бориса Тодбрингера, но их планы были сорваны. С тех пор культ Фиолетовой Руки ушел в подполье, восстанавливая свои силы в Мидденхейме.

Культ Нефритового Скипетра, имеющий множество сторонников, проявил себя во время осады, стараясь ослабить город изнутри. Их заговор обнаружили, культисты были выслены и сожжены охотниками на ведьм. Тем временем Фиолетовые Руки залегли на дно, сосредоточившись на выживании. Тзинч — хитрый бог и его последователи понимают, что иногда лучше ждать подходящего момента. И сейчас этот момент настал.

Фиолетовые Руки нашли большое количество порошкообразного варпкамня на заброшенной базе скавенов в Подгороде. Теперь мерзкие последователи используют порошок, чтобы отравить воду в городе и вызвать волну диких безумных изменений и мутаций. Главные городские силы сейчас преследуют остатки армии Архаона, так что оставшиеся немногочисленные защитники не смогут справиться с внезапным нападением на улицах. Первой целью стал храм Ульрика, духовное сердце Мидденхейма.

ГЕРОИ И МУТАЦИИ

Между тем, любой персонаж, пивший воду в храме и проваливший проверки на Выносливость и Силу Воли, также подвергнется пагубному влиянию варпкамня и начнет мутировать. Это можно предотвратить, потратив 1 Очко Судьбы. Герой делает бросок, а Мастер сверяется с таблицей.

МУТАЦИИ ХАОСА

1к10	Количество
1-4	1
5-8	2
9-10	3

Мутации описаны в основной книге правил. На каждую приобретенную мутацию персонаж получает 1 Очко Безумия. Учитывая недавние события, обрушившиеся на Мидденхейм, жители будут расценивать героев с видимыми мутациями, как опасную угрозу и постараются их убить. Так что партии придется постараться как то скрыть, те изменения, которым может подвергнуться их друг до тех пор, пока они ищут способ вылечить его.

Лучше потратьте Очко Судьбы...

УЖАС НА КУХНЕ

После того, как вы сокрушите исковерканного отца Одо, вы узнаете еще об одной трагедии, разыгравшейся в храме. Трое кухонных работников, также мутировали и пытаются уйти из храмового комплекса, сея панику и разрушения на своем пути.

Томас Шуджин: у бедолаги на спине выросла пара крыльев с черными перьями. Крылья слишком маленькие, чтобы позволить ему лететь, поэтому просто бесполезно хлопают и бьют по воздуху. Кроме того, его глаза стали огромные и фасетчатые, как у стрекозы.

Ханнес Купфер: кухонный нож повара Ханнеса слился воедино с правой рукой (его нельзя разоружить).

Вильгельм Унгер: вся кожа Вильгельма покрылась темно-бордовыми язвами, которые постоянно истекают гноем.



ВОССТАНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА

Мутировавшие кухонные работники окружены перепуганной толпой слуг, клерков и младших священников. Вокруг царит полная неразбериха: кто-то не дает мутантам убежать, кто-то пытается их убить, шум и гвалт мешает понять, что вообще здесь происходит. Персонажам потребуется успешный тест (-10%) на Очарование или Запугивание (решать игрокам), что бы навести здесь порядок.

А между тем, доведенные практически до безумия, мутанты пытаются прорваться на улицу. Отец Ранульф твердо намерен им в этом помешать. Это имело бы плохие последствия для храма Ульрика в Мидденхейме, если бы из него в город начали вырываться чудища. Если мутантам все же каким-то чудом удастся сбежать из храмового комплекса, то они будут бесцельно блуждать по улицам Города Белого Волка, пока их не окружит и не растерзает разъяренная толпа. Исковерканные тела предадут огню и стражники начнут опрашивать очевидцев, чтобы узнать, откуда в центре города появились мутанты.

Если мутанты не смогли сбежать, у героев есть выбор сохранить им жизни и попытаться выяснить, что произошло, или убить. Отец Ранульф будет настаивать на немедленном уничтожении богомерзкой нечисти, но успешная проверка Обаяния (против его Силы Воли) убедит его сохранить им жизни, по крайней мере, до тех пор, пока они не будут допрошены.

Опрос перепуганных мутантов подтвердит наши подозрения — они все пили ту же воду, что и отец Одо. Воду набирали из храмового колодца, который незамедлительно запечатает по приказу заместителя Ар-Ульрика, первосвященника Либиитца. Вас и Ранульфа немедленно вызывают на встречу с главой храма.

АУДИЕНЦИЯ С ПЕРВОСВЯЩЕННИКОМ

Первосвященник Клаус Либнитц — огромный человек, с гривой седых волос, спускающихся до спины и голубыми глазами, которые, кажется, заглядывают прямо вам в душу. Раса не в состоянии скрыть его могучее телосложение и, кажется, что его место не в храме, а на поле битвы. Он указывает вам на стулья, а сам садится в троноподобное кресло из черного дуба, украшенное резными волчьими головами и другими символами Ульрика. На шее у Клауса на тяжелой серебряной цепи висит кулон в виде головы волка над скрещенными топорами.

Итак — говорит он, когда вы и отец Ранульф расселись по своим местам. Голос его низкий и звучный, похож на рокот грома. — Вы — те люди, которые помогали отцу Одо отыскать мерзкий артефакт Хаоса в лесу? И теперь я узнаю, что бедолага мертв, а по храму носятся мутанты. Какого черта здесь творится, Ранульф?

Эта сцена — отсрочка, предназначенная познакомить персонажей с Клаусом Либнитцем, который — что пока для них тайна — и является их главным противником



преследования, но я так думаю, что половина населения Старого Света не совсем психически стабильны).

Хоть он и не знает о существовании культа Фиолетовой руки, первосвященник понимает, что храм подвергся атаке агентов Хаоса. Это его совсем не радует, несмотря на то, что он сам поклоняется Хаосу. Кхорн и Тзинч — традиционные враги, один сторонится и презирает магию, другой управляет и упивается магической энергией. Эта взаимная ненависть передается и их почитателям. Кроме того эти события мешают реализации собственных планов Либнитца. Он почти уже завершил все приготовления для возвышения культа Багрового Черепа и последнее, что ему сейчас надо, так это шумная охота на мутантов в храме Ульрика.

БРАТСТВО ТОПОРА

Успешная (-30%) проверка на Общие знания (Империя) поможет идентифицировать эмблему, которую носит Лейбниц. Для последователей Ульрика штраф на проверку всего лишь (-20%). Эмблема принадлежит Братству Топора — элитному рыцарскому ордену в армии тевтогенов. Только самые преданные и воинственные последователи Ульрика принимаются в Братство.

Хотя теперь они, технически, подчиняются Тевтогенской гвардии, свои истоки Братство берет задолго до появления Сигмара, когда тевтогены были сильнейшим племенем на севере тогда еще не существующей Империи. Эти воины, лучшие из лучших, были личными телохранителями вождей и королей своего народа. Только бойцы чистой тевтогенской крови, доказавшие сою преданность и лояльность, вступали в это Братство.

Большинство членов Братства недолюбливают (слабовато сказано) сигмаритов, из-за чего Имперские власти давно косились с подозрением на орден. Однако их мастерство на поле битвы не подвергалось сомнению, и они очень почитаются в самом Мидденхейме.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО В БРАТСТВЕ

Любой персонаж, прошедший необходимую проверку, поймет, что Либнитц является членом Братства Топора, элитного древнего рыцарского ордена. Однако герои не знают, что Братство извращенно изнутри и некоторые его представители (в том числе Либнитц) теперь принадлежат культу Багрового Черепа, культу бога Хаоса — Кхорна, Бога Крови.

Манипулируя и используя воинственный характер ордена и их анти-сигмаритские настроения, последователи Кхорна проникли в Братство несколько лет назад. Наиболее кровожадных членов Братства набрали в тайное общество Багрового Черепа, где их кровожадность и ярость поощрялась и одобрялась. Когда они были готовы, то приняли участие в темном ритуале посвящения, не подозревая, что продают свои души самому Кхорну. Теперь величайшие воины Ульрика превратились в марионеток Хаоса.

Клаус Либнитц уже был заместителем Ар-Ульрика и ветераном Тевтогенской Гвардии, когда впервые вступил в контакт с Багровым Черепом. Он потерял способность творить заклинания, когда посвятил себя Богу Крови, но до сих пор умело это скрывает.

Только горстка культистов Багрового Черепа знает, что их настоящий руководитель — заместитель Ар-Ульрика. Клаус с нетерпением ожидает того дня, когда великий храм Ульрика будет низвергнут и превратится в бездну, полную кипящей крови во славу Кхорна, Повелителя Черепов.

Многие охотники на ведьм — убеждённые сигмариты, поэтому ослабление влияния Ульрика и гонение на его последователей — возможность, которой они не смогут пренебречь. Они камня на камне не оставят, перевернут все верх дном в поисках доказательств и улики, а у Либнитца есть такие вещи, которым лучше не попадаться на глаза борцу с Хаосом.

Преподобный Клаус резко встает и начинает вышагивать из угла в угол, на ходу раздавая распоряжения. Отцу Ранульффу приказано незамедлительно доставить пробы ядовитой воды в мастерскую храмового аптекаря, для исследования и нахождения если не противоядия, то хотя бы яда. Потом он обращается к героям.

Я настоятельно прошу не распространяться об этом печальном прецеденте, свидетелями которого вы невольно стали. Совсем недавно Хаос стоял у ворот нашего города, люди еще не отошли от тех ужасов, а новости о мутантах, да еще где, в храме Ульрика, только вызовут распространение паники и истерии по всему Мидденхейму!

Командующий Шульцман говорил мне, что у вас талант к расследованиям. Это прекрасно. Нам необходимо выяснить, кто стоит за всем этим, и остановить их. Не сомневаюсь, что они попытаются распространить свою заразу где-нибудь в другом месте. Не советую полагаться на стражников, они могли бы и помочь, но хранить секреты явно не умеют. А я еще раз повторюсь — задание ваше чрезвычайно важное и тайное, о нем никто, кроме нас, не должен знать. Следите за городскими колодцами и если заметите рядом с ними какую-то подозрительную деятельность, тут же принимайте меры. Найдите этих заговорщиков и покончите с ними. Я верю вам в руки судьбы всего Мидденхейма, не подведите меня. Во славу Ульрика!

Игроки могут быть свободны. Если они ранены, им тут же в храме окажут всю соответствующую помощь.

СЛЕД ОТРАВИТЕЛЯ

Мидденхейм — огромный город, с множеством колодцев; персонажи просто не в состоянии отследить сразу все. Об этом им может сказать очень простой тест (+30%) на Общие знания (Империя). Без помощи героям не обойтись, а к страже первосвященник запретил идти. Дайте героям время обдумать свои планы, но так или иначе, вскоре им предстоит вновь встретиться со своими старыми знакомыми из Ордо Фиделис.

Хоффер и его группа знают, что в храме Ульрика что-то произошло, но не знают подробностей. К тому же, Матياسу не терпится узнать, что игроки сделали с латунным черепом. Когда игроки (или игрок) останутся одни, охотники на ведьм вступят с ними в контакт. Пытаясь выяснить, что происходит на самом деле, Хоффер будет использовать свой значительный опыт в извлечении информации (у него высокие показатели Обаяния и Болтовни, которым игрок может сопротивляться проверками своей Силы Воли). Хоффер достаточно терпелив и может допрашивать героев очень долго, пока кто-то не проговорится.

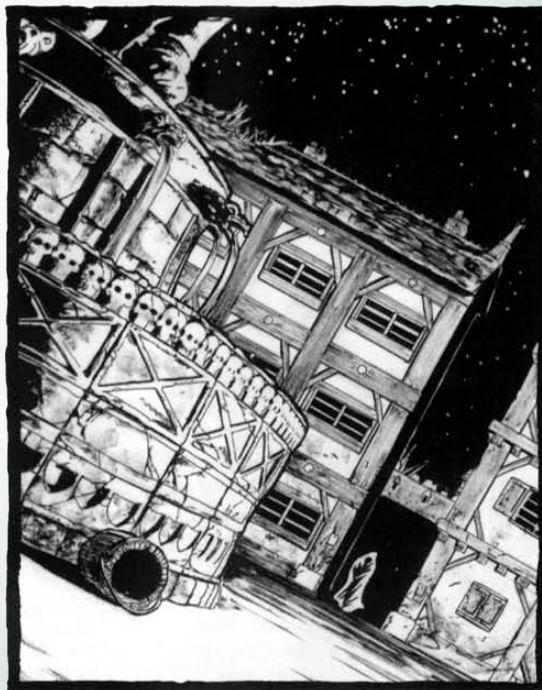
Даже если ему не удастся выяснить интересующую информацию, он и его соратники начнут скрытно следить за всем, что делают герои, пока не разберутся в происходящем.

Тем или иным способом, охотники узнают о заговоре с целью отравить городские колодцы. После этого они тут же предложат свою помощь героям. Охотники полностью согласны с Либнитцом, что необходимо соблюдать строгую секретность, дабы не распространять панику и не спугнуть заговорщиков, которые надолго могут уйти в подполье. Хоффер предложит следить за северной частью города, а герои должны будут присмотреть за колодцами на юге.

Южная половина города, как правило, беднее, чем северная, поэтому здесь колодцев значительно меньше. Чтобы у стражей не возникало лишних вопросов по поводу ночной деятельности героев во время комендантского часа, они могут использовать все тот же ордер, что выдал им маршал Шульцман (раз.мат.1).

Следующей целью Фиолетовой Руки будет колодец на небольшой площади, в районе Саутгейт-Оствальд, на краю самых многолюдных трущоб в Мидденхейме. Этот колодец, как рассчитывают культисты, сможет предоставить свои отравленные воды наибольшему количеству людей, чем любой другой, обеспечивая максимальное число ужасных и коверкающих мутаций. Также тот факт, что власти склонны избегать эти области, означает, что превращения и заражения будет гораздо труднее сдержать, чем, например, в храме Ульрика.

Вскоре после полуночи темная фигура в плаще с капюшоном тихо крадется по улице в сторону колодца. Она то и дело замирает на месте, прислушиваясь и оглядываясь по сторонам. Гарантируйте, что один или несколько игроков столкнутся с последователем Хаоса. Он не профессиональный вор, поэтому за ним довольно легко (+10% на все необходимые тесты) вести наблюдение. Персонажи вольны решать то ли им напасть на культиста незамедлительно, то



ли проследить и узнать, что же он замышляет. Если игроки не вмешиваются в происходящее, то увидят, как незнакомец подкрадется к колодцу и достанет откуда-то из-под плаща небольшой мешочек. Он развяжет и высыпет в воду порошок, испускающий зловещее зеленоватое свечение. Варпкамень!

Если преступник поймет, что за ним следят, он откажется от своей затеи и постарается скрыться. Что бы ни произошло, герои должны иметь возможность его остановить прежде, чем он окончательно скроется. У культиста есть татуированный знак Тзинча на одной руке и фиолетовой ладони на другой.

Видя, какой эффект оказала отравленная варпкамнем вода (или испытав ее губительное воздействие на собственной шкуре), персонажи могут с опаской относиться к мешочку, который несет культист, боясь вообще к нему прикасаться. Они даже могут позволить отравить ему воду (предупреждая власти, что колодец отравлен) прежде, чем проследить его возвращение в тайное логово.

ПЫЛЬ ИЗ ВАРПКАМНЯ

Усовершенствованный Серыми Провидцами скавенов для личного использования, истолченный в пыль варпкамень особо эффективно действует, когда принят внутрь. Любой, кто входит в контакт с порошком, должен пройти проверку на Выносливость, уровень сложности зависит от степени контакта:

Очень легкий (+30%) — просыпание небольшого количества на одежду

Легкий (+20%) — контакт кожи с небольшим количеством пыли

Простой (+10%) — контакт кожи с умеренным количеством пыли

Обычный (+0%) — глотание\вдыхание в небольшом количестве, контакт кожи с большим количеством

Сложный (+10%) — глотание\вдыхание в умеренном количестве, контакт кожи со всем содержимым мешочка

Очень сложный (+20%) — глотание\вдыхание большого количества

Трудно (+30%) — глотание\вдыхание всего содержимого мешочка

Любой герой, не прошедший проверку, должен получить мутацию (как именно это происходит, описывалось выше) или потратить Очко Судьбы, чтобы избежать мутации.

Поиски убежища культистов

Процесс поиска убежища может изменяться, в зависимости от того, что предпринимали игроки.

Если они позволили сектанту отравить колодец, а затем крались за ним — он приведет их прямо в свое тайное логово, не подозревая, что за ним следят.

Если культиста захватили живым, то игроки могут попытаться применить гипноз или запугивание (даже пытки), вообще все, что сочтут нужным и с чем сможет смириться их совесть, лишь бы получить желаемые ответы.

Если в ходе ночных приключений культист погибнет, чтобы не оставлять героев в тупике, подложите в карман преступнику клочок пергамента, на котором нацарапана грубая карта с маршрутом от тайного логова до колодца. Теперь игроки с легкостью смогут его разыскать, хотя вы вправе потребовать от них прохождение каких-нибудь проверок.

ЛОГОВО КУЛЬТИСТОВ

Неважно как, но игроки вскоре узнают, что вход в логово культа Фиолетовой Руки находится в одноэтажном складе в районе Саутгейт. Снаружи склад ничем не отличается от окружающих его домов: такие же подпалы на стенах и дыры в крыше, как и кругом, напоминающие о событиях недавней осады. Возле двери валяется треснувшая вывеска с надписью «Ф. Келлер — торговец зерном», сама дверь, как и окна, заколочена досками и выглядит вся постройка давно заброшенной (так выглядят многие здания на этой улице). Если персонажи следили за культистом, то он приведет их к неприметной, полуприкрытой двери на заднем дворе. В противном случае им предстоит самостоятельно найти вход. Проверка Чтения следов (-10%) покажет следы у дверей, как будто несколько человек входили и выходили отсюда в течение пары последних дней.

Первый этаж: Склад

Склад пуст, не считая нескольких перевернутых и сломанных бочек, из которых просыпалось заплесневевшее зерно. Десяток жирных черных крыс пируют здесь, совершенно не обращая на героев внимание. В одном углу бочки аккуратно сложены друг на друга. За ними, скрытая от случайного взгляда, дыра в полу, ведущая под склад. Один культист всегда сидит тут на страже, как только он заметит вторжение чужаков, он торопливо спускается вниз и поднимает тревогу. Его можно заметить, пройдя очень сложный тест (-20%) на Восприятие.

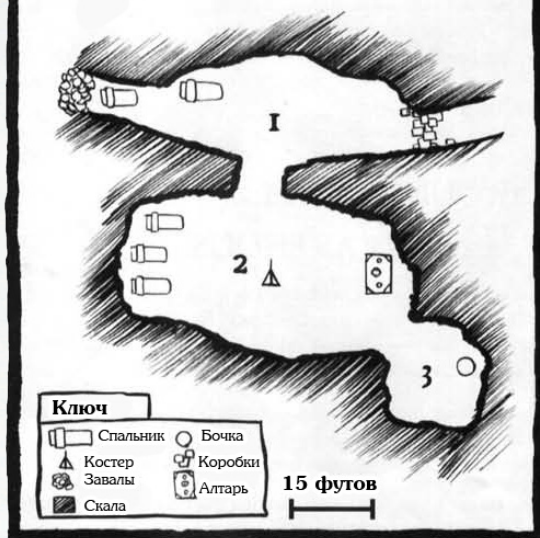
Подвал: заброшенные тоннели

Подгород Мидденхейма весь пронизан тоннелями и проходами, один из них как раз находится под складом. До осады местная банда использовала его для хранения краденого или контрабандного товара. Когда скавены стали использовать тоннели для набегов на осажденный город, группа гномов-инженеров и туннельных бойцов спустились вниз, чтобы прогнать крысолюдей и запечатать проходы, в том числе и этот. Однако, сектанты Фиолетовой Руки уже знали о его существовании и расчистили от завалов те части тоннелей, которые были еще целы. По счастливой случайности, которую они приняли как знак от своего бога Тзинча, культисты именно здесь наткнулись на скрытую кладовую скавенов-мародеров, где и хранился порошок из варпкамня.

Драки в туннелях

Тоннели, по большей своей части низкие и узкие, достаточно удобные для гномов, скавенов, полуросликов и других аналогичного размера существ, а вот люди и эльфы страдают от штрафов -1 перемершение и -10% на все оружейные навыки и проверки Ловкости из-за тесноты.

Логово культа Фиолетовой Руки



1. КОМНАТА ОХРАНЫ

Здесь расположились два культиста, наблюдая за всеми, кто входит в логово. Они спрятались за наспех сколоченной баррикадой из ящиков и бочек, которая дает им определенную защиту от дистанционных атак (-10% на дистанционные атаки против укрывшихся за баррикадой культистов). Сами же охранники вооружены арбалетами (10 болтов) и кинжалами. Также укрепление не дает вступить с преступниками в рукопашный бой, пока не будет уничтожено (Бонус Стойкости 2 \ Здоровья 5).

Перебравшись через баррикаду, герои окажутся в просторной пещере. Она создана искусственно и персонаж-гном не сможет сдержать своей презрительной критики по поводу говняного людского мастерства, когда дело касается работы с камнем. Ничего интересного или полезного герои здесь не найдут.

2. ХРАМ КУЛЬТИСТОВ

Стены этой пещеры вымазаны фиолетовой краской с множеством символов Тзинча и отпечатками ладоней. У стены лежат три спальника, а напротив них стоит самодельный алтарь, сколоченный из разного мусора (доски, ящики и т.д.). Алтарь накрыт фиолетовой тканью (атласная занавеска, сворованная из богатого особняка во время осады), на нем стоит две толстых черных свечи и человеческий череп по центру. Освещение дает большой фонарь, висящий под потолком, по центру пещеры (свечи тоже зажженные).

Три культиста и их пастырь находятся здесь и при звуках тревоги поспешат в комнату охраны на помощь. Эти культисты такие-же как и охранники, только без арбалетов.

3. КЛАДОВАЯ

Этот небольшой закоулок культисты используют как кладовую. Здесь герои, помимо нескольких бочонков с порошком варпкамня, найдут три коротких меча и копые (все они несут на себе следы легко узнаваемой работы скавенов).

ЛИБЕР МУТАНДИС

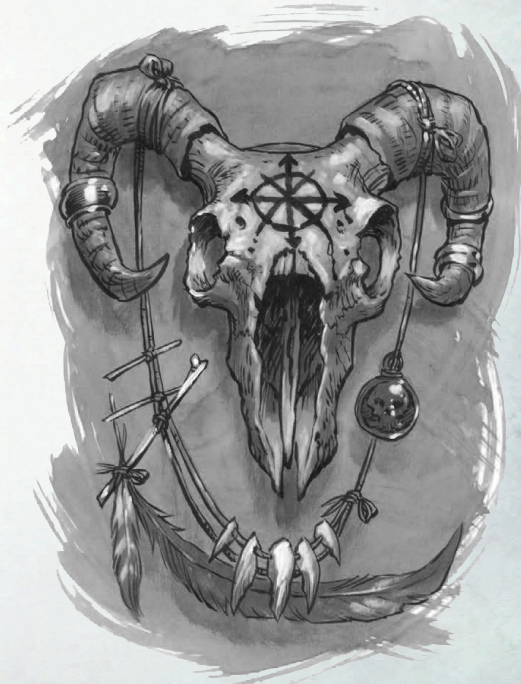
Это священный текст посвященный последователям Тзинча написан на обычном языке. Для прочтения всего тома понадобится три часа и сложная (-10%) проверка на Интеллект.

После прочтения книги, герой должен пройти вторую проверку на Интеллект, но уже без модификаторов. Если тест провален — ничего не происходит, герой просто не в состоянии понять, о чем в книге написано, но может попробовать перечитать ее снова (и снова две проверки на Интеллект). Если проверка удачна — то персонажу разрешается потратить 100 очков опыта (в любое время после прочтения) и получить умение Академическое Знание (волшебство \магия) или улучшить его, если уже имеется. Но после этого герою еще предстоит проверка Силы Воли и если он ее провалит, то получит 1 очко безумия, из-за навязанных прочтением тревожных мыслей и рассуждений.

Либер Мутандис запрещена по всей Империи, и тот, у кого ее найдут, тут же будет заклемен как прислужник сил тьмы, после чего отправится на костер.

ЗАВЕРШЕНИЕ ГЛАВЫ

Глава заканчивается когда игроки нашли и уничтожили логово культа Фиолетовой Руки и доложили в храм Ульрика обо всем, что там нашли. Транспортировка бочонков со смертельно опасным порошком варпкамня по улицам Мидденхейма довольно опасное предприятие и вы всячески должны убедить героев отказаться от этой идеи (импровизируя подходящие встречи и ситуации\ осложнения). Если они просто доложат в храм, группа магов и священников обеспечат безопасное перемещение варпкамня в хорошо защищенное место.



♦ ГЛАВА V: ПАНИКА НА УЛИЦАХ ♦



К сожалению, у приключенцев не будет времени погреться в лучах славы, одержав славную победу над культом Фиолетовой Руки. Как только они возвращаются, то узнают, что один из охотников на ведьм, входящий в Ордо Фиделис, был арестован по обвинению вереси и колдовстве. Двое других охотников поспешили укрыться в храме Сигмара, который сейчас окружен разъяренной толпой горожан. Стражникам едва удается держать все под контролем, но с каждой минутой ситуация становится все более взрывоопасной. Игрокам придется попробовать предотвратить религиозный и социальный конфликт, раздирающий и так измученный город на части. Если ситуация не будет решена быстро и мирно, религиозный конфликт может распространиться дальше, по всей Империи, приведя в итоге к гражданской войне. Силы Хаоса отступают, но как только страна погрязнет в междоусобных стычках, обязательно перегруппируются и вновь нанесут удар. И тогда Империя окончательно падет.

КОВАРНЫЙ ПЛАН

Когда последний раз игроки сталкивались с Ордо Фиделис, те собирались присмотреть, чтобы культисты не отравили колодцы в северной части города. Но, как известно из предыдущей главы, именно нашим игрокам пришлось раскрыть заговор и уничтожить гнездо богохульников.

Между тем, Джейкоб Бауэр совершенно случайно наткнулся на скрытый храм, где культ Багрового Черепа поклонялся своему кровожадному богу. В соответствии с уставом охотников на ведьм, Бауэр собрал все ритуальные вещи (как улики), среди которых была копия запрещенного и богохульного тома Либер Хаотики. По пути в храм Сигмара его остановил патруль стражи и, не выслушивая его объяснения, опознав в его трофеях регалии поклонника Хаоса, тут же арестовали бедолагу. Сейчас он находится в тюрьме, в ожидании суда.

Клаус Лейбнитц, заместитель Ар-Ульрика (по совместительству глава культа Багрового черепа и рьяный последователь Кхорна) подозрительно быстро узнал об этом инциденте. Эта новость пришла как никогда кстати. Появилась прекрасная возможность дискредитировать культ Сигмара, обвинив его в связи с Хаосом.

Императору придется послать часть своих сил в Мидденхейм, который к тому времени превратится

в кипящий котел ненависти и мстительности, для наведения порядка. Напряженные отношения между культами Сигмара и Ульрика и соответственно между Альтдорфом и Мидденхеймом, могут привести к полномасштабным мятежам и даже к войне внутри Империи. Это был бы неплохой шанс для Архаона превратить свое поражение в победу. Даже если план и не сработает так, как хочет Клаус, он все равно заставит захлебнуться Империю в реках крови во славу Кхорна, Повелителя черепов.

АРЕСТОВАНЫ!

Глава начинается, когда группа игроков вылезит на поверхность из скрытого логова, сорвав смертельно опасный заговор (отравление варпкамнем городских колодцев) и уничтожив всех почитателей Тзинча. Скорее всего, с ними может быть Либер Мутандис или другие вещи, несущие на себе знаки Темного Бога. Возможно, герои хотели передать книгу командиру стражников или в один из храмов, но им это так и не удастся сделать. И вот почему.

Идя по улицам Города Белого Волка, герои с удивлением замечают спешащий, куда-то, патруль стражи, сержант на ходу отдает приказы. Еще несколько стражников с обнаженным оружием прошли мимо, в воздухе чувствуется повисшее напряжение. Это как перед грозой, когда ветер затихает и вокруг становится настолько тихо, кажется, что остановилось само время, но в следующий миг вас накрывает ураган, сметающий все на своем пути. Если герои спросят, что произошло, им ответят, что в нескольких районах Мидденхейма были замечены мутанты и сейчас на них ведется охота. На самом деле мутанты — обычные люди, ставшие жертвами воздействия варпкамня по вине культа Фиолетовой Руки, отравивших их до того, как герои предотвратили дальнейшее заражение. Но так как Клаус приказал держать все в секретности, никто не знает истинных причин, по городу начинают ползти разные слухи, один нелепее другого, порождающие панику и агрессию. Шагая по улицам, персонажи видят, как стража, или просто вооруженная толпа граждан города, прочесывают каждый переулок, каждую нору в поисках мутантов.

СТАРЫЕ ДОЛГИ

Герои проходят мимо дома, который сердитая толпа хочет спалить дотла. Перед домом несколько мужиков держат связанного пленника, его голова раздулась как футбольный мяч от зверских побоев. Лицо вообще превратилось в какое-то кровавое месиво (разбитые губы, нос, рассечение брови, заплывшие от черно-желтых синяков глаза, несколько выбитых зубов — полный фарш). На груди у него висит коряво нацарапанная табличка «ЗВЕРОЛЮД ПРОКЛЯТЫЙ». Успешная проверка Восприятия позволит героям заметить, что козлиные рога на голове несчастного на самом деле привязаны веревкой, скрытой под коркой грязи и запекшейся крови.

Этот несчастный — ростовщик, а несколько его должников воспользовались ситуацией, чтобы избавиться от него. В сгоревшем доме сгинули все учетные книги, в которых ростовщик записывал своих должников, а обвинение в мутации и скорая расправа гарантированно освободят лживых ублюдков от необходимости возвращать долги.

Герои могут отреагировать в этой ситуации, как посчитают нужным. Если они вмешаются — на их пути встанут двое громил (когда их здоровье опустится до 3 и ниже они тут же постараются спастись бегством). Передача ростовщика стражникам гарантирует ему безопасность, к тому же с появлением блюстителей порядка толпа быстро начнет расходиться.

ПРОСТОЕ НЕДОРАЗУМЕЕНИЕ

Вскоре после этого происшествия героям вновь предстоит стать не только свидетелями, но и участниками печального события. Герои торопятся в храм или в офис стражи, как вдруг, прямо перед ними, из переулка выбегает маленькая (лет 10) девочка. Ее одежда, как и она сама, вымазана в грязи, волосы растрепанны, а в зеленых глазах ребенка застыло испуганное выражение зверя, затравленного на охоте. Несмотря на текущие слезы, губы девочки плотно сжаты, ни стоны, ни всхлипы. За ее спиной появляются

четверо запыхавшихся стражников, в руках они сжимают, хищно поблескивающие клинки, один из них вскидывает арбалет к плечу «Попалась тварь!!!!!!». Девочка прижимается к стене, и только теперь вы замечаете, что у ребенка две пары рук (последствия воздействия варпканя). Стража, осторожно ступая, окружают беззащитное дитя. Девчушка смотрит прямо на вас и протягивает дрожащие ручонки, умоляя защитить. Арбалетная стрела с щелчком отскакивает от стены в дюйме от головы ребенка «Тьфу ты! Промазал. Ну ничего, сейчас, попридержите-ка ее ребятя». Натужно закричала натягиваемая тетива.

Данная ситуация рассчитана привлечь внимание игроков. Если они не хотят принимать участие в судьбе маленькой Жанин, Мастер волен использовать любые средства (даже эмоциональный шантаж), что бы заставить их среагировать и вступить за ребенка. Может она напоминает одному из игроков его маленькую сестру, которая умерла у него на руках от чихотки. Или возможно, она похожа на дочурку персонажа. Вообще не стесняйтесь бить по самому sentimentalному и больному (такие места есть даже у законченных негодяев).

Ну конечно, если вам достались толстокожие как носороги, игроки то можете просто сказать, что вокруг вас и стражников собирается толпа любопытствующих горожан и вдруг, где-то из задних рядов доносится «И эти тоже с нею были!!!!». Все тут же поворачиваются в вашу сторону.

Как бы герои не отпирались, их задержат, обыщут и если найдут (найдут, найдут, не сомневайтесь) какие-то доказательства вашей связи с Хаосом, арестуют и отправят в тюрьму (пока). Если кто-то из героев приобрел мутацию из-за варпканя, их вина будет очевидна. Также любые вещи, подобранные в логове культа Фиолетовой Руки (тем более Либер Мутандис) сразу укажут всем, что вы отъявленный еретик, а то и чего похуже. Даже если при вас ничего нет — одно то, что вы не местный, будет расцениваться с подозрением



и вас все равно арестуют до выяснения обстоятельств. Если игроки предоставят ордер маршала Ульриха Шульцмана, стражник внимательно его посмотрит, спрячет в карман и скажет, что вы должны проследовать с ними до офиса маршала, где и подтвердится подлинность сего документа. Если игроки к тому же носят при себе оружие скавенской работы, это еще больше усилит подозрительность и враждебность стражи. Любые жидкости конфискуются, пока не проверятся на наличие отравы или яда в них. Стражники практически все, что им не понятно, припишут к преступным уликам.

Конечно, строптивые, свободолюбивые или драчливые персонажи могут начать сопротивляться аресту, но от этого станет еще хуже. Стражник воспримет сопротивление как доказательство вины и только удвоит свои усилия арестовать героев. Они стараются использовать не летальные средства (оглушение или связывание), но в случае крайней необходимости могут пустить в дело и боевое оружие. Многие в толпе будут помогать страже и всячески мешать героям (бросать камни, хватать за одежду, не давать сбежать, ударить граблями по спине и другие подлости, благословленные Ульриком в борьбе с пособниками мутантов). Можете усилить патруль подоспевшей подмогой.

Очень скоро герои поймут, что положение безнадежно и сдадутся, в противном случае они будут обездвижены. После ареста стража, во главе требующей праведного суда толпы, отправится к командиру Шульцману, чтобы он решил судьбу еретиков.

ДРУГ В БЕДЕ

Патруль сопровождает (или тащит) героев к своему командиру, следом за ними шумно галдя идут любопытствующие ротозеи, рассказывающие всем встречным, что стража поймала банду еретиков которые протасили в город мутантов или еще более абсурдные версии. Внезапно ваши пути пересекаются с

первосвященником Клаусом Либнитцем, заместителем Ар-Ульрика. Его сопровождает небольшой отряд Тевтогенских гвардейцев, оставленных в городе для защиты храма Ульрика.

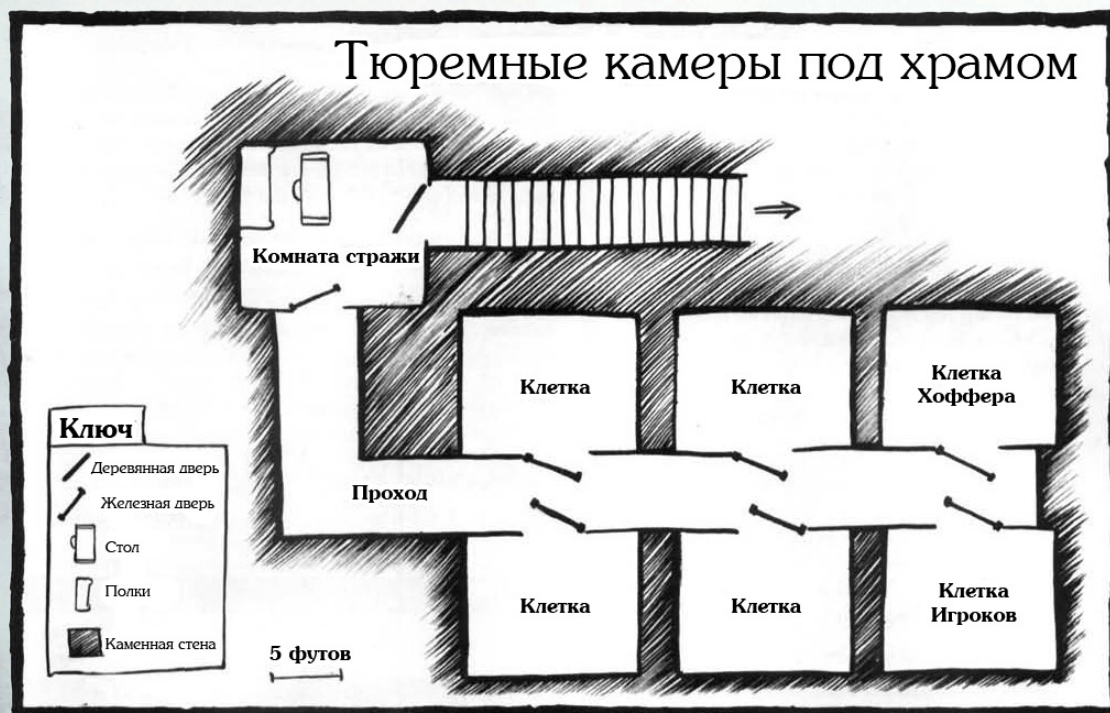
«Агенты Хаоса, ваша милость, — гордо говорит сержант, в ответ на вопрос первосвященника о причинах этого шума. — Пойманы на укрывательстве и содействии мутантам, пытались скрыться от правосудия!»

Либнитц осматривает вас снизу доверху, едва скрывая улыбку.

«Ладно сержант — говорит он — Я забираю их с собой» Клаус пренебрежительно машет рукой на пытающегося протестовать стража. «Не волнуйтесь. Я позабочусь, что бы этот арест вошел в ваши заслуги и был достойно вознагражден». Он кивает гвардейцем и те тут же берут героев в плотное кольцо, оттесняя растерявшихся стражников. «Удачной охоты! Я передам их командиру Шульцману сразу после того, как допрошу ваших пленников». Он поворачивается и пока никто не видит, подмигивает вам. «Сопроводите заключенных в храм» приказывает он своим гвардейцам.

ПАХНЕТ ЖАРеныМ

Герои могут подумать, что Либнитц только что спас их от стражи и разъяренной толпы, но их ждет горькое разочарование. Узнав, что их арестовали, первосвященник решил наконец-то покончить с надоедливymi и не в меру любопытными приключенцами раз и навсегда. Когда они прибудут в храм, их лишат всего оружия и личных вещей, после чего кинут в тюремные камеры, расположенные под храмом.



«Мне жаль вас разочаровывать, но кажется, что вы уже не так полезны, как раньше. Сейчас есть кое какие вещи, требующие моего безотлагательного внимания, но вскоре я вернусь и мы продолжим нашу беседу. Ну а пока, пожалуйста, наслаждайтесь нашим гостеприимством»

Дверь камеры хлопнула за вами словно крышка гроба и последнее, что вы слышали, это удаляющиеся шаги железных сапог гвардейцев и довольный смех Клауса Либнитца.

КЛЕТКИ

Камеры вырезаны в скалистом нутре самой горы, единственный выход закрыт твердой железной решеткой (решетчатая дверь имеет Выносливость 6 и 25 ран). Если у персонажа есть опыт, он может попробовать взломать замки, соорудив примитивную отмычку (или она у него хорошо спрятана). Двери камеры выводят в небольшой коридор (по три камеры с каждой стороны). Коридор не охраняется, ближайший сторож сейчас сидит в комнате охраны (тест -20% на Восприятие, чтобы услышать его).

У героев достаточно времени, чтобы продумать и реализовать план побега, к чему активно должен поощрять Мастер. Выбравшись из камер, им не должно составить труда нейтрализовать одного охранка-тюремщика и забрать свои вещи, сваленные в углу комнаты охраны.

СТАРЫЙ ЗНАКОМЫЙ

Не только герои попали в застенки храма. В камере напротив них сидит Матиас Хоффмер, охотник на ведьм из Ордо Фиделис. После интенсивного допроса Либнитцом и его приспешников, вид у него, правду сказать, неважный. Он сильно изранен (0 раны), все тело покрыто засохшей коркой крови, лицо распухло до неузнаваемости. Если вдруг герои не узнают его, он будет звать к ним своим ослабшим голосом

«Вы...Я знаю ваши голоса...Вы принесли латунный череп из гробницы в лесу» Он может поделиться с персонажами следующей информацией «Они взяли Бауэра.... Когда мы искали отравителей ... Он нашел тайное убежище сектантов со стороны Северных Ворот.... в подвале таверны «Меч и Цепь»..... их символ — череп, покрытый кровью.....там была книга.....стражники забрали ее»

Остатки сил покидают доблестного охотника и он теряет сознание. Если персонажи выбрались из камер то им надо вылечить Хоффера минимум до 1 раны, что бы он мог двигаться и говорить.

ПОБЕГ

Выбравшись из камер, освободив Хоффера и разобравшись с тюремщиком, герои должны решить, как им покинуть храм, не привлекая внимания. Поощряйте их на творческие идеи, возможен креатив и нестандарт (но в меру). Подойдут несколько простых (+20%) проверок на Блеф или Бесшумное передвижение. К тому же никто, кроме Либнитца и

тюремщика, не знал, что героев держали в камерах.

Пока героям удастся придумать достаточно правдоподобное объяснение, почему они идут через храмовый комплекс с раненым, перемазанным кровью человеком, то любопытство всех встреченных прохожих будет успокоено и им удастся максимально быстро и мирно покинуть эти не очень приветливые стены. Например, они могли бы сказать, что ведут подозреваемого еретика по приказу первосвященника на очередной допрос в офис городской стражи.

Если Мастер желает, чтобы побег не был таким уж легким, то может полностью воссоздать картину: с картой храмового комплекса, характеристиками встреченных НПС. Но все же, я бы советовал ограничиться парой бросков и поскорее перейти в другую сцену.

СИГМАР В ОСАДЕ

Когда герои добираются до храма Сигмара, то видят, что святыня окружена разъяренной толпой. Люди неистово колотят в закрытые храмовые двери, выкрикивая «Спалить еретика!!!» или «Выдайте нам преступника!!!». Успешная проверка на «Узнавание слухов» позволит узнать, что подозрительный агент Хаоса укрылся в храме, а руководство отказывается его выдавать.

Очень скоро вокруг храма начинают собирать поленья и деревянную утварь из ближайших магазинов и домов, готовясь выкурить заговорщиков. Несколько стражей пытаются навести порядок, но их попытки образумить народные массы тонут в яростных воплях и угрозах. Настроение людей крайне агрессивное: любой, кто выражает симпатию культу Сигмара или носит его символику, или сомневается в виновности спрятавшегося в храме еретика тут же будет избит 3-4 горожанами, вооруженными добротными деревянными ножками стульев (это как биты в наше время) или другим подручным оружием. Возможно, героям даже придется убить, в целях самообороны, парочку слишком неумных оппонентов (ну или покалечить, оглушить или обездвигать). Если три и более горожанина повержены — толпа немного расступится, еще более эффективно и быстро они сделают это, если, не приведи господь, кто-то из героев начнет использовать магию\ колдовать. Больше никто не будет пробовать нападать на персонажей, но толпа все еще негодует и шумит и есть шанс, что откуда-то прилетит каменюка или подкова вам в голову или в спину (крайне больно, неприятно и обидно).

Даже устранив толпу, героям будет трудно попасть в храм. Основные двери заперты изнутри и священники отказываются кого-нибудь впустить внутрь, опасаясь, что жители Мидденхейма тут же попробуют прорваться внутрь и учинить погром. Хоффер может сообщить своим спасителям о тайном ходе в конце невзрачной аллеи, которая проходит позади храма. Дверь охраняется, но как только сторож увидит или услышит Хоффера, то тут же пропускает героев и торопливо закрывает дверь на засов.

ОБЩАЯ КАРТИНА

В храме герои наконец могут узнать, что же произошло на самом деле. Как Хоффер и говорил, стражники арестовали Джейкоба Бауэра с копией Либер Хаотик на руках. Теперь он сидит в тюрьме, в ожидании суда. Первосвященник, не теряя времени, при помощи своих агентов, заманивает остальных членов Ордо Фиделис в ловушку. Хоффера пленили, но Ульриху Фишеру удалось бежать и укрыться в храме Сигмара. Именно его требует толпа на растерзание.

Хоффер очень рад воссоединиться со своим другом, который введет персонажей в курс дела. Суд над Бауэром состоится через два дня на Военной Площади. Первосвященник Клаус Либнитц выступит в роли обвинителя, в коллегию судей войдет маршал Шульцман (замещающий курфюрста), верховная жрица Верены и три лорда-судьи из Мидденхейма. Верховного капитула Вернера Штольца из храма Сигмара также вызовут для дачи показаний, так как обвиняемый является членом культа Сигмара.

ВЕРХОВНЫЙ КАПИТУЛ ВЕРНЕР ШТОЛЬЦ

Это уже не первый раз, когда Верховный капитул попадал в щекотливую ситуацию. Поскольку Мидденхейм — колыбель культа Ульрика, он, как первосвященник конкурирующего культа Сигмара, фактически находился на вражеской территории и только его невероятное чутье и дипломатия позволяли столь долго удерживаться на этом не завидном посту. Среди духовенства Сигмара поговаривают, что первосвященник из Мидденхейма занимает в иерархии культа второе место после Великого Теогониста.



Вернер Штолец — энергичный, проницательный мужчина, среднего телосложения и роста. Он уже перешел свой 50 летний рубеж, но все еще сохраняет остроту ума и пламя веры в своей груди. Свой пост он занимает уже больше 20 лет. Хотя он говорит негромко, но с властью человека, привыкшего, что его слушаются.

Узнав, что Хоффер прибыл в храм, Штолец немедленно вызывает его вместе с Фишером и игроками к себе.

— Наконец то! Хоффер, Фишер, — Верховный капитул кивает головой входящим в его кабинет охотниками. Затем бросает испытующий взгляд на персонажей. — Итак, вы те самые люди, которые принесли икону Сигмара в Мидденхейм, добыли латунный череп из гробницы чемпиона Хаоса, сражались со скайвенами и сорвали злодейские планы отравить городские колодцы? Вы безусловно крайне занятые люди. Так как вас зовут?

Штолец внимательно слушает, как будут представляться наши герои. После этого, посплав послушника за вином, он предложит всем присесть и обсудить сложившуюся ситуацию.

— Что же, — вздыхает Вернер. — Дела обстоят прямо скажем, хуже некуда. Суд над охотником на ведьм из церкви Сигмара, обвиненного в поклонении Хаоса — прекрасная возможность для культа Ульрика нас дискредитировать. Я знаю Либнитца, он не упустит этого шанса. И не стоит забывать, что перепуганные внезапным появлением мутантов прямо на улицах города жители готовы поверить в любые, даже притянутые за уши, доводы.

Хоффер мрачно кивает головой «Они сожгут беднягу Бауэра, если мы его не спасем»

Вернер бросает на Матиаса проницательный взгляд.

— На карту поставлена не только его жизнь, — Вернер осуждающе посмотрел на Хоффера. — Так что, если вам пришло в голову какая то героическая идея по спасению своего товарища до того, как состоится суд, настоятельно рекомендую вам немедленно от нее избавиться. Это касается всех присутствующих. Верховный капитул предупреждающе оглядел ерзающих на стульях персонажей

— Нет, они не остановятся на Бауэре. — продолжил он дальше. — Если его вину докажут, то стража объединится с толпой, требуя выдачи тебя и Фишера. И если я продолжу вас укрывать в храме вопреки ордеру на арест, выписанного самим маршалом Шульцманом — не забываем, что именно он сейчас замещает курфюрста — Либнитц с радостью пошлет своих громил из Тевтогенской гвардии в бой, под видом восстановления поправленного закона. И тогда эти мясники выволокут нас из храма и повесят прилюдно, под радостные крики народа Мидденхейма, — брови капитула нахмурились от одной этой мысли. И это будет только начало. Для всего Мидденленда и севера Империи падение нашего храма будет сигналом для начала войны между сигмаритами и ульриканцами, считающими, что наш культ запятнан Хаосом. Император и Великий Теогонист сейчас заняты и не смогут оперативно ответить на эту зарождающуюся волну ярости и ненависти. Гражданская война будет неизбежна. И я уверен, что Архаон Повелитель Конца Времени тут же воспользуется нашей сварой, и хотя его силы сейчас отступают, он еще не повержен и командует огромнейшей армией. Ослабленной Империи нечем будет ему ответить, коли он повернет свой марш назад, и только боги знают, что тогда станет со всем Старым Светом.

Он делает паузу, чтобы герои смогли осознать весь ужас и опасность приближающейся катастрофы.

— Так что суд должен состояться, — Наконец продолжил Вернер. — И Бауэр ДОЛЖЕН быть оправдан. Если этого не случится, у меня не останется выбора, как выдать вас вместе с Фишером. Поймите Матиас, это только для того, чтобы предотвратить более опасные

последствия всего этого абсурда. Позже Верховный Теогонист объявит Ордо Фиделис еретиками и ваши же братья-сигмариты начнут ловить и жечь всех ваших товарищей. Пойми, перед угрозой гражданской войны это единственное, что мы можем сделать, дабы предотвратить гражданскую войну. Ситуация крайне сложная.

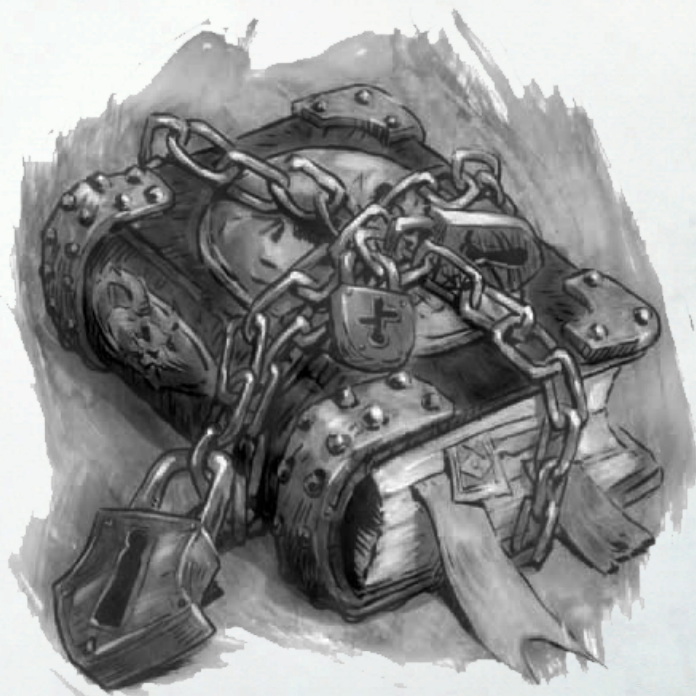
ПЛАН ДЕЙСТВИЙ

Верховный капитул предложит немедленно составит план действий. Он уверен, что Бауэр невиновен, но уверенность — это еще не доказательство. После начала суда Штольц должен быть в состоянии доказать, что Бауэр добыл книгу в бою с еретиками, а затем просто нес ее, для передачи надлежащим властям. По сведениям Хоффера, сектанты прятались в таверне «Цепь и Меч», возле Северных Ворот. Хотя Матиас будет настаивать, чтобы лично отправиться на место и найти доказательства непричастности попавшего в смертельную опасность друга — Штольц запретит ему. В данное время члены Ордо Фиделис привлекут к себе слишком много ненужного внимания. Капитул поворачивается к персонажам.

— Парни, вы крайне изобретательны и находчивы, к тому же можете передвигаться по городу без лишних вопросов. Вы должны пойти в «Цепь и Меч» и раздобыть там все возможные улики деятельности запретного культа хаосопоклонников. Принесите их сюда или, если суд уже начнется, поторопитесь передать доказательства лично мне на Военной Площади. Поторопитесь. Помните, что от успеха вашего задания зависит судьба множества жизней, если не всей Империи



Прежде чем герои покинут храм, Верховный капитул использует свои божественные силы для исцеления (если необходимо) раненных героев. От них потребуются полная отдача, если они хотят помочь церкви Сигмара в это темное время. Между прочим, исцеляющее прикосновение капитула является большой честью и должно произвести впечатление на игроков (или намекните насколько важна их миссия раз им оказана такая невиданная честь).



♦ ГЛАВА VI: ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ ♦



В этой главе героям предстоит разыскать скрытое логово еретиков под таверной «Цепь и Меч» и добыть оттуда любые доказательства невиновности Бауэра. Естественно, мерзкие еретики из культа Алого Черепа постараются убить отважных приключенцев. Затем персонажам стоит поторопиться на Военную Площадь, где уже вовсю идет судебное разбирательство. Им необходимо успеть передать найденные улики Вернеру Штольцу. В итоге их самих вызовут для дачи показаний.

ДЕЛО ПРОТИВ БАУЭРА

В последний раз Хоффер и Фишер видели своего коллегу, когда Джейкоб Бауэр направлялся в таверну «Цепь и Меч», возле Северных Ворот. Хотя там он не нашел никаких следов сектантов, отравляющих городские колодцы варпкамнем, зато обнаружил скрытую базу еретиков из культа Алого Черепа. После ожесточенного боя он вынужден был отступить, забрав с собой несколько доказательств деятельности хаосопоклонников, в том числе и проклятую копию отвратительной Либера Хаотик, которую богомерзкие отступники использовали для проведения своих чудовищных обрядов. Выбравшись из таверны, Бауэр, обессилив от ран и потери крови, рухнул без

сознания в переулке, где его и нашла городская стража. Обнаружив при нем запрещенный в Империи трактат, они решили, что раненый человек — опасный еретик и поспешили отнести его в штаб-квартиру городских стражей. Там его подлечили, чтобы он мог отвечать на допросах, и назначили дату суда.

Вскоре после этого Хоффер был пойман пособниками Либнитца, доставлен в застенки храма Ульрика и подвергнут безжалостному допросу. Фишеру, третьему члену группы, удалось сбежать и найти убежище в храме Сигмара.

Несмотря на все усилия следователей, Бауэр отказывался признаться в приписываемых ему злодеяниях. Либнитц неоднократно обращался к маршалу Шультциману с просьбой передать охотника на ведьм в руки священников храма Ульрика, утверждая, что дело носит явно религиозный характер и должно вестись именно его людьми. Он собирался использовать более жесткие методы (да, да, речь идет именно о пытках), чтобы выбить признания из Бауэра и вовлечь в это не только Ордо Фиделис, но и весь культ Сигмара.

Судебный процесс вот-вот должен начаться: у персонажей совсем мало времени, чтобы найти



доказательства и снять все обвинения не только с Бауэра, но и со всех сигмаритов, которых обвинят в связях с Хаосом. Пришло время отправляться в «Цепь и Меч».

«ЦЕПЬ И МЕЧ»

Хоффер и Фишер могут указать героям примерное направление таверны. Если герой — местный житель, он может пройти простую проверку (+10%) Общие Знания (Империя), дабы узнать где находится таверна и вспомнить, что это излюбленное место наемников и там регулярно вспыхивают пьяные драки и бандитские разборки.

«Цепь и Меч» находится в районе Ньюмаркт, в узком Супоросном Переулке. Ньюмаркт — район среднего класса, где расположились два больших городских рынка и множество магазинов и лавочек. Супоросный переулок и ближайшие к нему улочки — самое захудалое и обнищавшее место этого Ньюмаркта.

Площадь Ньюмаркта была сильно повреждена во время осады, несмотря на то, что Северные Ворота остались практически невредимы. Это случилось по причине кощунственного нападения исподтишка сектантов из культа Нефритового Скипетра. Они регулярно встречались в печально известном «Падшем Рыцаре» и именно оттуда во время осады предатели призвали отряд демонесс Слаанеша. Твари прокатились по улицам города неистовой волной разрушений и убийств, но были в конце концов остановлены и изничтожены.

«Цепь и Меч» лишь слегка пострадала во время этого инцидента. Сейчас людей здесь несколько меньше, чем во время осады, когда Мидденхейм был заполнен войсками со всей Империи, но заведение по-прежнему ведет бойкую торговлю.

ГЕРХАРД ХЕЛЛЕР

Хеллер — грузный мужчина, под 40 лет, с жирными черными волосами, которыми он пытается прикрыть проступающую лысину. Бои и драки, вспыхивающие в таверне, его совершенно не беспокоят. Он младший член культа Алого Черепа и успешная проверка Восприятия укажет нам, что некоторые из его шрамов выглядят довольно свежими. Мужик этот носит огромную коллекцию шрамов на себе: некоторые он получил, когда растаскивал дерущихся, другие ему нанесли при посвящении в культ бога Кхорна.



ПЕРВЫЙ ЭТАЖ

Большую часть первого этажа занимает пивная. Это просторная зала без столов и стульев. Хеллер со временем перестал заменять поломанную в драках мебель, и теперь тут осталась только барная стойка и ряд бочек за ней. Сбоку от бара есть дверь, за ней две лестницы. Каменные ступени ведут вниз, в подвал, а по

скрипучей деревянной лестнице можно подняться на второй этаж.

Завсегдатаи «Цепи и Меча» — смесь отдыхающих после дежурства стражников, охранников ворот и наемников. Наемников сейчас не так уж и много, потому что почти все отправились вместе с курфюрстом преследовать отступающие силы Хаоса. Постоянные клиенты могут наехать на любого незнакомца, вошедшего в таверну и задающего много вопросов или просто хая его им не понравится. Такой расклад только на руку Хеллеру. Несчастного, скорее всего, избыют до полусмерти и выбросят где-то в переулке. По негласному правилу — в драках не используется оружие (это касается боевого, но не импровизированного: розочка из бутылки, тяжелая металлическая кружка вполне подойдут для выбивания зубов, или морду пописать-порезать). Если же кто-то имел глупость достать свой клинок или что там у него есть, тогда снимаются все ограничения и скорее всего очень скоро чей-то труп скинут в городскую канализацию.

Но брутальные, хамоватые и задиристые клиенты на самом деле ничего не знают о том, что Хеллер и его новые друзья устроили здесь логово культа Алого Черепа. Для всех он — просто отставной солдат, работающий в таверне, которая обслуживает таких же прожженных вояк и бойцов, как и он сам.

Если герои найдут на свои пятые точки неприятности, находясь в таверне, то будут атакованы подвыпившими, и потому крайне агрессивными клиентами (в соотношении один к одному). Постепенно, к драке будут присоединяться и другие, пока герои не положат мерзавцев, вдвое больше чем их самих. После этого остальные перестанут их задирать и неохотно начнут отвечать на вопросы.

ВЕРХНИЙ ЭТАЖ

Верхний этаж состоит из четырех комнат, соединенных широким коридором.

СКЛАД

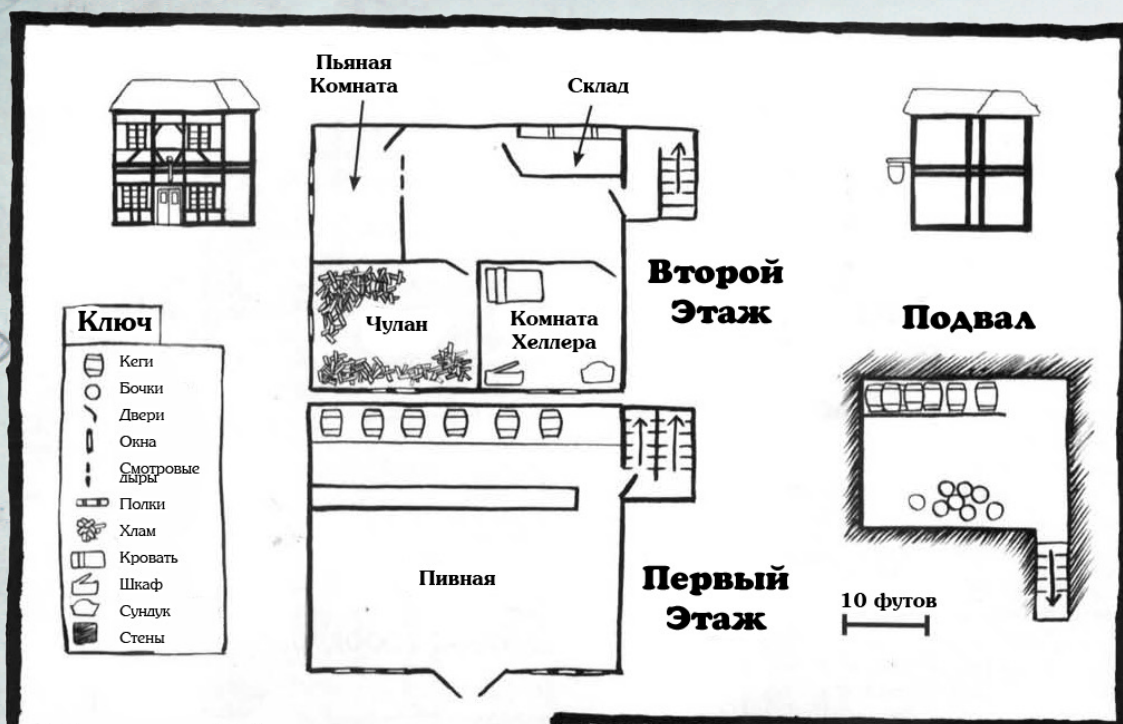
Небольшая комнатка, где лежит сложенное постельное белье и несколько еще не поломанных стульев со столом.

ПЬЯНАЯ КОМНАТА

Хеллер обустроил эту комнату, чтобы развлечь своих клиентов. Окно и подоконник расположены здесь под потолком, туда же прибиты стол, стулья и ковер. Пол же, специально, выкрашен в цвет потолка. Всякий раз, когда кто-то напивается до беспамятства вниз, его притаскивают сюда. А затем, Хеллер и другие, через незаметные отверстия наблюдают как перепуганный бедняга, придя в себя с похмелья, пытается вернуться на «пол».

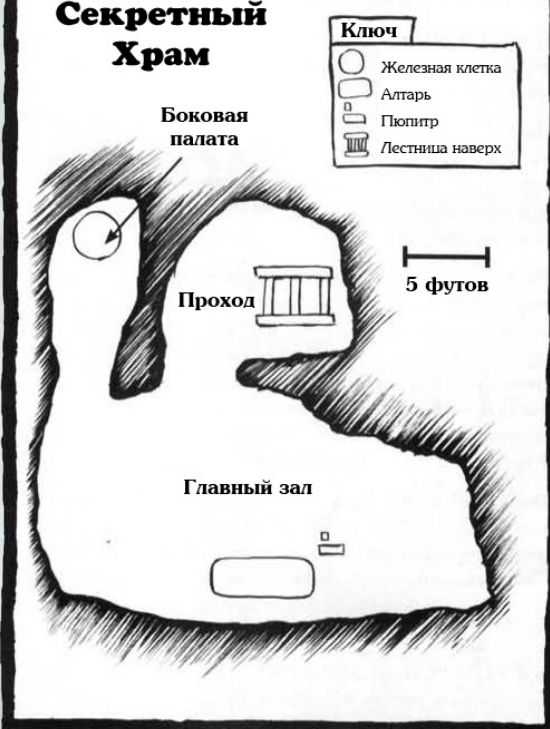
ЧУЛАН

Комната завалена поломанной мебелью и разным мусором. У окна стоит верстак, на котором Хеллер ровняет помятые в драках кружки. Некоторые стулья и столы были частично отремонтированы, но продолжают тут пылиться.



Цепь и Меч

Секретный Храм



КОМНАТА ХЕЛЛЕРА

Это комната, где спит Хеллер. Здесь есть простая деревянная кровать, шкаф (немного одежды), умывальник, кувшин воды и запертый сундук со сбережениями хозяина таверны (153 кроны, 2 шиллинга, 11 пенсов). Для открытия замка сложная проверка (-20%) на Взлом.

ПОДВАЛ

Подвал «Цепи и Меча» вырезан прямо в скале Ульриксберг. Каменные ступени ведут с первого этажа в небольшую комнату, заполненную бочками с

пивом и другими припасами. Несколько пустых бочек закрывают собой железную решетку в полу, за которой находится еще одна лестница, ведущая куда-то глубже, в темноту. Успешная проверка на Восприятие укажет, что пол вокруг этих бочек не устилает слой пыли, как во всем подвале, потому что их часто двигали.

СЕКРЕТНЫЙ ХРАМ

Лестница за решеткой ведет вниз в вытесанный в камне проход. Это и есть секретный вход в храм культа Алого Черепа. На стенах, чем-то подозрительно похожем на запекшуюся кровь, нарисованы черепа и знаки бога Кхорна.

ПРОХОД

Проход достаточно широк, чтобы по нему могли пройти одновременно двое героев. Как только они начнут двигать бочки и спускаться вниз, их услышат двое мутантов, живущих в этом логове. Монстры тут же бросятся в атаку, не давая героям пройти дальше. Драться они будут до смерти.

При удачной проверке на Восприятие можно заметить, что пол прохода вымазан подсохшими пятнами крови, как будто тут пару дней назад велась такая же ожесточенная драка.

ГЛАВНЫЙ ЗАЛ

Именно здесь культисты Алого Черепа проводили свои темные обряды. В центре возвышается жуткий алтарь, сложенный из черепов. Черепа покрыты засохшей кровью, а вокруг алтаря по полу растекается большое алое пятно. Кровь. К горлу героя подкатил ком, когда в гряде черепов он заметил несколько маленьких, принадлежащих еще юным детям и даже младенцам.

Рядом с алтарем валяется плюитр, на котором раньше лежала Либер Хаотик. Железная цепь, прикованная к подставке, заканчивается сломанным звеном (Бауэр разрубал цепь топором, остаток цепи все еще прикреплен к книге).

Здесь же живут два члена культа Алого Черепа, слишком щедро наделенные дарами своего повелителя, чтобы появляться на поверхности. Они нападают на любого, прокравшегося в это святилище, блокируя вторгшихся в проходе и лишая их выгоды численного превосходства.



МУТАНТЫ

Оба все еще выглядят похожими на людей, но лица полностью покрыты татуировкой черепа в честь своего бога Кхорна. У одного из них руки обезображены огромными серповидными когтями, которыми он запросто может снять скальп или перерезать горло. Морда второго изувечена выросшими клыками, как у саблезубого тигра.

КРОВОТЕЧЕНИЕ

Когти мутанта несут на себе благословение Кхорна и наносят страшные, не перестающие кровоточить, раны. Герой, порезанный этими когтями, каждый раунд должен проходить проверку на Выносливость, пока ему не окажут медицинскую или магическую помощь. Провал проверки означает, что герой получает 1 рану (без учета брони и бонуса Выносливости). Говоря проще — без своевременной помощи вы рискуете окончить свои дни прямо перед алтарем торжествующего крови и боли.

БОКОВАЯ ПАЛАТА

В небольшой боковой палате герои могут найти лежащего в железной клетке, связанного и до смерти напуганного молодого человека по имени Иоган Опфер. Его можно освободить, взломав замок или сломав клетку.

Его похитили и держали здесь уже несколько дней. Он оказался свидетелем налета Бауэра на сокрытое логово и беднягу должны были принести в жертву, чтобы повторно освятить храм Кхорна после того, как его осквернил охотник на ведьм. Когда герои освободят Иогана, он расскажет им свою историю.

О спасибо Ульрику и Сигмару! Вы нашли меня! Они собирались принести меня в жертву! Вас наверное направил тот, другой человек. Я только мельком видел его. Он был большой, со светлыми волосами, закован в доспехи. У него был огромный топор и пистолет. Меня он скорее всего и не заметил. Он сражался как тигр, но, в конце концов, ему пришлось отступить. А перед уходом он схватил под мышку толстую книгу, что лежала тут. Эти чудовища говорили, их предводитель был вне себя от бешенства и требовал принести меня в жертву, чтобы освятить их кровавый алтарь еще раз!

Иоган Опфер — свидетель, который может доказать, что Бауэр не еретик и добыл Либер Хаотик в бою с настоящими предателями. Все, что нужно — это чтобы парень повторил свой рассказ перед судом и тогда охотник на ведьм, несомненно, будет оправдан.



СУДЕБНЫЙ ПРОЦЕСС

У героев не возникнет трудностей, когда они будут возвращаться из «Цепи и Меча» в храм Сигмара. Но придя туда, они никого там не найдут, потому что все уже на Военной Площади, где полным ходом идет подготовка к суду над опаснейшим еретиком.

АНШЛАГ

Когда они начнут подходить к Военной Площади, то обнаружат, что все улицы, ведущие к ней, перекрыты стражей.

Простите, друзья, — говорит стражник, когда герои приближаются к нему. — Площадь переполнена. Все хотят увидеть, как будет пылать еретик.

Что же, перед героями стоит задача — попасть на площадь, минуя стражей. Они могут импровизировать, но я перечислю несколько наиболее очевидных планов.

Уговорить стражников: герои могут попробовать уболтать стражей их пропустить (встречная проверка Обаяния героя против Силы Воли 31% стражника). Если при этом герои еще и демонстрируют ордер, выданный командиром Шульцманом, то получат

бонус +20% к проверке. Мастер волен изменить сложность проверки, в зависимости от того, насколько убедительно и красочно будут говорить игроки.

Прокрасться мимо: здесь потребуется вновь встречная проверка Тихого движения героев против Восприятия 31% стражников. Герои могут получить бонусы для проверки отвлекая бюстителей порядка. Размер бонуса примерно от +10% (использование Болтовни) до +30% за поистине впечатляющий саботаж (разрушение ближайшего здания).

Другой путь: все улицы, ведущие к площади, перекрыты стражниками? Не беда, у нас еще есть канализация и крыши домов! О том, какие условия и опасности могут вас поджидать в городских коллекторах, мы уже писали выше. Что касается путешествия по крышам: это быстро и опасно. И не забываем, что у бедняги Иогана Опфера нет умения Лазание, которое здесь ой как пригодится.



НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

В дополнение к трудностям передвижения в плотной людской массе Мастер может по желанию добавить ниже изложенные события. Это лишь несколько примеров, которые творческий ведущий может дополнить своими собственными заготовками.

Карманник: везде, где толпятся люди, будут такие, кто использует это себе во благо. Например, карманники. Если герой стоит в толпе, то должен пройти проверку на Восприятие (без модификаторов), чтобы поймать негодяя с поличным. При движении сложность проверки увеличивается (-10%), так как трудно определить, какой именно толчок или рывок стал причиной карманной кражи.

Ложные обвинения: если НПС рядом с героями был обчищен карманником, он может принять персонажей за воров и громко их в этом обвинить. Их тут же окружит враждебно настроенные люди и для дальнейшего продвижения придется использовать Очарование или Запугивание.

Хорошая собачка: для маленькой собаки толпа людей — это просто лес ног, которые подлая тварь может, от не фиг делать, цапнуть. Ранить серьезно она не может, но доставить хлопот — запросто. Оторвать от своей ноги вцепившуюся псину — полное действие и простая проверка (+10%) на Ловкость ...или хороший пинок.

Падение: люди в толпе редко смотрят себе под ноги, поэтому очень важно не споткнуться. Любой, кто упал, должен пройти проверку на Ловкость чтобы подняться прежде, чем его затопчут (получение 1 раны). Броня здесь не поможет, как и Бонус Выносливости. Проверка на Ловкость проходится раз за раунд, пока герой наконец-то не поднимется, весь в отпечатках сапогов и туфелек. Хорошо, что тогда еще не носили шпильки.

Потерянный ребенок: ребенок 3-5 лет потерялся в толпе и теперь, толкаясь и пинаясь, пробирается со слезами крича «Мамааааа!». Торопящийся герой может не заметить дитя и, зацепившись за него, упасть (читай выше). От этого неприятного случая вас спасет проверка на Ловкость (в который раз). Мягкосердечные персонажи могут чувствовать себя обязанными помочь потерявшемуся ребенку найти своих родителей, что конечно приведет к дополнительной задержке.

Это должно быть в каждом доме: предприимчивый торговец продает грубо вырезанные деревянные фигурки с надписями «еретик» или «ведьма» на груди. В комплект к фигурке идет пучок соломы и огниво. «Ведьма или Еретик! — кричит он. — Всего один шиллинг за штуку! Возьмите двоих для своих детей! Ведьма или Еретик!». Он бредет сквозь толпу, и нетерпеливые покупатели торопятся к нему, перекрывая путь героям.

Военная Площадь

Тем или иным способом, героям удастся пробиться на площадь. Прочитайте или перефразируйте следующий текст.

Похоже, весь Мидденхейм собрался, чтобы посмотреть этот суд. Вся площадь и ее окрестности настолько забита людьми, что вам стоило больших трудов пробиться до места, откуда можно хотя бы увидеть, что происходит в центре площади.

Натянутая веревка окружает внутреннюю часть площади. Через каждый ярд стоит страж и зорко следит, чтобы никто не пересекал ограждение. На северной стороне площади, на фоне дворца курфюрста, возвышается сколоченный из досок деревянный помост с навесом, где заседают судьи. Вы узнаете командира Шульцмана, рядом с ним по левую руку сидит женщина царственного вида, облаченная в белоснежную тунику. Справа вы замечаете троих мужчин в форме лордов-судей, о чем-то разговаривающих в ожидании начала судебного процесса.

Перед судьями стоит закованный в цепи Бауэр под охраной двух стражников, вооруженных мечами и копьями. Одежда Джейкоба висит грязными лохмотьями, сам он весь окровавлен, но, несмотря на боль и унижения, охотник не сломался духом и, высоко подняв голову, без страха смотрит на окружающую толпу.

Многие зрители притащили с собой гнилые фрукты и овощи, но чтобы докинуть их до осужденного потребовалась бы большая сила. За Бауэром в центре помоста установили столб с вязанками дров, чтобы немедленно провести казнь, если вина охотника будет доказана.

В нескольких метрах от того места где стоит Бауэр был построен еще один, но значительно меньший, помост с кафедрой. Именно сюда будут подниматься свидетели для дачи показаний. Слева от него установили открытый павильон, внутри которого на стульях сидит несколько человек.

Среди них вы узнаете Верховного капитула Вернера Штольца и первосвященника Клауса Либнитца.

ДОБРАТЬСЯ ДО КАПИТУЛА

Если герои попробуют пересечь веревочное ограждение, их тут же остановят ближайшие стражники. Если персонажи продолжают упорствовать и отказываются вернуться на место, еще больше стражей устремляется к ним, пока их не одолеют или пока бой не начнет выходить из под контроля. В этом случае, Либниц громко осудит их как пособников еретика и отправит своих шестерых Тевтогенских гвардейцев на помощь стражам. Хотя его приказы не несут конкретного контекста, гвардейцы постараются убить нарушителей.

Наиболее лучшим вариантом для героев будет пробиться поближе к павильону и придумать способ передать сообщение Верховному капитулу. Для того, чтобы создать ощущение безотлагательности и важности событий, Мастер должен заставить героев проходить проверки на Очарование, Болтовню, Запутывание и т.д. пока они пробиваются сквозь взволнованную толпу горожан. Каждый провал означает вспыхнувшую ссору, которая потребует дополнительной успешной проверки, прежде чем они смогут двигаться дальше. Нет конкретного числа проверок, прежде чем герои доберутся до места, но я думаю 6-8 вполне достаточно.

Эта часть приключения задумана для того, чтобы вынудить игроков придумать творческие решения проблемы, как они будут двигаться через плотную толпу людей. Есть множество умений, талантов и заклинаний, которые они могли бы задействовать. Невидимость, например, позволит им пробраться незамеченными через ограждение, но не поможет протиснуться сквозь толпу. Любая попытка распугать людей и освободить себе этим дорогу (к примеру, заклинание Страха) рискует обернуться паническим бегством, в ходе которого героев запросто затопчут. Не говоря уже о том, что их могут принять за демонов, пришедших, чтобы спасти своего слугу.



ДОСТАВКА ОПФЕРА

Герои могут быть столь же творческими, передавая сообщение Вернеру, как и в нахождении пути через толпу. Как вариант, они могут написать записку и, прикрепив к камню, бросить ее к ногам капитула (о, тут уже понадобится проверка Баллистики), хотя ближайшие стражники могут расценить ваш поступок, как нападение на священника. В конце концов, можно ведь и просто орать и махать руками, пока он вас не заметит. Мастер должен продумать те последствия, которые повлекут творческие попытки героев связаться со Штольцем.

Заметив их, Верховный капитул незаметно дает знак своему послушнику, который скрытно покидает павильон и идет вдоль ограждения, пока не поравняется с вами. Наконец, приключенцы могут сообщить, что у них есть доказательства, в которых так нуждался капитул. Послушник возвращается к Штольцу и, склонившись, что-то шепчет ему на ухо. Вернер кивает и тихо отвечает ему. Через минуту послушник возвращается с двумя стражниками и вас вместе с Иоганом проводят к павильону, где героев с нетерпением уже ждет Вернер Штольц. Он очень рад новостям и говорит с явным облегчением.

Сигмарит сообщает героям, что планирует вызвать одного или парочку из них, чтобы свидетельствовать в интересах Бауэра. Он желает, чтобы они рассказали всем о том, что произошло в храме Алого Черепа, но не упоминали об Иогане Опфере. Штольц решил приберечь свой козырь под конец суда. До начала процесса осталась немного времени.



Суд

После динамичных событий в храме Алого Черепа формальности суда — в которых роль игроков весьма ограничена — может показаться немного скучной. Тем не менее, это переломный момент в ходе приключения. Во время суда игроки узнают, что это именно Либнитц стоит за кражей иконы, которую они привезли в Мидденхейм, а тот, в свою очередь, предпринимает решительные ходы по реализации своего плана настроить культы Сигмара и Ульрика друг против друга.

ОБЗОР ПРОЦЕССА

Процесс состоит из следующих этапов.

I. Суд идет!

Оглушительный рев труб разносится над Военной Площадью и толпа замолкает, слушая вышедшего вперед глашатая.

— Обращаю внимание всех жителей и дворян Мидденхейма, — его голос не уступает по громкости смолкнувшим трубам. — Здесь и сейчас, начинается суд над неким Джейкобом Бауэром из Альтдорфа, обвиняемого в наиболее отвратительном преступлении — ереси, общении с силами Хаоса и измене против нашего Высокого Лорда, графа Бориса Тодбрингера, да хранит его Ульрик!!! Все указанные преступления совершены в городе Мидденхейме около двух дней назад!

Глашатай поворачивается к скованному Бауэру.

— Обвиняемый в суде? — задает он риторический вопрос. «Да» отвечают стражники в унисон. Бауэр молчит, игнорируя крики из толпы «Сжечь его!!!» Глашатай продолжает.

— Обвиняемого будет судить мудрая и внимательная коллегия судей, во главе с Ульрихом Шультцманом, командиром городской стражи, маршалом Мидденхейма, получившем специальное назначения от графа Бориса Тодбрингера на право управлять нашим славным городом и следить за порядком во время его отсутствия. В состав судебной коллегии входят Эвина Кланг — Верховная жрица храма Верены в Мидденхейме. Эберхарт Рихтер — Первый Лорд-Судья Мидденхейма. Эрих Казбадаи — Второй Лорд-Судья Мидденхейма и Ханнес Брукер — Третий Лорд-Судья Мидденхейма. Заместитель Ар-Ульрика первосвященник Клаус Либнитц будет представлять обвинение. Высокий капитул Вернер Штольц представляет защиту.

Геральт поворачивается к навесу. — Судьи в суде? «Да» отвечают они.

— Тогда позвольте объявить : Суд начинается!!

Глашатай удаляется под одобрителный гул толпы.

Если герои еще не сообщили Штольцу о Иогане Опфере, они должны иметь возможность сделать это на данном этапе. Потом уже будет поздно.

2. ВСТУПИТЕЛЬНАЯ РЕЧЬ

Либницц начинает излагать доказательства против Бауэра. А именно: то, что он был арестован с поличным, и в его вещах находилась отвратительная книга, посвященная тем, кто еще совсем недавно пытался сравнить наш любимый город землей. Стражники могут подтвердить, что именно эта книга была при нем во время задержания, а профессора из Коллегии Теологию однозначно идентифицировали ее как проклятую вещь. Сомнений быть не может. Перед вами, мой народ, поклонник Хаоса, детоубийца, насильник и изувер. Его место — на костре.

После него выступает Вернер Штольц, просящий людей успокоиться и не делать поспешных выводов. Бауэр — примерный сигмарит и ревностный борец со всяким проявлением зла. За многолетнюю верную службу он не один раз доказывал свою храбрость, преданность и готовность к самопожертвованию ради благого дела. Это не враг, а крепкий щит и яростный меч, защищающий народ Империи от мрака и тьмы.

3. СВИДЕТЕЛИ

На данном этапе вызываются свидетели для дачи показаний, после чего Либницц и Штольц поочередно задают вопросы. Бауэр расскажет свою сторону истории, а те, кто его арестовал — свое видение произошедшего. По-крайней мере, одного персонажа Штольц вызовет для свидетельствования в пользу Бауэра. Например, рассказать народу о том, как этот отважный воитель спас их от зверюшек в Драквальдском Лесу. Герои также могут рассказать о нахождении ими скрытого логова культа Алого Черепа под таверной «Цепь и Меч».

4. ПЕРВЫЙ СЮРПРИЗ

На этом этапе Штольц вызывает Иогана Опфера, свидетельства которого поддерживают историю Бауэра в каждой детали.

5. ВТОРОЙ СЮРПРИЗ

Либницц вызывает для свидетельства самого Высокого капитула Вернера Штольца. Он спрашивает его, действительно ли недавно из храма Сигмара была украдена икона. Получив утвердительный ответ, Клаус достает икону и высоко подняв, демонстрирует всем собравшимся нарисованные на обратной стороне иконы символы Кхорна. Во всю силу своих легких первосвященник утверждает, что вся церковь Сигмара заражена Хаосом!!

6. СТОЛПОТВОРЕНИЕ

Обвинение церкви Сигмара в связях с Хаосом вызовет массовую истерию. Стража пытается сдержать яростную толпу, которая с ревом устремляется на площадь, намереваясь по-видимому разорвать Бауэра, Штольца и любого другого лояльного сигмарита (даже наших героев). Повсеместно вспыхивают драки среди последователей Сигмара и Ульрика. Над площадью раздаются крики.



Долой Сигмара!! Что он сказал?!! Мидденхейм навсегда!! Повесить их!! Ересь! Город захватили предатели!! Бунтуйте!! Либницц безумен! Он сошел с ума!! Ради наших детей мы должны их всех спалить!!

В конце концов, Шультцман приказывает судьям и другим участникам суда отступить под защиту дворцовых стен. Возможно, героям вновь придется пробиваться через толпу в поисках безопасного укрытия. В суматохе пропадает Иоган Опфер.



♦ ГЛАВА VII: ОПАСНАЯ ПРОГУЛКА ♦



В этой главе героям вновь во владение попадет латунный череп. На этот раз им предстоит тайно доставить опасную реликвию в Коллегию Теологии, где эксперт по артефактам Хаоса попытается уничтожить ее раз и навсегда. Путешествие по ночному городу потребует решения ряда проблем от персонажей: комендантский час, наложенный на город после бунта вспыхнувшего во время суда; получение допуска в Коллегию в столь поздний час и множество других сложностей. И все это для того, чтобы в конце герои поняли, что коварный Либнитц опять их опередил.

Суд над охотником на ведьм Джейкобом Бауэром превратился в окровавленный погром и бунт после того, как первосвященник Клаус Либнитц обвинил самого Сигмара в связях с Хаосом, а вся его религия основана на лжи и обмане. Мидденхейм вновь накрывает волна насилия: тут и там вспыхивают драки, пойманных сигмаритов линчуют прямо на улице, храм Сигмара вот-вот сожгут. Командир Шультцман объявляет военное положение и вводит в городе комендантский час (от заката до рассвета). На воротах дворца вывешивается объявление, что суд продолжится завтра утром и будет проходить конфиденциально.

Героев пропускают во дворец, если они говорят, что работают на Верховного капитула или Штольц сам вызовет их во дворец, что бы обсудить сложившуюся критическую ситуацию.

РЕЛИГИЯ ЛЖИ И ОБМАНА

Во дворце судьи и другие члены суда пытаются обдумать шокирующее обвинение, выдвинутое Либнитцом. Икона лежит на столе, под бдительной охраной стражи, ожидая экспертов из Коллегии Теологии, которых вызвали подтвердить подлинность реликвии. Герои могут свободно рассматривать икону, но нельзя ее касаться или даже приближаться к ней. Как и уверял первосвященник Ульрика, на обратной стороне четко просматривается нарисованный кровью (вне всякого сомнения) символ Алого Черепца. Атмосфера во дворце очень напряжена.

— Этого не может быть, — говорит Вернер. Затем поворачивается к притихшим в стороне героям. — Вы же можете подтвердить! Когда вы принесли эту икону в Мидденхейм, разве на ней было это паскудство? — тычит он пальцем в бурые подсохшие пятна.

— Все и вправду может выйти из-под контроля, — голос жрицы Верены звучит взволнованно, хотя она и пытается это скрыть. — Даже если выяснится, что это было губительной ошибкой, Империя погрязнет в кровавых распрях и бунтах, как только слухи о предательстве в культе Сигмара начнут распространяться. Чем вы думали Клаус, когда обнародовали свои мрачные обвинения?

— Моя дорогая Эвина, — Либнитц с упрёком смотрит на женщину. — Вы предлагаете мне скрыть истину? Что бы на это сказала ваша богиня?

— И ты смеешь называть это истиной? — не выдерживает Штольц, переходя на крик. — Мерзость — вот что это такое!! Оскверненная каким-то еретиком, который уже, надеюсь, получил справедливое наказание за свои преступления. Я уверен, что нам все же удастся снять все ваши нелепые и даже опасные обвинения с моего владыки Сигмара и его верных слуг!!

— Ну, ну, Штольц, полно вам, — Либнитц по отечески кладет руку на плечо капитула. — Сыновья Белого Волка бережно сохраняют нашу горячо любимую страну. Под защитой Тевтогенской гвардии и Братства Топора Империя вновь вернет свое величие, следуя истинным путем бога Ульрика. Конечно же, ваши храмы должны быть тщательно обысканы, чтобы мы могли искоренить любые найденные ростки порчи. Верховному Теогонисту, позволившему процветать ереси под своим правлением, придется уйти в отставку. Его заменит кто-нибудь, в чьих жилах течет чистая не опороженная тевтогенская кровь. . . .

— Так вот оно что!! — шипит сквозь стиснутые зубы Вернер. — Всеми виной ваши амбиции и честолюбие!!

— Лидер еретиков должен быть осторожен в своих обвинениях, — перебивает его Либнитц. — Да не переживайте вы так. Я уверен, что расследование будет к вам снисходительно. Я даже замолвлю за вас слово. Мы постараемся найти вам соответствующую работу в нашем храме. Конечно, проповедовать вам будет запрещено, но вот место в библиотеке или конюшне. . .

Прежде чем он договорил Вернер бросается на него, вцепившись побелевшими пальцами в горло насмешливого первосвященника. Их тут же бросились растаскивать, а Шульцман приказывает немедленно разойтись всем по приготовленным комнатам.

БЕСПОКОЙНАЯ НОЧЬ

Так как герои входят в свиту Верховного капитула, их размещают в номера, отведенные для фракции сигмаритов. Благородные персонажи (если таковые найдутся) получают собственные отдельные номера, остальных расположат в комнатах слуг. Штольц не забывает поблагодарить героев за их сегодняшние деяния. Без показаний Опфера Бауэра уже бы сожгли, и сейчас бы ветер разносил его прах по площади.

НЕОЖИДАННЫЙ ВИЗИТ

Через некоторое время кто-то стучится в комнату героев. Открыв дверь, вы с удивлением видите отца Ранульфа, в руках он держит что-то большое и увесистое, обернутое тканью.

— Могу я с вами поговорить? — Священник понизил свой голос до шепота. — Это очень важно.

Когда игроки впускают его внутрь, он разворачивает свою ношу и персонажи сразу узнают железный сундук, покрытый защитными рунами и оберегами, в котором хранился латунный череп, после того как его доставили из Дравальдского Леса (Глава 2).

— Эта вещь должна быть уничтожена, — Ранульф даже не заметил, что продолжает шептать. — Его существование представляет большую опасность для мира. Поскольку именно вы добыли ее из гробницы и принесли в храм Ульрика, я знаю, что могу вам доверять. Отнесите этот сундук в Коллегию Теологии. Там найдите профессора Альбрехта Звестена и отдайте эту записку — он все поймет. Надеюсь Альбрехт знает, как уничтожить эту мерзопакость.

Если персонажи спросят, почему отец Ранульф сам не отнесет сундук в Коллегию, он смущенно ответит в сторону глаза.

— Я должен оставаться здесь. Я знал, что Лейбниц и Братство Топора довольно воинственны, но и понятия не имел, что все может пойти настолько далеко. Я останусь во дворце и постараюсь сделать все, что в моих силах дабы этот никому не нужный беспорядок не перерос в настоящую религиозную войну.

Отец Ранульф настаивает, чтобы сундук был немедленно доставлен профессору Звестену, не смотря на введенное военное положение и комендантский час. Он боится, что произойдет нечто очень ужасное, если немедленно не уничтожить латунный череп.

ПОД ПОКРОВОМ ТЕМНОТЫ

Процесс доставки сундука в Коллегию Теологии может быть простым или сложным, как вы пожелаете. Вся дорога может быть сокращена до нескольких бросков кубиков, чтобы избежать встречи со стражей или же вы можете сделать ее более сложной используя карту города и примечания в первой части книги (описание достопримечательностей и районов).

Ночной Мидденхейм

Слова командующего Шульцмана не расходятся с делом. Он ввел комендантский час (от заката до рассвета) по всему Мидденхейму. Городские стражники патрулируют улицы, бдительно следя, чтобы никто не нарушил приказ командира. Но столкновение с патрулем стражи не единственная опасность, подстерегающая героев во время ночной прогулки.

ВСТРЕЧА С ПАТРУЛЕМ

Стандартный патруль состоит из шести стражников. По ночам двое из них носят фонари на длинных палках, остальные держат наготове арбалеты. Если патруль встретит кого-нибудь на улице после комендантского часа, они кричат предупреждение и, если подозреваемый сразу же не сдастся, — открывают огонь. Персонажи должны либо избегать патрулей, либо убедить их, что на них комедиантский час не распространяется. В этом им может помочь выданный Шульцманом ордер, если он еще сохранился. Помимо патрулей на улице стражники создали охраняемый периметр вокруг храма Сигмара, дабы защитить его от разграбления и погрома толпы. Аналогичный периметр создан вокруг дворца, по той же причине: все в городе знают, что обвиняемый еретик и судьи находятся внутри. Никому — даже героям с документом, подписанным самим маршалом города — не разрешается пересекать эти периметры, ни по какой причине. Вот вам и первая задача: улизнуть из дворца, не попавшись.

ПРОСТО БИЗНЕС...

Криминальные боссы Мидденхейма имеют давние договоренности с городскими стражниками и считают, что их бизнес более важен, чем какой-то комендантский час. Вполне возможно, герои могут столкнуться где-то в темной улице с тремя или четырьмя мордоротами (рэкетир, громила и головорезы), идущими по своим не очень законным делам. Допустим их цель — задолжавший денег бюргер или они собирают «взносы» с местных предпринимателей. По большому счету они могут проигнорировать игроков, пока те сами их не спровоцируют. Если персонажи вмешаются в их «бизнес» или станут свидетелями гнусного преступления — бандиты будут их атаковать. Герои запросто могут нажать себе сильных и безжалостных врагов среди преступного мира Мидденхейма, если не будут соблюдать осторожность.

ПОДЗЕМНЫЕ ВРАГИ

Игрокам уже пришлось узнать на собственной шкуре, что под Мидденхеймом еще орудуют банды мерзких крысолов. Возможно столкновение в ночном городе персонажей и крадущихся скавенов. Но здесь Мастеру необходимо проявить осторожность. Герои не знают, что приключение практически уже подошло к кульминации и могут отвлекаться на мнимую угрозу скавенского нападения, вместо того чтобы сосредоточиться на настоящем враге — Клаусе Либнитце.

УЛИЧНОЕ ПРАВОСУДИЕ

Обвинения, выдвинутые первосвященником Ульрика во время суда над Джейкобом Бауэром только раздули пламя религиозной вражды, ставив людей между собой. Некоторые импульсивные и особо мстительные горожане будут делать все возможное, чтобы избежав патрулей стражи навредить своим заклятым противникам. Кстати для предотвращения таких действий и был введен комендантский час. Эти действия могут варьироваться от сравнительно безвредных (рисование красками на домах слова «Еретик» и другие оскорбления) к потенциально смертельным (сжигание домов вместе со всеми жильцами). Особо рьяные фанатики захотят сжечь храм противостоящей стороны дотла или, по крайней мере, как можно сильнее его повредить. Командующий Шульцман предусмотрел эту возможность и разместил дополнительную охрану как возле храма Сигмара, так и вокруг храма Ульрика, дабы защитить их от погрома или поджога.

Когда игроки пробираются через ночной город они могут столкнуться с горящими домами, трупами несчастных, жестоко линчеванных прямо на улице, и других доказательств религиозного насилия. Если кто-то из персонажей открыто носит знаки Сигмара или Ульрика, то он рискует привлечь к себе ненужное внимание. Это может быть метко брошенный кирпич из темной аллеи или толпа озверевших фанатиков, обступивших и приготовившихся вас линчевать.

ЗАКРЫТЫЕ ЗОНЫ

В некоторых частях города местные жители окружили свои районы самодельными баррикадами для защиты от беспорядков. Эти баррикады охраняют наспех собранные группы ополчения (некоторые действительно проходили тренировки для обороны гарнизонов) никого не пропускающие к себе. Технически это нарушение комендантского часа, но у стражников есть дела поважнее, чем местные жители, пытающиеся защитить свои дома.

Самой организованной конечно же оказалась община гномов. Их дома и кварталы были поспешно укреплены, на крышах разместились стрелки с арбалетами и ружьями, зорко следя за порядком. Если на своем пути к Коллегии персонажи наскочат на закрытую зону, им придется или обходить (пусть не малый) или использовать все свои умения дипломатии, дабы получить разрешение на проход. Поскольку расстояние между дворцом и Коллегией небольшое и маршрут сравнительно прямой, закрытые зоны можно использовать, если Мастеру захочется заставить героев идти более кружным путем, с большим количеством столкновений по пути.

КОЛЛЕГИЯ ТЕОЛОГИИ

После того как персонажи добрались до Коллегии им еще предстоит найти способ проникнуть внутрь и найти профессора Звестена. Учреждение на ночь закрывается, и на каждом входе поставили дополнительного университетского педея (университетский служащий в кожаной броне и тяжелой палкой, которая будет засчитываться за дубинку по механике).

Если у героев нет верительных грамот (например, ордер, выданный в первой главе) или контактов

на самом высоком уровне, то им придется как-то прокрасться мимо педелей или ждать до утра, когда откроют дверь (не рекомендуется).

В ПОИСКАХ ПРОФЕССОРА

Попав внутрь, у героев есть несколько вариантов, как найти профессора Звестена. Как и путешествие от дворца до Коллегии, это может быть скрупулезный метод с картой Коллегии и множеством бросков, или более облегченный вариант: пару проверок, чтобы не столкнуться со сторожами-педелями или найти комнату профессора. Вот самые распространенные действия игроков:

ПРОЧИТАТЬ ЗАПИСИ

В вестибюле Коллегии висит огромная доска для помощи привратнику, который уже устал объяснять дорогу новым студентам или посетителям. На доске нарисован примерный план здания, где отмечены учебные классы и личный покои учителей и профессоров. Комната Звестена находится на третьем этаже и герои смогут спокойно найти путь в лабиринте коридоров, лесенок и переходов, если пройдут тест на Навигацию. Если захотите усложнить эту задачу, то пусть вестибюль будет далеко от того места, где герои проникли внутрь.

СПРОСИТЬ НАПРАВЛЕНИЕ

Как и другие подобные заведения, у Коллегии есть собственная внутренняя охрана, у которой всего две задачи: подавление бурного веселья студентов и обеспечение безопасности университета. Эти, так называемые «университетские педали», чаще всего сторожа, вышедшие на пенсию. Они известны своим полным отсутствием юмора. За свою службу они видели столько, что любой другой впечатлительный человек сошел бы с ума. И слышали столько нелепых баек и наглых оправданий, что теперь проверки на Болтовню, Шарм и другие аналогичные получают штраф -20% при общении с педелем. По мнению большинства студентов, их основная обязанность — чтобы никто в пределах стен не радовался и не получал удовольствия от чего либо.

Вестибюль и другие ключевые места Коллегии наблюдаются университетскими педелями. Игрокам потребуется очень убедительная история, чтобы уговорить матерого педея отвести их к покоям профессора Звестена. Главное, чтобы они при этом как можно меньше походили на студентов, которые являются заклятыми противниками педелей.

НАЙТИ ПРОВОДНИКА

Другой вариант состоит в том, чтобы найти кого-то, кто хорошо знает Коллегию и сможет поработать гидом. Если у игроков предыдущая карьера подразумевала работу в Коллегии (Ученик волшебника, Писец, Студент, Благородный, Посвященный или нечто подобное), то они могут сами попытаться найти дорогу, пройдя проверку на Навигацию. То же самое можно сказать и о местном студенте или учителе, которого герои смогут убедить показать им маршрут до комнаты профессора. Алкоголь, как правило, отличная взятка для студентов, а обещание доступа к засекреченным данным хорошо работает на учителей-ученых. Любый преподаватель согласится вам помочь, если соблазнить его возможностью первому изучить Либера Хаотик, добытую Бауэром в бою.

ДОСТАВКА ПОСЫЛКИ

Когда герои, наконец-то, доберутся до комнаты профессора, они застанут его (независимо, сколь поздно они придут) изучающим древние рукописи.



В отличие от сложившегося стереотипа об ученых, профессор Звестен только перешел рубеж тридцати лет, хорошо одет, обладает завидным здоровьем и пронзительным умом. Он говорит оживленно, часто жестикулирует. Ростом он 5 футов 7 дюймов, среднего телосложения, с каштановыми волосами и пронзительно голубыми глазами.

После прочтения записки от отца Ранульфа профессор спешит освободить стол от книг и тетрадей и приказывает героям ставить на него сундук. Прежде чем дотронуться до него, он тщательно изучает его со всех сторон, кивая и бормоча, что-то невразумительное себе под нос. Затем перелистав парочку запыленных фолиантов, он довольный поворачивается к вам.

— Хорошо, — начинает он. — Все выглядит достаточно надежным. Объект находится внутри, а цель этого сундука в том, чтобы нейтрализовать любые колдовские силы изнутри. Так? Очень хорошо — тогда позвольте взглянуть на объект поближе. Он открывает сундук, замирает с удивленно поднятыми бровями.

— Вы принесли это прямо от отца Ранульфа? — переспрашивает ученый. — Вы абсолютно уверены, что никто не открывал этот сундук, пока вы его несли? — Получив утвердительный ответ персонажей, складки между бровями Звестена становятся еще глубже. — Тогда, возможно, вы можете мне объяснить, почему там человеческая голова, вместо латунного черепа?

Заглянув в сундук, герои поймут что профессор их не разыгрывает. Хуже того, они узнают кому принадлежит голова. Это Иоган Опфер, их тайный свидетель на суде...

ЧТО ТЕПЕРЬ?

Игрокам возможно потребуется немного времени, чтобы переосмыслить последствия этого чудовищного открытия. Мастер может использовать профессора Звестена, чтобы подтолкнуть мысли игроков в правильную сторону. Его острый ум быстро сопоставит все детали в одну общую картину:

— Я узнаю этого человека. Он давал показания в суде, во второй половине дня. Мне кажется, именно после его показаний первосвященник Ульрика начал изрыгать свои нелепые обвинения. А эта икона, которой он тыкал в толпу — только подтверждает, что у бедолаги какой то горячечный бред в голове. Учитывая, что этот сундук ранее находился у него во владении, и у первосвященника вполне обоснованная причина желать смерти этому молодому человеку, я могу сделать следующий вывод: Голову в сундук положил именно первосвященник Ульрика, а принес ее один из наемных убийц, как доказательство, что заказ выполнен. И хотелось бы напомнить, что теперь в сундуке отсутствует латунный череп, описанный отцом Ранульфом. Значит он теперь где-то в другом месте. Исходя из этого можно предположить, что так как первосвященник был последним человеком, владевшим сундуком перед вами, и проявляющим необычный интерес к темной реликвии, то череп скорее всего все-еще находится у него. И скорее всего он оставил его, чтобы использовать для каких то своих целей и тянуть с этим он точно не будет. Он по-прежнему был во дворце, когда вы уходили? Вы уверены?

ГОЛОВА В СУНДУКЕ

Последний раз, когда герои видели латунный череп, Отец Ранульф поместил опасный артефакт в сундук с магическими печатями, подавляющими все его колдовские свойства. Сундук передали первосвященнику Клаусу Либнитцу, который должен был решить, что с ним делать дальше.

Персонажи уже, наверное, узнали, что Либниц является членом одной воинственной фракции культа Ульрика, именуемой Братством Топора. В дальнейшем им предстоит выяснить, что Братство было извращенно и стало поклоняться Кхорну, Богу Крови. Они назвались Алым Черепом, а во главе стал сам Клаус Либниц. Его планы вот-вот свершатся (в следующей главе), но для их реализации ему необходим латунный череп. Как только сундук попал в его руки, он вытащил оттуда темную реликвию и спрятал в своих покоях в храме Ульрика.

Но сундук недолго пустовал. Разъяренный внезапным появлением неожиданного свидетеля (которого к тому же они собирались принести в жертву) Иогана Опфера на судебном процессе, Либниц приказал своим подручным убить бедолагу. В наступившей суматохе и боине это не составило труда. Голову Опфера положили в сундук вместо латунного черепа. Поэтому несчастные игроки даже не догадываются, что несут в Коллегию не опасный артефакт, а отрезанную голову неповинного парня.

Нездоровый интерес первосвященника к латунному черепу начал волновать отца Ранульфа, который ожидал, что колдовская вещь будет сразу же уничтожена по прибытию в Мидденхейм. Подстрекательская речь Клауса на суде, спровоцировавшая погромы и убийства, только усилила подозрения Ранульфа.

Услышав рассказы героев о свойствах мрачной реликвии, святой отец предположил, что Либниц мог попасть под контроль черепа, который использует первосвященника для разжигания религиозной войны между ульриканцами и сигмаритами. Отец Ранульф даже не мог представить, что Либниц как-то связан с ужасными деяниями культа Алого Черепа. В общем он украл сундук (в котором на самом деле голова Опфера) и попросил героев поскорее отнести его в Коллегию Теологии, где смогут наконец-то уничтожить этот артефакт.

♦ ГЛАВА VIII. ТАЙНОЕ СТАНОВИТСЯ ЯВНЫМ ♦



Последняя глава. Кульминация всего приключения. Герои мчатся назад во дворец, но прибыв туда, не находят там ни первосвященника Либнитца, ни латунного черепа. Клаус пошел в храм Ульрика, где он готовится провести отвратительный ритуал, который освободит демона, пойманного в ловушку внутри артефакта Хаоса. Героям предстоит пробиться в храм и остановить ритуал прежде, чем он завершится.

УЖАСНАЯ НАХОДКА

Эта глава начинается там, где закончилась предыдущая — покои профессора Звестена в Коллегии Теологии. Обнаружив в сундуке вместо проклятого черепа отрезанную человеческую голову, игроки поняли (не без подсказок профессора), что артефакт у Клауса, и он собирается совершить нечто злое и крайне опасное.

НАЗАД ВО ДВОРЕЦ

Первым импульсом героев будет вернуться назад во дворец той же дорогой, которой они пришли. При этом они рискуют столкнуться с теми же опасностями, которые поджидали их на пути сюда. Насколько будет опасно и затянато возвращение — решать Мастеру. Если

герои попросят профессора Звестена сопровождать их, то проблемы с университетскими педелями им уже не угрожают. По прибытию ко дворцу персонажи могут тайно проникнуть назад или подойти прямо к страже у ворот и сообщить, что вы выполняете поручение отца Ранульфа из храма Ульрика и желаете с ним встретиться.

ПОДНЯТЬ ТРЕВОГУ

Если игроки спросят, то стража сообщит им, что первосвященник Клаус Либнитц покинул дворец около полудня назад, вместе с несколькими младшими священниками. Когда его остановила охрана, он сказал, что возвращается в храм Ульрика, молиться и медитировать. Стражники не осмелились остановить заместителя Ар-Ульрика и никто не счел нужным будить командира Шульцмана по такому незначительному поводу.

Если же герои прокрадутся назад во дворец незамеченными, то только во время разговора с отцом Ранульфом, когда они расскажут про пропавший череп и отрезанную голову Опфера, они узнают про отбытие Либнитца. Это неожиданность не только для Ранульфа, но и для нескольких старших священников, которые спали, когда Либнитц покидал дворец. Небольшой опрос позволит понять, что все священники, которые



ушли с Либнитцом, были членами Братства Топора.

Возможно, персонажи сочтут нужным разбудить командира Шульцмана и сообщить ему, что Либниц покинул дворцовый комплекс. Эта новость удивит и разозлит маршала Мидденхейма, ведь он четко приказал всем, кто связан с судом, оставаться во дворце и не покидать его без разрешения Шульцмана. Если герои изложат командиру свои подозрения, что первосвященник Ульрика — тайный лидер или участник культа Хаоса и собирается совершить нечто ужасное, командир отнесется к этому с недоверием.

— Либниц? Последователь Хаоса? Да вы издеваетесь? Как он может при этом поддерживать статус первосвященника в храме Ульрика, не вызывая подозрения? Или в отместку вы решили обвинить всю религию Белого Волка в предательстве? В Мидденхейме это очень опасное обвинение!

Не прислушиваясь к вашим аргументам, Шульцман надевает халат и покидает свои покои. Он приказывает капитану, отвечающему за оборону дворца, собрать всех свободных стражников и сопровождать его в храм Ульрика. Слуги суетятся вокруг, в спешке облачая маршала в боевые доспехи. Он намеревается привести Либница и других святых отцов назад во дворец, даже если для этого придется применить силу. Шульцман не скрывает своего раздражения, что Либниц посмел нарушить его приказы и уйти из дворца, вопреки воле заместителя курфюрста. Между тем отец Ранульф пытается пробиться в комнату Верховного капитула, утверждая, что у него неотлагательный разговор к Штольцу. С точки зрения богословия и судебных правил — это беспрецедентный шаг, поэтому старику понадобится некоторое время, чтобы убедить младших священников Сигмара пропустить его. Герои могут помочь Ранульфу и ускорить его встречу с Штольцем, если поговорят с каким-нибудь сигмаритом, кто

знает, что они работают на капитула. Во время беседы ульриконец расскажет о своих подозрениях, что Либниц готовится к чему то ужасному, и очень скоро, возможно даже прямо сейчас.

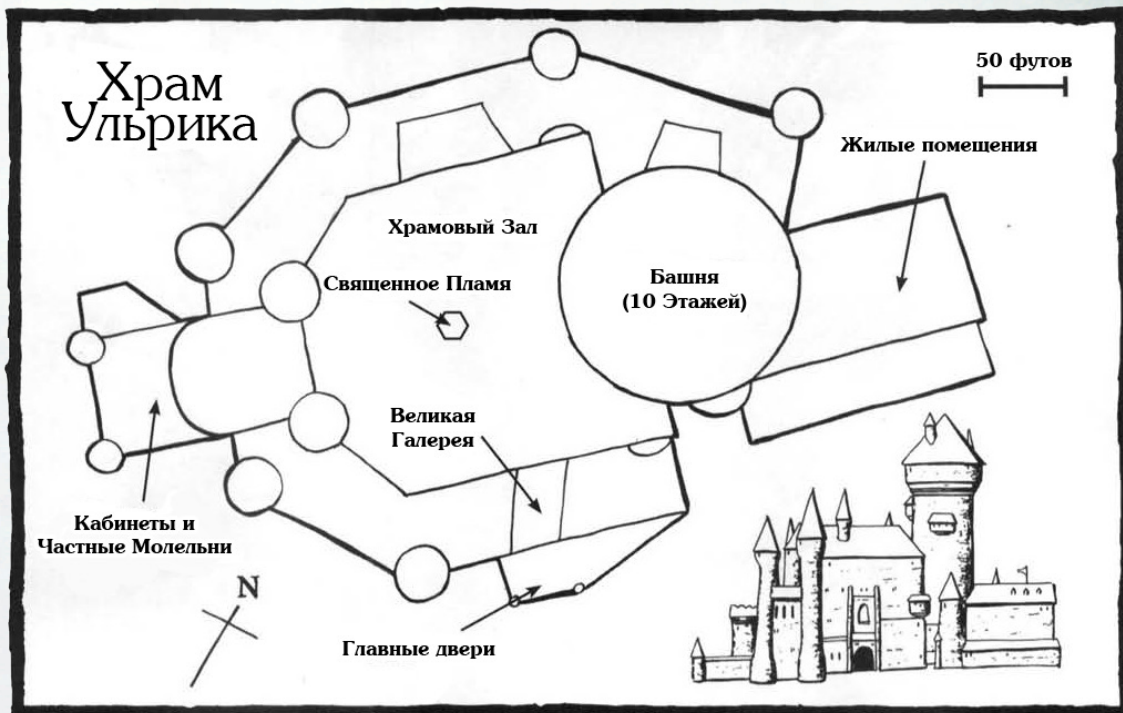
Вся подготовка (сбор стражников, вооружение маршала) для похода в храм займет не менее 20 минут. К тому времени, когда вся делегация доберется до места назначения, будет уже слишком поздно, так что Мастер должен поощрять игроков (возможно, они и сами поймут, что медлить нельзя) скорее отправиться в храм. Например, отец Ранульф и капитул Штольц будут призывать героев как можно быстрее помешать Либниццу и сорвать его злодейский план.

НЕБОЛЬШИЕ ЗАДЕРЖКИ

В дополнения к потенциальным опасностям ночных прогулок по городу, описанных в предыдущей главе, героям предстоит столкнуться еще с одним осложнением: все встречные патрули стражи склонны вначале стрелять, а потом задавать вопросы. Это связано с тем, что первосвященник рассказывал каждому встречному патрулю, что он бежит под защиту храма Ульрика после того, как подосланный сигмаритами убийца пытался убить его прямо в постели. И теперь стражники в каждом прохожем подозревают еретика-сигмарита, пытающегося убить первосвященника или уничтожить Мидденхейм со всеми его обитателями. Только прямые приказы командующего Шульцмана могут их убедить в обратном.

Прочитайте или перефразируйте следующий текст, когда игроки доберутся до храма:

Тишина и покой укрывают храм Ульрика. Когда вы приближаетесь ближе, ночное небо закрывает огромный центральный купол, освещаемый изнутри Священным Пламенем Ульрика. Группа из трех стражников патрулирует здание снаружи. Небольшое наблюдение за храмом подскажет,



что его охраняет три патруля, периодически обходя периметр (время между появлением патрулей примерно 25 секунд). Охранники выглядят напугано\ взволнованно, внимательно всматриваясь в окружающую темноту, как будто ожидают нападения притаившегося врага.

Внезапно ветер стихает и до ваших ушей доносится отголоски тихого пения. Слов разобрать нельзя, но кажется, что оно исходит изнутри храма. В следующий момент искрящийся ярко-алый свет озаряет внутреннюю часть храма, пробиваясь багровыми копьями-лучами сквозь зарешеченные окна.

Если персонажи будут осторожны и благоразумны, то смогут придумать способ, как обойти патруль и пробраться внутрь. Как вариант, можно оглушить стражников, но есть большой шанс, что прольется кровь. А маршал Шульцман не погладит по голове героев, если пострадают его люди, независимо от сложившихся обстоятельств.

Либниц со своими последователями (члены Братства Топора и Алого Черепа) закрыли главные ворота храма изнутри, чтобы никто не помешал им проводить ритуал. Само собой, стражники будут расценивать любую попытку выломать\ взломать дверь, как нападение на храм бога-защитника города и будут реагировать соответственным образом. Открытие дверей потребует от героев или мощного заклинания, или массивного тарана. Успешная проверка Восприятия позволит героям найти невысокий участок стены, который вы так же легко преодолете, выполнив (опять-таки) проверку на Лазание. Это оптимальный, но и не единственный путь внутрь храма.

Попав внутрь, герои ясно услышат пение, доносящееся из большого храмового зала, где расположено

Священное Пламя. Голоса постепенно усиливаются, доходя до высшей точки, ритуал вот-вот будет завершен. Герои со Знанием Языков (Темное Наречие) могут понять, что это заклинание призыва Кхорна, Бога Крови. Двое воинов из Братства Топора охраняют галерею, ведущую в зал, и будут атаковать любого, кто попытается пробиться мимо них.

БРАТСТВО ТОПОРА

Это элита Тевтогенской Гвардии, развращенная силами Хаоса. В отличие от остальных гвардейцев, эти воины вооружены большими двуручными топорами, вместо молотов. Как и остальные участники ритуала, воины нанесли красной краской символы Кхорна на свои доспехи, оружие и лица. Они тратят один раунд, доводя себя до «бешенства» прежде чем атаковать.

Внутри зала еще пять воинов Братства Топора стоят кругом вокруг огня Ульрика, они все несут на себе метки Кхорна. Внутри круга, одетый в красно-черную мантию, стоит заместитель Ар-Ульрика Клаус Либниц. Латунный череп висит у него на шее, сверкая огненно красным светом из глазниц. На лице торжествующего еретика нарисован Алый череп.

Гвардейцы-предатели, защищающие проход — сильные, тренированные и безумевшие враги. Бой с ними будет очень сложным (по крайней мере так задумывается). Мастер должен заставить героев попотеть, чтобы справиться с этой опасностью, но при этом не угробить всю партию. Бой с пятью гвардейцами во главе с самим Либницом вообще подобен самоубийству. Поэтому, пока герои яростно сражаются в проходе, уклоняясь и блокируя неистовые удары топоров, Мастер поведает, что ритуал продолжается.

Ритм магического заклинания убыстряется, Либниц извлекает из-за пояса большой зазубренный нож с рукояткой, украшенной рубиновыми черепами. Не спеша он приближается к одному из поющих культивтов и вонзает клинок глубоко в горло. Горячий фонтан



крови хлещет прямо на латунный череп, заставляя глазница артефакта пылать еще сильнее. Клаус идет к следующему поюшему, и мерзкая процедура снова повторяется.

Каждое убийство займет у лидера культа два раунда. В зависимости от того, сколько времени героям понадобилось, чтобы победить\проскочить охрану, столько еще живых еретиков останется стоять вокруг огня (четыре или меньше + Либнитц). Статистика у всех одинаковая, как и тактика. Параметры Клауса указаны в книге приключения (после того, как он перешел на сторону Хаоса, он лишился возможности кастовать волшебство вообще, ведь его новый покровитель презирает магию).

Однако, если герои уж слишком затянули бой, или как последние идиоты решили дожидаться окончания ритуала, то положение вещей становится еще хуже (казалось бы куда еще хуже, ан нет). Ярчайший свет из глазниц черепа постепенно сгущается и начинает принимать отвратительную форму демона Хаоса — Кровотворец, Геральд Кхорна, Бога Крови и Черепов. Либнитц падает наземь, извиваясь в агонии, кровь течет из глаз, носа, ушей и рта. Прямо на глазах оторопевших героев, демон полностью принимает телесную форму. Он проводит своим длинным языком по острым, как иглы, клыкам, осматриваясь по сторонам. Персонаж, с определенным набором навыков и талантов, может понять, что перед ними особенно большой и мощный демон из рядов кровотворцев.

Если игрокам удастся победить Либнитца и его воинов Братства Топора до того, как ритуал будет завершен, это не испортит столь яркий и патетический финал. Просто опишите, как череп падает в лужу крови и спустя мгновения вся она впитывается реликвией, а перед глазами героев возвышается колоссальный рогатый демон — Кровотворец.

Демон будет сражаться до самой смерти. Если бой пойдет не в пользу наших героев, то Мастер должен

обеспечить подкрепление в лице маршала Шультцмана с дюжиной городских стражников. С ним, также могут быть отец Ранульф и капитул Штольц. В общем, подкрепления должно быть достаточно, чтобы дать героям шанс победить демона, но не спасая их откровенно. И убедитесь, чтобы финальный удар нанес кто-нибудь именно из партии персонажей. В конце концов, это ИХ момент триумфа, и повод потом хвастаться и гордиться.

ДЕМОН УНИЧТОЖЕН

Перед смертью кровотворец издает оглушительный вопль и растворяется в красном тумане, который через несколько секунд рассеивается. Латунный череп чернеет и раскалывается на мелкие части. Неожиданно для всех, из груды трупов, раздается хрип и мокрый кашель. Подойдя ближе, герои видят, что Клаус Либнитц еще жив. Он отхаркивается черным комком крови и устремляет на вас полный ненависти и презрения взгляд.

Дураки! — каркающий смех срывается с его губ. — Вы не можете противостоять воле Кхорна!! Этот череп — всего лишь маленькая часть сущности моего Багрового Властелина, а уничтожив его материальную форму, вы позволили этой сущности вернуться в сердце Хаоса!! Есть еще две реликвии, каждая из которых содержит такую же сущность, и когда все три части объединятся, Ксатродокс Багровый Живодер вернется в этот мир и его жажда крови будет неутолима! Кровь за кровь! Кровь для Бога Крови!!....

Его глаза тускнеют и он оседает в лужу собственной крови. Клаус Либнитц, заместитель Ар — Ульрика в храме Ульрика, тайный магистр культа Алого Черепа мертв.



ОЧИЩЕНИЕ

Когда герои и другие участники сражения стоят над бездыханным телом первосвященника, Священное Пламя Ульрика извергается фонтаном серебристо-белого пламени. Ульрик очищает свой храм от скверны. Тело Либница и его приспешников уничтожается полностью, не останется ни пепла, ни праха, ни пятнышка крови. Чудотворный огонь, заполнивший собой весь зал, тем не менее, совершенно не вредит всем остальным. Каждый персонаж чувствует некую божественную власть, когда языки пламени совершенно безболезненно обвивают их тела. Они слышат — хотя скорее чувствуют — тихий, но пронизанный могуществом голос у себя в голове.

Вы защитили мой храм и моих людей. Прекратили междоусобицу и объединили всех перед лицом истинного врага. Так пусть же этот знак вдохновляет других последовать вашему примеру

Каждый герой чувствует краткое обжигающе холодное прикосновение к правому предплечью. Теперь каждый из них несет дар самого Ульрика. Белоснежная отметина резко контрастирует с вашей кожей. Она изображает вставшего на дыбы волка и держащего в передних лапах большой двуручный молот. Это призыв объединиться ульриканцам и сигмаритам перед лицом их настоящего, истинного врага.

Теперь осталось Мастеру торжественно поведать, что помимо знака каждый герой получает по одному Очку Судьбы и раздать оставшийся опыт.

ОКОНЧАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Хотя Либниц и его культ были уничтожены, есть еще ряд вопросов, которые потребуют скорейшего решения.

ДОКАЗАТЕЛЬСТВА ЕРЕСИ

Самый первоочередный вопрос — опровержения опасных обвинений Лейбница, в том, что культ Сигмара запятнан ересью и погряз в грехах и разврате.

Герои могут подумать, что после того как, выяснилось вся правда о Клаусе, и его роли в культе Алого Черепа, обвинения исчезнут и религиозная вражда тут же сойдет на нет. Это крайне ошибочное мнение. Вне всякого сомнения, обвинения Либница стали страшным ударом для культа Сигмара и неизвестно, чем бы все закончилось, если бы героям не удалось выявить настоящего еретика и предателя. Но также рискует и пострадать культ Ульрика, если станет общеизвестно, что самый преданный первосвященник, заменяющий самого Ар-Ульрика, на самом деле — безумный поклонник Бога Крови. Обнародование этих новостей только увеличит напряжение между двумя культами, вместо того, что бы его уменьшить. Верховный капитул Вернер Штольц это хорошо понимает, как и отец Ранульф, замещающий Либница, после его кончины.

Обе стороны согласны, что правда должна быть скрыта. Если ваша группа игроков любит политические интриги и интеллектуальное решение проблем, то

священники могли обратиться к ним с просьбой придумать прикрытие, которое так или иначе дискредитирует Клауса Либница и его обвинения, в то же время, сохранив в полной тайне его причастность к культу Алого Черепа. Также потребуются некоторые объяснения произошедшего в храме и смерти (или по крайней мере исчезновения) первосвященника Ульрика.

Решение этих проблем могут вам обеспечить несколько увлекательных сессий, если вы конечно предпочитаете такой игровой стиль.

Или же все можно значительно упростить. Герои клянутся молчать, вместо истинной правды распространяется слух, что Либниц перенес нервный срыв и в настоящее время проходит лечение в отдаленном монастыре жриц Шалии. Обесчещенная икона спрятана подальше от любопытных глаз, в подземное хранилище храма Сигмара. Отец Ранульф, совместно с Верховным капитулом Штольцем и командующим Шульцманом, выступают с заявлением, что весь спор был частью заговора приспешников Хаоса, дабы подорвать единство Империи и ослабить ее для дальнейшего нападения армий Архаона. Религиозная напряженность в Мидденхейме постепенно спадает. За порядком на улицах все так же бдительно следит городская стража.

ДОКАЗАТЕЛЬСТВО НЕВИНОВНОСТИ

После уничтожения культа Алого Черепа и его кровавого лидера, судебный процесс над охотником на ведьм Джейкобом Бауэром завершится в стенах дворца. С записанными показаниями бедолаги Иогана Опфера и свидетельствами наших игроков относительно всего, что они нашли в скрытом логове, Бауэра оправдают по всем пунктам обвинения. После личной встречи с капитулом вся троица из Ордо Фиделис покинет Мидденхейм преследовать поклонников Хаоса в других местах.

ЗАПРЕТНЫЕ ТРОФЕИ

Книга, которую Бауэр вытащил с боем из логова культа Алого Черепа переходит во владения Коллегии Теологии, которая добавит ее в свою закрытую коллекцию, с ограниченным правом доступа. Среди тех, кому дозволено изучать опасный трактат — ваш знакомый, профессор Альбрехт Звестен.

И ЖИЗНЬ ПРОДОЛЖАЕТСЯ....

Постепенно мир возвращается в Мидденхейм. Ведутся работы по восстановлению стен, дорог и домов, пострадавших во время осады. Так как ближайшие земли были очищены от зверолов и других угроз, беженцы постепенно возвращаются назад в свои деревни. Но наших героев ждет совсем иная судьба. Они зашли слишком далеко, и видели слишком много, чтобы вернуться к своим старым жизням. Хаос все еще угрожает Империи и противостоять ему стало их личным долгом. Их приключения продолжатся в «Шпилях Альтдорфа», второй части эпической компании.

ЗНАК ЕДИНСТВА

Божественный дар в храме Ульрика дает героям +10% бонус к проверкам при взаимодействии со священниками и благочестивыми последователями как Ульрика, так и Сигмара. Этот бонус увеличивается до +30%, когда герои проповедуют религиозную гармонию и сотрудничество двух конфессий против врагов любимой Империи.

Знак постоянен, хотя Сигмар и Ульрик имеет возможность лишить героя этого дара, если он разгневет божество. Если это произойдет, то знак чернеет и дымится, причиняя владельцу невыносимую боль и постоянную потерю 1 Здоровья и 1 Очка Судьбы. И теперь, вместо белоснежного волка с молотом, вы щеголяете бесформенным черным шрамом.

НАГРАЖДЕНИЕ ОПЫТОМ

Чаше всего, Мастер выдает очки опыта в конце каждой главы или игровой сессии. Если игроки справляются со своими заданиями плохо, то Мастер волен уменьшить опыт этих неудачников. Убедитесь, что каждый игрок получил свои заслуженные очки опыта перед началом новой главы, ведь им понадобятся все преимущества, если они хотят выжить в этом опасном приключении. В среднем игрок получает 30 опыта за неплохую ролевую игру во время сессии. Награда может быть увеличена до 50 очков за поистине геройские подвиги и неподражаемую актерскую игру.

ГЛАВА 1: КРЫСЫ В СТЕНАХ

Выяснить информацию о других убийствах: 10 очков
Победить скавенов: 50 очков

ГЛАВА 2: УСЫПАЛЬНИЦА В ЛЕСУ

Найти вход в усыпальницу: 15 очков
Победить подземных обитателей : 50 очков
Вернуть вещи из трофейной комнаты: 10 очков

ГЛАВА 3: СМЕРТОНОСНЫЙ ГРУЗ

Столкновения и события по пути назад: 10 очков
Доставить череп в Мидденхейм: 50 очков

ГЛАВА 4: БЕСПОКОЙНЫЕ СМЕРТИ

Победить культистов Фиолетовой Руки: 40 очков

ГЛАВА 5: ПАНИКА НА УЛИЦАХ

Столкновение с разъяренной толпой: 10 очков
Побег из храма Ульрика: 25 очков

ГЛАВА 6: ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ

Победить культистов Алого Черепа: 20 очков
Привести Иогана Опфера на суд: 20 очков
Действия на суде: 10 очков

ГЛАВА 7: ОПАСНАЯ ПРОГУЛКА

Добраться до Коллегии Теологов: 15 очков
Встречи в пути: 10 очков за каждую встречу

ГЛАВА 8: ТАЙНОЕ СТАНОВИТСЯ ЯВНЫМ

Победить Либнитца и его гвардейцев: 50 очков
Победить демона: 50 очков + 1 Очко Судьбы

