

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

ПОКРОВИТЕЛИ СТАРОГО СВЕТА II



◆ Четверо более могущественных покровителей для WFRP ◆



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

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	3
Как это использовать?	3
Навыки выше 100 пунктов.....	3
Затеи.....	3
Уберш... где?	3
Вильгельм фон Фольк	4
Новая черта существа: Пустой	4
«Пятый угол»	5
Большие связи Лохнера	6
Желания Вильгельма.....	6
Кабал	6
Последствия.....	7
Престижное приключение: Одна обида оседает на другой.....	7
Новая затея: гипотеза Пустоты	7
Ангела Хедамме	8
Следуя за наживкой	8
Высокий Круг Гриссенвальда.....	9
Повестка дня Ангелы	10
Последствия.....	10
Престижное приключение: Гикори, дуб, сосна и травы.....	10
Новая затея: Знахарская школа	11
Брайанна «Дер Брикэсе» Розендорн	12
Река Талабек.....	13
Требования Розендорн	13
Карнавал Пандемониум	14
Престижное приключение: Иголка в сосновом лесу.....	14
Последствия.....	14
Новая затея: Провидцы ни к чему	15
Диль Ульрикссон	16
«Змей и ведро».....	17
Новое оружие: Цеп-Кадило	17
Дела Дили	17
Новое существо: Болотная мумия	18
Последствия.....	18
Престижное приключение: Покончим со старым	18
Новая затея: Свидетельствуйте.....	18



ПОКРОВИТЕЛИ СТАРОГО СВЕТА II

♦ ВВЕДЕНИЕ ♦



Старый Свет пропитан историями о героизме и выдающихся личностях, отличающихся своей смелостью и славой. От легендарного Сигмара Молотодержца и его соратников до романтической повести о Женевьева Дьёдонне и Детлефе Зирке - каждый мужчина, женщина и ребёнок в Империи может вспомнить имена бесчисленных образцов легенд. Однако правда об этих людях зачастую намного более мрачная, чем принято считать исходя из легенд.

В **Покровителях Старого Света II** представлены четыре могущественных неигровых персонажа, которых ведущие могут ввести в свои кампании в качестве наставников, источников информации и приключений, а также, быть может, и в роли антагонистов, если персонажи устроят беспорядок. Каждый неигровой персонаж имеет подробную биографию, необходимые для игры профили, уникальное расположение, в котором их можно будет отыскать, и множество приключенческих зацепок, которые приведут к ним персонажей, и которые приведут их к персонажам.

Вдобавок к приключенческим зацепкам каждый покровитель сопровождается своими целями, которые могут быть расширены до полноценного приключения, рассчитанного на несколько сессий, если персонажи проявят себя с лучшей стороны. Прохождение таких приключений может обеспечить персонажам доступ к большим ресурсам, знаниям и союзникам - при желании на этой базе можно построить целую кампанию.

Если вам понравился этот PDF-файл, ознакомьтесь с материалом **Покровители Старого Света**, где представлены ещё четыре могущественных мецената с запредельными амбициями.

КАК ЭТО ИСПОЛЬЗОВАТЬ?

Использовать эту книгу можно по-разному: в качестве набора неигровых персонажей для взаимодействия с персонажами, как временных покровителей и дающих зацепки для приключений, а также в качестве информаторов для ЗАТЕИ *консультация у специалиста* («WFRP: книга правил», стр. 197) или как основу для создания целых кампаний. Возможно, ведущие захотят использовать правила *окажи мне услугу* («WFRP: книга правил», стр. 198) в качестве вознаграждения за выполнение различных заданий, которые покровители поручают персонажам.

НАВЫКИ ВЫШЕ 100 ПУНКТОВ

Многие неигровые персонажи, представленные в **Покровителях Старого Света**, обладают навыками, выше 100. Чтобы выполнить проверки этих навыков, обратитесь к правилам на странице 151 «WFRP: книга правил».

ЗАТЕИ

Каждый из них обладает специальной ЗАТЕЕЙ, которым персонажи могут воспользоваться во время фазы игры между приключениями. В некоторых случаях для получения этой возможности необходимо заслужить доверие неигрового персонажа, а в других достаточно просто знать, как его найти.

УБЕРШ... ГДЕ?

Каждый из представленных здесь покровителей имеет свое характерное расположение, там, где они живут и работают, и в котором персонажи, скорее всего, будут с ними взаимодействовать. Несмотря на то, что эти места представлены в контексте Старого Света - в Альтдорфе, Нульне и т.д., - их можно легко перенести в любую необходимую область Старого Света.

В качестве альтернативы можно оставить этих покровителей именно там, где они были указаны, дав персонажам повод путешествовать по миру в поисках неигровых персонажей, необходимых им для достижения собственных целей. Подобные путешествия в поисках мастеров, наставников и покровителей - распространенная история во многих эпических сюжетах, и она очень хорошо вписывается в кампанию Warhammer.





ВИЛЬГЕЛЬМ ФОН ФОЛЬК

ПРОФЕССОР МАГИИ, ИСТОРИИ И ВОЙНЫ

ВИЛЬГЕЛЬМ ФОН ФОЛЬК ЧЕЛОВЕК - ПРОФЕССОР (ЗОЛОТОЙ I)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3†	57	29	39	59	80	51	52	84	79	63	20

Черты: ненависть (военные должностные лица), пустой, магический дар (улгу), оружие (меч)

Навыки: концентрация (Улгу) 99‡, кутёж 64, хладнокровие 104, уклонение 71, артистизм (лекции) 83, артистизм (сказительство) 68, оценка 89, азартные игры 89, сплетничество 71, торговля 68, запугивание 59, интуиция 105, язык (боевой арг) 104, классический 94, магический 109, тилейский 94), лидерство 68, знание (история 94, магия 109, рейкланд 89, военное дело 104), рукопашный бой (основное 80, древковое 62), наблюдательность 85, книжные изыскания 99, верховая езда (лошади) 66

Таланты: эфирный унисон‡, школа магии (улгу)‡, книжный червь, бдительность, самообладание, роковое пророчество (*твоя участь приближается с восходом*), этикет (книгочеи), быстрые руки, железная воля, магическое чутьё‡, ритор, грозный вид, простейшая магия ‡, оратор, духовная чистота, грамотность, кладёз знаний (магия), кладёз знаний (военное дело), смекалка, второе зрение ‡, шестое чувство, скорочтение, счетовод, башня памяти, закалка, боевой маг ‡

Имущество: поношенная одежда, меч, кресло-коляска

† пока он сидит на своём кресле-коляске

‡ эти черты, навыки и таланты не могут быть использованы до тех пор, пока вильгельм не избавится от своей черты существа *пустой*, как описано ниже.

Мотивация: высшее благо.

Краткосрочная амбиция: найти отряд компетентных союзников, тщательно протестировать их.

Долгосрочная амбиция: обратить вспять ритуал, сделавший его Пустым.

Воспитание Вильгельма было весьма скромным. На самом деле, оно было столь незаметным, что только благодаря проходящему мимо тенеманту открылась правда: юный Вильгельм являлся вундеркиндом *Улгу*, и его жизнь, на самом деле была не совсем обычной, так как была окутана иллюзиями. Молодого благородного юношу отвезли в Альтдорф и передали на попечение Серого Ордена, где он быстро и блистательно возвысился. Его острый ум, приветливость и сострадание к людям всех сословий сделали его надёжным другом для всех. Кроме того, его впечатляющее владение магией привлекло к нему внимание боевых магов Серого Ордена.

К 30 годам Вильгельм стал полноценным Боевым Магом. Его постоянно прикрепляли к дивизиям штатных войск Рейкланда, чтобы он оказывал помощь на поле боя, а также выступал в качестве советника Маршалов. Зачастую, он блистал на невидимых путях - раскрывая заговоры, скрытые под покровом того или иного конфликта. Там, где другие видели неспровоцированное нападение Бретонцев,

Вильгельм знал, что это были манипуляции скавенов. Там, где жители удивлялись внезапной жестокости во время сезонных набегов звероловов, Вильгельм разоблачал деятельность коварного культа.

Тем не менее, не всегда остроумие, обаяние и предприимчивость Вильгельма ценились по достоинству. Под командованием особенно упрямого офицера во время кампании в Пограничных Княжествах десять лет тому назад фон Фольк обнаружил засаду, организованную шайкой зеленокожих шаманов. Вильгельм предостерег свой отряд, однако приказ маршировать через укрепленный перевал все равно был отдан, несмотря ни на что. В последовавшей резне Вильгельму пришлось сражаться с объединенной мощью зеленокожих и их ужасающей магией Ваагх! И хотя благодаря своим талантам он одержал победу, в результате опустошительного воздействия высвободившейся магии он был травмирован и сломлен, а из его души была выжжена искра магии.

Теперь, много лет спустя, измученный, разбитый и донельзя расстроенный надменностью своих студентов, Вильгельм преподаёт в университете магии в Альтдорфе. Он преподаёт теорию основ магии, а также военную тактику и историю в аудиториях, где собираются молодые, скучающие студенты. Однако разум Вильгельма всё это время не бездействовал, и его пытливый взор по-прежнему занят выявлением угроз Империи. Только, ему нужен кто-то ещё, кто будет орудовать мечом.

Вильгельм лысеет и покрывается морщинами не по годам. Оставшиеся у него волосы уступают только огромной клочковатой бороде. Он носит поношенные, свободные рубашку и штаны поверх своего некогда молодого тела, ставшего толстым в его нынешнем состоянии. В результате столкновения с необузданной магией орков он был парализован ниже пояса. Для того чтобы передвигаться, он пользуется инвалидным креслом, из-за чего у него остались мускулистые руки, а ноги стали совсем дряблыми.

НОВАЯ ЧЕРТА СУЩЕСТВА: ПУСТОЙ

Подобно чёрной дыре в Эфире, присутствие этого существа опустошает Ветра Магии. Это существо не может произносить заклинания и быть объектом заклинания ни при каких обстоятельствах. Заклинания в радиусе 9 метров от этого существа имеют либо удвоенный порог сотворения или увеличенный на 4, смотря что из этого будет хуже.



«ПЯТЫЙ УГОЛ»

«Пятый угол» представляет собой убогое питейное заведение, приютившееся в переулке между ломбардом и продавцом «непристойных портретов», расположенное в паре улиц от Университета Альтдорфа. Фасад здания непримечателен и ничем не отличается от всех обветшалых домов в округе, если не считать тонкого циферблата часов, намалеванного на двери серой краской (правда, тот, кто его рисовал, некачественно выполнил свою работу: часовая стрелка смотрит в пол, но вместо цифры «VI» указывает на «V»).

За обшарпанным фасадом расположен небольшой зал с полудюжиной столиков, неплохо обставленный, хотя и заляпанный элем бар с прекрасным выбором бретонских вин, альбионского виски и кислевской водки, а также камин, который изредка зажигается в холодное время года. За столиками обычно сидит одна и та же небольшая горстка завсегдатаев - в основном студенты Вильгельма фон Фолька, хозяина заведения - которые проводят больше времени, споря о предметах, обсуждаемых на занятиях, вместо того чтобы выпивать. В баре работает симпатичная молодая женщина по имени Кэйтлин Грау, которую завсегдатаи называют «Майн Грауляйн».

За залом находится проход, ведущий к двум уединенным питейным кабинкам, кухне и лестнице, ведущей на этаж вверх, а также этаж вниз. В подвале расположены уборная и погреб, больше ничего примечательного там нет, а на верхнем этаже - две спальни, одна для Вильгельма, другая для Кэйтлин, которая при необходимости ухаживает за Вильгельмом.





БОЛЬШИЕ СВЯЗИ ЛОХНЕРА

Франц Лохнер - весьма влиятельная фигура в Убершрейке, стоящая в центре многочисленных сюжетных линий, подробно описанных в **Путеводителе по Убершрейку** (стр. 28) и **Книге Приключений** (стр. 34). Любая из приключенческих зацепок, представленных в этих книгах, вполне может подойти для нужд Франца, или, с небольшими изменениями, может подойти любой другой вопрос из жизни города Убершрейка. Лохнер является хорошим вариантом для создания покровителя более низкого уровня, вдобавок к Вильгельму фон Фольку, для тех ведущих, которые захотят создать целую кампанию с участием этих покровителей.

КАБАЛ

Кабал - коварный культ, действующий внутри Колледжей Магии с целью выйти за рамки ограничений, установленных Теклисом при их основании. Хотя большинство кабаллитов были вынуждены бежать, когда был обнаружен их лидер Эгримм ван Хорстманн, часть спящих агентов по-прежнему остаются серьёзной занозой в боку Империи. Подробнее о Кабале и связанных с ним махинациях можно узнать в книге **Приключения Убершрейка: Сердце из стекла**.

Желания Вильгельма

НУЖДАЮЩИЙСЯ ФРАНЦ

Старый знакомый Вильгельма попал в беду и обратился за помощью. Франц Лохнер, владелец трактира «Красный полумесяц» в Убершрейке, не стал вдаваться в подробности, однако твердо настоял на том, чтобы Вильгельм немедленно прислал помощь. Фон Фольк доверяет Лохнеру и считает, что если тот в своих письмах туманен и не терпит никаких промедлений то, значит, что произошло действительно что-то неладное... Но, более того, Вильгельм считает, что у Франца может быть наводка на его добычу в Пограничных Княжествах.

ЛУЧШЕ ПОЧИТАЙ

Сожжения книг не слишком распространены в Альтдорфе, но всё же, порой случаются, как правило, от рук ревностных охотников на ведьм или вспылчивых сигмаритов. Жрецы храма-библиотеки Верены не одобряют подобные действия, поскольку испытывают отвращение к уничтожению знаний - пускай даже непристойных - которые несут за собой подстрекатели. Но некоторые, в том числе и Вильгельм, идут ещё дальше... По своим каналам фон Фольк получил информацию о том, что экземпляр книги Вильгельма Лейбера «Ненавистные крысолюды и весь их мерзкий род» был обнаружен, его владелец сожжен, а сам фолиант вскоре последует за ним. Фон Фольк хочет, чтобы её подменили обычной книгой - прямо перед носом у охотников на ведьм.

ВЫСТАВКА СТАРИННЫХ ВЕЩЕЙ

После того как Вильгельм немного сблизится с персонажами, он обращается к ним со странной просьбой: он просит их всех поехать с ним на передвижную ярмарку антиквариата, которая находится за стенами Альтдорфа. Он просит персонажей нести его многочисленные покупки, помогать ему передвигаться на кресле по неровной земле и заменять его во время многочисленных аукционов. Кроме того, он использует эту возможность, чтобы персонажи отвлекали внимание и самостоятельно похищали некоторые редкие предметы... а когда древние вещи будут вызволены из древних сокровищниц, персонажам также придётся продемонстрировать своё боевое мастерство.

А ПОТОМ ОНИ ПРИШЛИ ЗА МНОЙ

Вильгельм рассказывает, что много лет тому назад ему угрожала небольшая группа квалифицированных магов, уверяя в том, что если он не присоединится к ним и не раскроет свой «полный потенциал», то они лишат его «привилегии владения магией». Тогда он не придал этому значения, однако за прошедшие с тех пор года, а также из-за неприятностей связанных с кабаллитами, Вильгельм полагает, что его нынешний недуг каким-то образом связан с тем ужасным раковым заболеванием, которое находится в самом сердце Колледжей Магии. Большинство из тех, кто некогда угрожал ему, бежали, когда началась междоусобица... однако одна из них все же осталась - верховный маг Золотого Ордена Эфемеретта Русе, и Вильгельм хотел бы поговорить с ней.

ВИЛКА СЛЕВА, ГРИБ СПРАВА

«Кайзерплац», одна из лучших закусовых во всём Альтдорфе, выполненная сообразно величественной Кайзерплац, принимает у себя весьма важное празднование дня рождения: Ферспасиана Канта, магистра-патриарха Ордена Света. Вильгельм, старый друг патриарха, получил приглашение и решает взять с собой персонажей в качестве своих помощников... так он говорит привратникам. На самом деле персонажи здесь для того, чтобы расследовать дело, обнаруженное фон Фольком. Кто-то тайком провез в город снотлингов и использует «Кайзерплац» для их содержания. Вильгельм хочет узнать, зачем и как, но самое главное - не имеют ли эти события какого-либо отношения к его службе в Пограничных Княжествах.





ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ОДНА ОБИДА ОСЕДАЕТ НА ДРУГОЙ

С помощью связей и друзей Вильгельм нашёл шамана, который, по его мнению, обладает секретом возвращения его магической искры: Кнашер Сломанный Зуб, орк-фанатик на службе у Горфанга Гнилобрюха, военачальника Чёрного Утеса. Вильгельм знает, что штурм или даже проникновение в Чёрный Утёс невозможен без наличия союзников. С помощью своей хитрости он убедил короля Казадора Громогого Рога, опального правителя карак Азул - владения, ныне известного как Чёрный Утёс - отправить экспедицию с персонажами и самим собой. Но Вильгельм знает, что, оказавшись внутри, им придётся бросить своих гномов-союзников и отправиться на поиски шамана, одновременно ведя инвалидную коляску Вильгельма по опустошённой гномьей твердыне.

Последствия

Успешное восстановление магических способностей Вильгельма даст персонажам невероятно могущественного союзника в лице Серого верховного мага, однако это повлечет за собой некоторые политические неприятности, ведь формально у Вильгельма была отозвана лицензия, когда он стал Пустым. Это может обернуться для персонажей дополнительными приключениями и политическими неурядицами, ведь теперь они связаны с магом-шельмой. Кроме того, нарушение Вильгельмом клятвы, данной королю Казадору, может привести к тому, что персонажи окажутся в самом центре чрезвычайно опасной ситуации.

Если персонажи также помогут королю Казадору и помогут ему освободить карак Азул, это кардинально изменит политическую ситуацию в Пограничных Княжествах. Персонажи, скорее всего, получат титул «друзья гномов» и обретут очень богатого и могущественного покровителя.

НОВАЯ ЗАТЕЯ: ГИПОТЕЗА ПУСТОТЫ

Союзники Вильгельма, возможно, захотят воспользоваться его знаниями и наставлениями. Несмотря на то, что старый маг не любит безучастных лиц на своих лекциях, он с радостью согласится побаловать искренне заинтересованного ученика.

В фазе игры между приключениями персонаж, заслуживший расположение Вильгельма, может заняться общей ЗАТЕЕЙ *консультация у специалиста* («WFRP: книга правил», стр. 197) и получить от Вильгельма информацию по любому из вопросов, в которых он является экспертом. Проведение этого события происходит в обычном порядке.

В результате ЗАТЕИ, потраченной на консультацию с Вильгельмом, персонаж должен пройти **лёгкую (+40) проверку стойкости**. Успех означает, что всё в порядке, а неудача - что часть ЧЕРТЫ Вильгельма *пустой* передалась вашему персонажу. Во время вашего следующего приключения первое заклинание, направленное на вас, проваливается, а все заклинания, произнесённые в пределах 9 метров от вас, требуют 1 дополнительный УРОВЕНЬ УСПЕХА для произнесения.

Каждый раз, когда вы консультируетесь с Вильгельмом, сложность броска, чтобы избежать получения этого эффекта, увеличивается на одну ступень (так что во второй раз такая **проверка стойкости** становится **заурядной (+20)**, и так далее).





АНГЕЛА ХЕДАММЕ

ПРЕМУДРЫЙ ЗНАХАРЬ



Мотивация: самосохранение.

Краткосрочная амбиция: найти агентов, которые будут выступать в роли её марионеток.

Долгосрочная амбиция: посадить Эммануэлла фон Либвиц на императорский престол.

Тем, кто сталкивается с ней в наши дни, трудно определить возраст этой морщинистой пожилой женщины, которую когда-то знали как фрау Хедамме, имперскую повитуху. Последний раз её видели на официальной должности, когда она принимала роды новорожденной Эммануэлле фон Либвиц, бывшей в то время наследницей престола Виссенланда. Затем Хедамме бесследно исчезла. Ходили самые разные слухи. Предполагали, что она сбежала и присоединилась к Грандиозному Карнавалу, или же что было совершено тщательно продуманное похищение, в результате которого вскоре появятся требования о выкупе. Некоторые утверждали, что её без лишнего шума казнили за подстрекательство, а более мнительные полагали, что её увезли, чтобы передать эльфам секреты имперского повивального искусства. Со временем большинство смирилось с тем, что она никогда не вернётся, и Хедамме официально признали мёртвой. Благородные люди изо всех сил старались превзойти друг друга в восхвалении усопшей, а самую уважаемую повитуху Империи оплакивали в огромных, чрезмерно пышных патриотических демонстрациях по всем городам и весям южной Империи.

На протяжении многих поколений Ангела Хедамме являлась самым верным доверенным лицом южной Империи. Путешествуя между Нульном, Альтдорфом и Аверхаймом, она выполняла роль доктора и повитухи для королевских семей и самых влиятельных людей в провинциях. Благородные люди доверяли ей решение всевозможных вопросов, переживаний и обид. Она была невозмутимой и обладала успокаивающим воздействием, ведя за собой новую жизнь в мир, заботясь о благополучном рождении и о продлении благородной крови. Будучи человеком, не увлекающимся политикой, но, безусловно, обеспокоенным благополучием своих подопечных и всей Империи в целом, Ангела пользовалась своим доступом, чтобы нашептывать успокаивающие слова: *«Возможно, он не понимает, какое унижение она причинила. Пригласите её на чашечку катайского чая, и я уверена, что после небольшой беседы вы сможете решить этот вопрос»*. Благодаря её хриплому голосу было спасено больше жизней, чем за десятилетия существования Имперских Штатных войск.

АНГЕЛА ХЕДАММЕ

ЧЕЛОВЕК - ПРЕМУДРЫЙ ЗНАХАРЬ (МЕДНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	27	29	32	46	77	52	73	83	85	76	21

Черты: магический дар (знахарство; друг животных, магический компас, испивание, порыв ветра, магическая отмычка, защита от дождя, очищение воды, гниение, сон, источник, ловкие руки; цепной разряд, ночное зрение, купол, обездвижение, устрашающий облик, телепортация, оберег), оружие (посох) +7

Навыки: подкуп 81, концентрация 105, обаяние 86, хладнокровие 103, вождение 78, стойкость 56, сплетничество 86, лечение 103, запугивание 52, интуиция 82, язык (магический) 103, знание (анатомия) 103, знание (фольклор) 103, знание (генеалогия) 103, знание (травы) 98, знание (местность) 93, знание (магия) 103, знание (медицина) 103, знание (дворянство) 103, знание (духи) 103, выживание 95, наблюдательность 102, молитвословие 105, книжные изыскания 98, ловкость рук 93, ремесло (мастер талисманов) 93, ремесло (травник) 83

Таланты: эфирный унисон, сродство с животными, школа магии (знахарство), самообладание, умелец (травник), этикет (дворяне), быстрые руки, полевая перевязка, магическое чутьё, мастер своего дела (травник), сумеречное зрение, ловкие пальцы, простейшая магия, грамотность, устойчивость (болезни), скиталец, кладёз знаний (медицина), смекалка, шестое чувство, ходок (леса), твердость духа, хирург

Имущество: бинты, целебные снадобья и припарки, рабочие инструменты (медицина), церемониальный плащ, посох

СЛЕДУЯ ЗА НАЖИВКОЙ

Если персонажи уже играли в Приключения в Убершрейке: Наживка и ведьмак, и они установили контакт с Александром Грюном, он может направить их к своей бывшей наставнице - фрау Хедамме. Помимо этого, Ангела Хедамме фигурирует в зацепке приключений **Связующие узы** из книги **Путевые заметки о Рейкланде**, поэтому персонажи могут узнать про неё благодаря слухам во время путешествий по Гриссенвальду.



А потом Ангела исчезла. Поисковые отряды прочесывали местность, обыскивая каждый холм и деревню. Растерявшиеся следователи даже прибегали к услугам экстрасенсов, которых большинство считало шарлатанами, но и те зашли в тупик и признали своё поражение. По мнению некоторых конспирологов, всё это было уловкой, и никто даже не пытался её искать... За исключением тех, кого она хотела вести по своему следу.



На протяжении долгих десятилетий работы врачом и повитухой Хедамме тщательно скрывала великую тайну: она была одной из премудрых знахарей - хранителей древних знаний, существовавших ещё до времён становления Империи - и была наделена способностями к пророчествам и магическим прозрениям. Она часто использовала свои таланты, чтобы предсказывать будущее младенцев, рождённых с её помощью, чтобы таким образом направлять их в нужное русло. Один из детей, по её предсказаниям, может стать разжигателем войны, поэтому, она посоветовала с терпением и осторожностью наставлять его. Другой, по её прогнозам, будет отличаться вспыльчивым характером, а потому, она дала совет, с малых лет учить его сдержанности. А потом она приняла роды Карла-Франца Хользвиг-Шлиштайна - и увидела наступление Конца Времён.

Её пророчество послужило толчком к поиску чего-либо, что могло бы спасти Империю и Старый Свет в целом. Это подтолкнуло её к мысли о совершении немыслимого поступка: принести смерть одному из младенцев, которых она так бережно привела в этот мир. По словам, мальчик рос крепким, но втайне она стыдливо молилась, чтобы какая-нибудь болезнь забрала его или чтобы с ним произошёл несчастный случай.

Не исключено, что именно из-за чувства отчаяния она искала другое пророчество, предрекающее избавление от Конца Времён, или, возможно, это было истинное видение. Как бы то ни было, но во время родов наследника Виссенландского престола Хедамме предвидела путь для Империи, который перечеркнёт конец всего сущего. Она держала на руках новорожденную Эммануэлю фон Либвиц и чувствовала, что если она займет престол, то всё будет хорошо - по крайней мере, для следующего поколения.

В настоящее время, скрываясь в тени и проворачивая свои махинации с привлечением неведомых средств, стареющая премудрая знахарка занимается поиском агентов, способных действовать в открытую... и в её арсенале есть всевозможные навыки, с помощью которых она может привлечь людей на свою сторону. Её знания в области древней магии и современного лечения дают ей все возможности спасти жизнь раненому персонажу, причём

долг придётся оплачивать не золотом, а предоставленными ей услугами. Кроме того, она сохраняет некоторое влияние на органы власти Империи, преимущественно в виде обширного материала для шантажа, и с большим рвением использует его для помилования осуждённых, насильственной вербовки безвольных граждан, или другим образом вооружения или манипулирования людьми, которых принуждает к служению её интересам.

ВЫСОКИЙ КРУГ ГРИССЕНВАЛЬДА

Глубоко в недрах Гриссенвальда возвышается кольцо монолитов — менгиров из темно-черного камня, пронизанного прожилками аметиста, нефрита, золота и всех цветов Ветров Магии. Высота камней немногим превышает 1,8 метра, а диаметр кольца - менее 18 метров, однако оно вызывает чувство изумления и благоговейного трепета у тех, кто на него смотрит.

На протяжении бесчисленных поколений Высокий Круг Гриссенвальда служил местом для встреч между представителями древнего племени Белтани, людьми и лесными существами, своего рода лобным местом, где проводились ритуальные бои, дипломатические миссии, обряды и даже пиры. Несмотря на то, что Белтани давно исчезли, а господство звероловов в лесной тени достигло наивысшего масштаба, лишь немногие из знахарей продолжают соблюдать старые соглашения, однако осталось не так много звероловов, которые соблюдают их в той же мере.

Подобное соблюдение традиций — это связь между Ангелой Хедамме и Пт-Ракхом Рогатым, ревучим шаманом боевого стада Кровавой Коры. Это редкий случай, когда один из них посещает Высокий Круг, а другой - нет. И несмотря на свою непримиримую вражду, они заключили хрупкое соглашение, благодаря которому Рейкланд и Виссенланд, а также находящиеся между ними боевое стадо не были поглощены страшной бойней.

За пределами Круга приютился ветхий кишлак старых лагерей, большинство из которых почти полностью поглощены дикой природой, однако они всё ещё проглядываются сквозь лесную поросль. Повсюду видны следы пребывания звероловов - брошенные барабаны, обтянутые человеческой кожей, черепа животных, деревья, испещренные непонятными знаками - впрочем, к этим пустошам они относятся с некоторым почтением.





ПОВЕСТКА ДНЯ АНГЕЛЫ

НАЙДЁНЫШ

Ангела проснулась от кошмара, в котором она увидела маленькую фигуру, одиноко ползущую по лесу, которая обернулась волком, поглотившим Луну Хаоса. Она поручает персонажам отправиться в Драквальд и разведать ряд тропинок в поисках «невинной мерзости». Персонажи должны истолковать эту загадку и вернуться с некогда человеческого существом, которое они там найдут - скорее всего, это будет юный зверолод, мутант, или кто-то похожее.

БЕСЧЕСТНОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Фрау Хедамме собрала собрание из представителей знахарей и зверолодов, чтобы решить судьбу Имперской деревни, недавно появившейся на территории зверолодов. Ангела вызывает к почтению всех собравшихся, однако поручает персонажам сотворить предзнаменования и знаки, благоприятствующие её заявлениям - деревня должна остаться на прежнем месте несмотря на то, что это нарушит завет Высокого Круга. Если их обнаружат, то непременно прольётся кровь. Персонажи могут найти неожиданного союзника среди зверолодов - Пт-Ракх'ха Рогатого. Пт-Ракх'ха предсказал, что следующий ребёнок, который родится в деревне, вырастет и станет могущественным предводителем зверолодов, что соберёт племена, чтобы опустошить весь Рейкланд.

ПУЗЫРИ, ПУЗЫРИ

Хедамме получила известие о волнении в водах Рейка, расположенного неподалеку на юге от Альтдорфа, и полагает, что в нём кроется ответ на древнюю загадку, которая её докучает. Она поручает персонажам найти рыбацкую лодку, выйти к центру водоёма и ждать. К счастью, она оказалась права: эти волнения связаны с пророческим предсказанием о возвращении фимиров («WFRP: книга правил», стр. 325). К несчастью, возвращение, по-видимому, начинается всерьёз и сразу, как только прибывают персонажи...

ТЫ БЫ СТАЛ ОЛЕНЕМ?

Шаманы Янтарного Ордена охотятся за Ангелой уже несколько десятилетий, поскольку она - маг-изгой, обладающий значительной силой, да и многие лесные существа оказывают ей такое почтение, которое маги находят пугающим. В последнее время они всё чаще маскируются под простых лесных животных, неделями и даже месяцами бродя по лесу в поисках одной-единственной особы. У Ангелы обостряется паранойя, и она проклинает персонажей за то, что они не удосужились заметить, что за ними в её лагерь пришёл олень. Поймут ли персонажи её назойливую требовательность, когда на них внезапно нападёт олень, превратившийся в яростного мага?

ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ГИКОРИ, ДУБ, СОСНА И ТРАВЫ

Ангела умирает. По правде говоря, так было на протяжении многих поколений... Однако теперь это неизбежно. Однако её работа ещё не закончена, и ей требуется несколько ингредиентов, чтобы завершить последний ритуал и направить всё в нужное русло. Она поручает персонажам собрать редкие травы и артефакты, а также связующую магию магов Шаиша, Гарра и Гайрана и доставить всё это к Высокому Кругу в ночь Колдовской Луны.

Но Ангела ещё не закончила свои проделки и, по правде говоря, стремится переродиться в одного из персонажей. Если она достаточно доверяет персонажу, она может даже сказать об этом прямо... Но как на это желание отреагирует будущий носитель?

Последствия

Ингредиенты, необходимые для совершения процесса обмена телами, намеренно оставлены туманными, исключительно на ваше усмотрение, поэтому за их получением может последовать множество разнообразных последствий. Однако наибольшее влияние на партию будет иметь тот вариант сценария, когда одного из персонажей заменит Ангела Хедамме. Станет ли он неигровым персонажем, за которого будете играть вы как ведущий? Или же они приобретут невероятную силу и продолжат её стремление возвести Эммануэлла фон Либвиц на императорский престол?

Планы Ангелы по восшествию Эммануэлла фон Либвиц на императорский престол весьма запутаны и могут послужить источником для интересной кампании. В общих чертах она знает, что в Империи действуют великие силы и что махинации культа, известного как Пурпурная Рука, являются ключом к будущему Империи. Если культ преуспешен в реализации своих планов по установлению какого-либо влияния над Империей, она уверена, что они тем самым приблизят наступление Конца Времён. Однако Ангела рассчитывает, что, сорвав планы Пурпурной Руки, она сможет воспользоваться их влиянием, чтобы посадить Эммануэлла на престол и тем самым свести на нет все отвратительные планы, которые вынашивает культ.

Ангела попытается убедить оставшихся в живых персонажей поддержать её план. Поскольку они служили ей верой и правдой, и она полагает, что так будет и впредь. Если нет, она с радостью отпустит их в качестве оплаты за оказанные услуги, хотя, если их пути снова пересекутся, она может оказаться не столь снисходительной.

Если персонажи помешают замыслу Ангелы похитить одно из своих тел и лишат её возможности переродиться, она быстро умрёт. С предсмертным вздохом она произнесет последние слова заклинания, которое должно было переселить её дух в намеченную жертву (см. ритуал выше в разделе **Гикори, дуб, сосна и травы**). Поскольку ритуал не был завершен, она не получит контроля над телом, но в течение следующего года она будет появляться перед персонажем в самые неподходящие моменты, чтобы убедить его продолжить осуществление её плана - несмотря на её смерть.



НОВАЯ ЗАТЕЯ: ЗНАХАРСКАЯ ШКОЛА

Союзники Ангелы могут воспользоваться возможностью провести одну затею в фазе игры между приключениями под её руководством. Пока она занята другими делами, иметь под рукой ученика, который готов принести воду, сбежать по делам и подготовить простые лечебные средства - привлекательная перспектива для стареющей женщины.

Если Ангела хотя бы немного доверяет вам, вы можете провести *тренировку*, обучаясь под её руководством («WFRP: книга правил», стр. 199). Ангела может обучить вас следующим навыкам *знания*: анатомия, фольклор, генеалогия, травы, местность, магия, медицина или дворяне. Она не будет требовать оплату - или, по крайней мере, не будет требовать оплату монетами.

Если вы дали Ангеле повод полностью вам доверять, например, если вы уже как-то ей послужили, она также может оказать вам услугу в затее *необычные штудии* («WFRP: книга правил», стр. 197), может обучить вас талантам *школы магии (знахарство)* или таланту *простейшая магия*, а также предложить *тренировку* навыка *язык (магический)*. Платить простыми монетами не придётся, но она будет рассчитывать на услугу от вас в ближайшем будущем.

Если ваш персонаж тратит время ЗАТЕИ на обучение у Ангелы, вы должны дополнительно сделать бросок d100. Когда результат будет равен или будет меньше количества оставшихся у вас пунктов судьбы, значит, она увидела ваше будущее. Выполните **серьёзную (+0) проверку хладнокровия**. Если проверка окажется проваленной, вы узнаете ужасающие подробности о своей конечной роли в наступлении Конца Времён и больше никогда не сможете тренироваться у неё. В случае успеха Ангела поведает вам об уникальном проявлении акта истинного героизма, которого вам ещё предстоит совершить. В любом случае, боги отметили вас, и вы получаете пункт судьбы.





БРАЙАННА «ДЕР БРИКЭСЕ» РОЗЕНДОРН

РЕЧНОЙ СТАРОСТА - АНАРХИСТ



Мотивация: справедливость.

Краткосрочная амбиция: найти агентов, которые смогут внедриться ко двору великой герцогини Элизы IX Криглиц-Унтерлик.

Долгосрочная амбиция: уничтожить аристократию Старого Света.

Великие реки Талабека пользуются большой известностью благодаря многочисленным аспектам: торговцами, приплывающими как в Талабахайм, так и из него, монстрами, томящимися в более медлительных по сравнению с Рейком водах, и довольно активной популяцией стриган, которые торгуют своими товарами на водных путях вдоль и поперёк. Кроме того, река наилучшим образом хранит в себе секреты, одним из которых, безусловно, является Брайанной Розендорн, известной под ласковым прозвищем «дер Брикэсе» (хотя никто не знает, почему).

Якобы «речной старосте», Розендорн на самом деле, около 20 лет, однако она пользуется большим уважением благодаря своим обширным знаниям и дару к пророчествам. Вдобавок к этому, Розендорн рассматривается в качестве уникальной в своем роде гадалки: мало того, что она умеет предсказывать роковое пророчество, так она ещё активно пытается рассеять его, дабы в последствии воспользоваться им по отношению тех, кого считает несправедливыми.

Такое отношение к делу и буквальное понимание справедливости сделало её врагом каждой авторитетной фигуры, с которой она сталкивалась, и любимым героем бесчисленных деревень и городов. Редко найдется деревня на побережье Талабека, в которой ей не воспевают дифирамбы и одновременно с этим утверждают, что *«никогда не встречали её, нет господин, никогда в своей жизни...»*

Прошлое Розендорн, по её собственным словам, весьма несущественное и скучное. Она выросла в Талабахайме под опекой своей бабушки-полукровки-стриганки, где она получила скромное образование. Затем она какое-то время разводила скот в Аверланде, сражалась с последователями Гундредра, пела оперные песни на гондоле в Миральяно, какое-то время работала медсестрой в Большом хосписе Шаллии, после чего вернулась в Талабек. По её словам, *«ничего необычного»*.

БРАЙАННА «ДЕР БРИКЭСЕ» РОЗЕНДОРН ЧЕЛОВЕК - РЕЧНОЙ СТАРОСТА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	52	35	35	50	8	69	67	62	48	76	17

Черты: боязнь (Хаос), враждебность (аристократы), магический дар (азир; магический компас, лёгкая поступь, подслушивание, защита от дождя, сон, предостережение), оберег (9+), оружие (посох) +7
Навыки: обращение с животными 67, атлетика 74, концентрация (азир) 68, обаяние 106, усмирение животных 68, кутёж 55, хладнокровие 64, уклонение 79, стойкость 55, артистизм (гадание) 96, артистизм (прорицание) 96, артистизм (пение) 111, сплетничество 96, торговля 84, запугивание 45, интуиция 122, язык (магический) 77, лидерство 79, знание (астрология) 82, знание (фольклор) 82, знание (долина реки талабек) 77, знание (прорицание) 82, знание (судоходные реки) 82, рукопашный бой (древковое) 72, выживание 72, наблюдательность 122, стрельба (ловчее) 45, стрельба (метательное) 55, гребля 50, обращение с ловушками 77, ловкость рук 72, плавание 45
Таланты: школа магии (азир), распознавание артефакта, роковое пророчество (то, что не зримое предстанет перед тобой), этикет (преступники 4, революционеры 5), рыбак, общительность, видения свыше, фортуна, магическое чутьё, грозный вид, имитатор, сумеречное зрение, чутьё на неприятности, чувство направления, простейшая магия, оратор, скиталец, кладёз знаний (судоходные реки), смекалка, второе зрение, проницательность, шестое чувство, отважное сердце, ходок (болота), твердость духа, учтивость, упрямство, речной волк, ведьма
Имущество: практичная одежда, колода карт, рабочие инструменты (астрология), речная лодка, посох, бесчисленное количество амулетов и талисманов, скрытые зажигательные бомбы и взрывчатки



Тем не менее, как только она вернулась, даже она была вынуждена признать, что всё стало меняться. То, что Розендорн поначалу принимала за детские фантазии о «шепчущих водах», в действительности оказалось отточенным даром пророчества. Оказалось, что всякий раз, когда она засыпала подле вод Талабека, её сновидения переносили её во все уголки Старого Света - в прошлое, настоящее и будущее - и ей являлись картины великих несправедливостей и героев, способных их искоренить (с некоторой долей поддержки со стороны её умелых рук, разумеется). Вскоре она купила маленькую лодку, которую назвала «Сибиллой», пустила вёсла в реку и начала жизнь, связанную с греблей вдоль и поперёк Талабека, перемежавшуюся с немалым количеством подрывных преступлений. В настоящее время она является излюбленным контактом для анархистов, революционеров и других бездельников, желающих узнать свою судьбу и перевезти свой «товар».

Рост дер Брикэс - чуть ближе к 1,6 метру, она носит длинные русые волосы, обладает загорелой кожей и глазами, цвет которых невозможно определить: то ли они русо-коричневые, то ли синие, как морская пена, то ли зеленые, как Великий лес. Она носит практичную одежду - либо простые платья осенних цветов, либо свободную льняную рубашку и брюки. Часто можно услышать, как она напевает за поворотом (немного не в такт), прежде чем её заметят. Те, кто с ней успел познакомиться, отзываются о ней как о самодостаточной, откровенной, доброй, но в то же время любящей поспорить, высказать свою точку зрения и не в последнюю очередь слегка грубой и похотливой... хотя её обаяние невозможно забыть.

РЕКА ТАЛАБЕК

Река Талабек является священной для Таала, который и дал ей название. Эта река представляет собой огромный участок воды в Старом Свете, соперничающий по размерам только с рекой Рейк. Её берега практически повсюду окаймлены густыми сосновыми лесами, которые бросают тень на почти кристально чистые воды. Река тянется от Рейка у Альтдорфа, проходит через Талабхайм и доходит до Бехафена на границе с Кислевом, где разделяется на Верхний и Нижний Талабек. Несмотря на то, что берега реки испокон веков кишат чудовищами, а сама вода, как известно, является домом для всевозможных опасных существ, сама река считается священным местом. За всю историю существования реки её водам приписывались чудодейственные свойства, в том числе омолаживающая сила, наделение даром пророчества и омовение от стигматов Хаоса. Насколько являются правдивы эти блага, зависит от аргументов отдельных теологов.

Розендорн может встретиться в любом месте вдоль течения Талабека или его бесчисленных притоков, однако поговаривают, что, благодаря её дару предвидения, найти её получится лишь тогда, когда она сама этого захочет. Следовательно, не так важно знать, где она находится, и гораздо полезнее знать, где ей нравится быть. Розендорн предпочитает небольшие деревушки и поселения, особенно те, что находятся под властью деспотичных аристократов, которые могут прибегнуть к её дару, чтобы улучшить своё положение. К сожалению, так обстоят дела почти в каждой деревне на берегах реки Талабек, и Розендорн то и дело совершает путешествия то в одну, то в другую сторону.

ТРЕБОВАНИЯ РОЗЕНДОРН

МОШЕННИЧЕСТВО ВОЛЬНОДУМЦЕВ

У Розендорн есть посылка, которую, ей нужно, чтобы доставили в Талабхайм. Ей хотелось бы, чтобы никто не задавал никаких вопросов, и чтобы никому в голову не взбрело открывать эту посылку. Её нужно доставить по указанному адресу, в определённое время, после того как её встряхнут определённым образом. Она предупреждает, что, если какие-то из этих шагов не будут выполнены, она узнает об этом. В действительности же это проверка - ей нужны свободомыслящие агенты, а не глупые козлы отпущения - и если они будут нарушать её правила, а не слепо следовать им, то она станет сильнее уважать персонажей.

«СМЕРТЬ СЛЕТИТ С ГУБ ВОЗЛЮБЛЕННОЙ»

Розендорн узнала, о роковом пророчестве одного особо гнусного дворянина при дворе великой герцогини - Мило фон Брейтблатта - и для того, чтобы подобраться к нему поближе, ей требуется помощь персонажей. Фон Брейтблатт, будучи ужасным бабником, как говорят, до смерти боится обязательств, что вполне объяснимо, учитывая откровения Розендорн. Поэтому она поручает одному из персонажей соблазнить фон Брейтблатта, напоить его и заставить согласиться на брак. Покончив с этим, Розендорн намеревается заняться вымогательством и шантажом в отношении молодого распутника.

ГАМБИТ ШУЛЕРА

Хотя Розендорн глубоко уважает исполнительское искусство и различные виды карнавалов, она прекрасно осведомлена о том, какой доступ они имеют к высшим слоям общества, и о том, что в их рядах могут скрываться агенты Хаоса. В связи с этим она придумала простой план, как убить двух зайцев одним выстрелом: пусть персонажи разыщут карнавал «Пандемониум» Вольфганга Холльшера и подменят его гадалочные карты колодой, содержащей в себе яд. Это преступление без потерпевших, с определенной точки зрения...

ПОРОХ И РОДОСЛОВНЫЕ

Розендорн предвидела череду ужасных событий, в которых виновен пьяный капитан корабля, живущий сейчас на самом дне в захудалой таверне «Ржавый мушкет» в Талабхайме. Согласно её пророчеству, через несколько лет капитан Якоб Кёч выиграет себе корабль «Госпожа Фортуна», соберёт команду из пьяниц и прочей швали и по случайности приплывёт на туманный остров Альбион, нарушив очень тонкую и жизненно важную магическую сеть вокруг этого острова. Этого нельзя допустить, и Кёч должен быть остановлен любой ценой. Проблема заключается в том, что агенты полудюжины культов Хаоса также знают об этом пророчестве и уже много лет действуют в тени, защищая Кёча. Добраться до него будет невероятно сложно, однако его будущее следует предотвратить.



КАРНАВАЛ ПАНДЕМОНИУМ

Карнавал «Пандемониум» Вольфганга Холльзеера — это знаменитая труппа артистов и «чудаков», шествующая по всей Империи. Карнавал привлёк внимание практически всех, кто слышал его название или видел одно из его шоу, по одной простой причине: здесь представлены зверюлюды и мутанты, во всей красе. Для кого-то этот карнавал — шанс увидеть и изучить этих исконных врагов человечества вблизи. Для других это возможность поглазеть на то, что в противном случае могло бы показаться ужасающими лесными зверями. Для Розендорн этот карнавал — чистое зло. Несмотря на то, что они являются «врагами цивилизации», по её мнению, даже зверюлюды не заслуживают подобного пленения и рабства.

Для получения дополнительной информации о карнавале «Пандемониума» смотрите **Враг внутри: Враг в тенях. Дополнительные материалы**, глава 12.

ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ИГОЛКА В СОСНОВОМ ЛЕСУ

Говорят, что великая герцогиня Элиза IX, будучи Луддатаалом (ицито Таала) — избранной Таала — обладает иммунитетом ко всем видам яда, пока сидит в своём деревянном тронном зале. Так это или нет, но Брайанна Розендорн предвидела, что великая герцогиня умрёт от яда, сидя в том самом тронном зале... И она видит, как рука персонажей доставляет его ей через заколдованную сосновую иголку под её сиденьем.

Однако Розендорн ничего не знает ни о яде, ни о тех путях, которые приведут персонажей к свершению этого деяния. Всё, что она знает об этом, так это то, что это необходимо сделать, и как можно скорее, чтобы Талабхайм не принял неправильную сторону в грядущей тьме, предсказанной ею. Персонажи должны прочесать Великий лес в поисках зацепок, чтобы справиться с этим жизненно важным заданием.



Последствия

Если Персонажи благополучно отыщут яд и введут его великой герцогине, это приведёт к масштабному перевороту политической ситуации в Талабхайме и во всей Империи. Более того, смерть Луддатаал от яда на Троне Таала станет ужасающим ударом по культу Таала и Райи, что приведёт к масштабным изменениям и, возможно, даже к религиозному расколу, который может сравниться с беспорядками, описанными в книге **Враг внутри!**

Со своей стороны, Розендорн воспримет эти беспорядки как цену, которую следует заплатить, чтобы в конечном итоге перековать властные структуры Империи. Однако персонажи возможно не увидят в этом ничего хорошего, особенно когда начнёт литься кровь. Как персонажи будут справляться с этим напряжением, зависит только от них самих. Если они останутся верны видению, которого придерживается Розендорн, то она и в дальнейшем будет вовлекать их в заговоры с целью свержения различных дворян по всей Империи. Кто-то из них безусловно является коварным и жестоким человеком, однако большинство — нет, и вам следует продолжать проверять веру персонажей в Розендорн и их готовность омыть руки кровью ради конечной цели, которая всё также будет оставаться вне поля зрения всех, кроме самой провидицы.

Как вариант, вы можете столкнуться с тем, что ваши персонажи отвернутся от Розендорн, не желая принимать цену того, что они совершили, а также желанием помешать своему покровителю проливать ещё больше крови её планами. В этом случае Розендорн, конечно же, предвидит их предательство. Более того, возможно, она на это и рассчитывала. Прибыв на лодку Розендорн, персонажи обнаружат, что та исчезла, а на борту лодки лежит записка с кратким содержанием: «*Жаль, что всё так закончилось. Чего бы это ни стоило, все было к лучшему*». Когда они завершат обыск лодки, то обнаружат, что новобранцы городской стражи Талабхайма, окружили пирс. Розендорн предоставила им описание персонажей и другие многочисленные доказательства того, что именно они ответственны за отравление — несложный подвиг, учитывая, что, конечно, так оно и было. Чем всё закончится, будет зависеть от сообразительности персонажей и, по всей вероятности, от их умения обращаться с клинком.

В конечном итоге, независимо от того, будут ли персонажи помогать или противостоять ей, вы должны решить, насколько провидческими и точными будут видения Розендорн и каким будет результат её действий. Возможно, её план по свержению аристократии приведёт к созданию более совершенной Империи, но при этом она будет в меньшей степени способна противостоять бесчинствам Хаоса, которые обязательно обрушатся на неё в ближайшие годы. Может быть, аристократия и не будет свергнута, но научится проявлять новое уважение к простым жителям, которые, как оказалось, в состоянии нанести им больший удар, чем они думали раньше. Или, возможно, видения Розендорн исходят от самих Губительных Сил и не принесут ничего, кроме смуты и, в конечном счёте, Хаоса во всей Империи.



НОВАЯ ЗАТЕЯ: ПРОВИДЦЫ НИ К ЧЕМУ

Союзники Розендорн найдут в ней женщину, которая всегда стремится к своей цели. Она одержима идеей свержения аристократии и готова поддержать любое дело, которое, по её мнению, совпадает с этой конечной целью. Если вы заслужили её доверие, вы можете заручиться её помощью при попытке начать *ЗАТЕЮ разжигание недовольства* («WFRP: книга правил», стр. 201) на этапе игры между приключениями.

В этом случае целью должен стать кто-то, находящийся в Талабеке, поскольку Розендорн не желает покидать воды, которые так безошибочно направляют её. Кроме того, целью должен быть человек или учреждение, против которого Розендорн готова бросить свой жребий - большинство дворян подходит под это определение, хотя окончательное решение остаётся за вами.

Проведите эту ЗАТЕЮ в обычном порядке, но благодаря мудрому совету Розендорн сложность всех проверок *сплетничества* или *обаяние*, которые вы должны пройти, уменьшается на одну ступень.

Разобравшись с ЗАТЕЕЙ, проведите **сложную (-20) проверку артистизма (пророчество)** за Розендорн. Если результат окажется успешным, она улавливает проблеск вашего ближайшего будущего и немедленно поручит вам приобрести какой-нибудь, казалось бы, случайный предмет - латунную булавку, носок, набитый камнями, или пёрышко рыболовного грача. Если вы поступите так как она скажет, то этот предмет обязательно пригодится вам в ближайшем будущем, при этом вы можете получить бонус +5 уровня успеха к любой проверке, где этот предмет может оказаться полезным.

Если Розендорн провалит эту проверку, дальнейшего эффекта не будет. Однако, если она неудачно провалит проверку, вместо негативных последствий её поразит ужасное открытие о вас, которым она категорически откажется с вами делиться. Такое тревожное поведение не даст вам покоя, и во время следующего приключения вы получите **штраф -10** ко всем проверкам **хладнокровия**.





Диль Ульрикссон

Благословенный Сигмара



Мотивация: возмездие.

Краткосрочная амбиция: вдохновлять других на фанатизм.

Долгосрочная амбиция: выжечь звероловов из Драквальда.

История Ульрикссона - вполне обычная для большей части Империи, однако в ней есть и необычная нотка: в частности, Ульрикссон — это настоящий человек - благословенный самим Сигмаром. Немногим известна правда о его происхождении, ведь Ульрикссон предпочитает о ней не распространяться, да и в любом случае она весьма скучная, так что те немногие, кто её знает, как правило, приукрашивают её.

Ульрикссон рос непримечательным юношей в малозначительной деревушке в глубинах Драквальда в Мидденхайме. Его деревню, которая большую часть года была недоступной из-за снега, бури или сезона набегов звероловов, частенько забывали, редко облагали налогами и не обращали внимания. Каретные дома не отправляли туда своих карет, а если граф и заявлял о своих правах на их владение, то это делалось без каких-либо записей, хранящихся в Мидденхайме. На это не обращали внимания даже представители культов, учитывая довольно архаичные и неортодоксальные учения о Сигмаре, которые там преобладали.

Так было до тех пор, пока из леса не вышел молодой Диль, с ног до головы покрытый кровью звероловов, с глазами, похожими на золотые угли. Охотники на ведьм, богословы и другие церковные учёные пытались допросить юношу, чтобы выяснить, что же произошло. Но они только

узнали, что на его деревню напали звероловы, испепелили всё население, после чего были остановлены, когда из кончиков его пальцев сорвался священный огонь. Мало кто был удивлён этим больше, чем сам Диль, тем не менее, мнения на этот счёт сформировались довольно-таки быстро. Большинство служителей культа хотели, чтобы его повесили как лжесвятого, в то время как другие воспринимали его странный лепет как слова из уст самого Сигмара. Возникла угроза раскола, и властям ничего не оставалось, как пресечь «ересь» буквально на лету... Однако каким-то чудесным образом Ульрикссону удалось сбежать.

С тех пор Ульрикссона видели бесчисленное множество раз, странствующим по Драквальду, вливающимся то в одну, то в другую общину. Иногда он является с вопросом или двумя - как правило, о том, как почитают Сигмара в той или иной общине. Иной раз он появляется, чтобы спасти общину от нападения звероловов. И гораздо чаще он приходит с огнём и праведной свирепостью, чтобы заставить бесчестных жителей раскрыть свои грехи...

Какой бы ни была правда о буйстве Ульрикссона, можно с уверенностью сказать, что он несёт в себе огонь самого Сигмара, и это либо вдохновляет, либо вызывает глубокую тревогу у других верующих.

ДИЛЬ УЛЬРИКССОН ЧЕЛОВЕК - ЖРЕЦ-КАПИТАН (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	60	31	45	72	79	48	36	61	84	81	26

Черты: броня (тяжёлая) 5, ненависть (зверолодам), мутация (боязнь одиночества), оружие (цеп-кадило) +9, оружие (молот) +8

Навыки: искусство (писательство) 51, атлетика 53, обаяние 84, хладнокровие 114, уклонение 68, стойкость 82, артистизм (речи) 96, лечение 76, запугивание 85, интуиция 99, язык (боевой арг) 71, язык (бретонский) 64, язык (вестерландский) 64, лидерство 106, знание (политика) 81, знание (теология) 86, знание (военное дело) 81, рукопашный бой (основное) 105, рукопашный бой (цепы) 80, наблюдательность 104, молитвословие 124, книжные изыскания 81

Таланты: обостренное восприятие (зрение), благословение (Сигмар), книжный червь, бдительность, самообладание, роковое пророчество (молот, поднятый над головой - тяжёлая вещь), двойная атака, бесстрашие (зверолоды), свирепый натиск, ненависть (зверолоды), праведный гнев, видения свыше, страстное рвение, воодушевление, божественное вмешательство (Сигмар), грамотность, устойчивость (Хаос), устойчивость (болезни), кладёз знаний (теология), смекалка, бывалый путешественник, отважное сердце, твердость духа, бугай, учтивость, командир

Имущество: полный комплект латной брони, цеп-кадило, молот, книга с сигмаритскими молитвами, отличные ряссы, религиозный символ сигмара, отряд потрёпанных последователей из числа флагеллантов



«ЗМЕЙ И ВЕДРО»

На первый взгляд, «Змей и ведро» - унылая таверна в самом непримечательном регионе Империи, расположившаяся вдоль притока Дельба в Драконьих холмах. Немногочисленная клиентура — это лишь бедные свиноводы и угольщики. В его меню - разбавленное пиво с болотным привкусом и недожаренная репа... Однако есть две особенности, делающие эту таверну интересной.

Первая — это гигантский скелет дракона, который занимает большую часть стен и свесов. Выловлен Ханной Шлюсс из близлежащего Дельба более ста лет тому назад — *предположительно*. Фрау Шлюсс была пьяницей и наводящий ужас прабабушкой нынешнего владельца, Германа Шлюсса. Колоссальные кости стали неотъемлемой достопримечательностью деревни Кралле.

Жители приходили поглазеть на это тухлявое величие и зачастую приносили с собой напитки и еду. Фрау Шлюсс пришла в голову предприимчивая идея накрыть скелет брезентом и взимать небольшую плату за посещение, после чего следующим логичным шагом стала подача собственных напитков и приготовление репы.

Вторая интересная особенность заключается в том, что с недавних пор таверна стала прибежищем благословенного Диля Ульрикссона и его растущей банды фанатиков. Эти флагелланты заполонили большую часть второго этажа и расположенный под таверной подвал, где они проводят собрания. Диль наложил запрет на употребление алкоголя, но не все флагелланты так строго соблюдают данный обет, поэтому время от времени вспыхивают пьяные драки, невзирая даже на то, что пиво разбавлено водой.

НОВОЕ ОРУЖИЕ: ЦЕП-КАДИЛО

Цеп-кадило. Цеп-кадило - боевой цеп с углублением в било, начинённый горящими углями и ладаном, используемый многими религиозными фанатиками на северных границах Империи. Большинство членов Культа Сигмара не одобряют использование такого оружия из-за его предрасположенности причинять боль своим владельцам и устраивать непреднамеренные пожары, однако его продолжают использовать из-за его устрашающего воздействия на поле боя. Цеп-кадило накладывает на пораженную цель +уровень УСПЕХА состояний *охвачен огнём*.

Оружие	Цена	Вес	Доступность	Длина	Урон	Достоинства и изъяны
ЦЕПЫ						
2(Р)Цеп-кадило	3КР	2	Экзотическое	Длинное	+РС+5	Оттесняющее, сокрушающее, массивное, огибающее

Дела Диля

НИКАКИХ ФАКЕЛОВ, ВОТ!

Часовни Карробурга стали мишенью для поджигателей, и власти отчаянно пытаются найти виновника. Однако члены религиозных культов города призывают к благоразумию, пытаются успокоить население и пресечь любые расследования. Ульрикссон, почуяв подвох, просит персонажей провести расследование. Если им удастся раскрыть причину - группу фанатиков из конкурирующего культа - смогут ли персонажи предотвратить полномасштабную религиозную войну? А что, если именно этого и хочет Ульрикссон?

ВЫСЕЧЕННЫЕ ИЗ ГРАНИТА ИДОЛЫ

После того как несколько сельских храмов и святилищ были разграблены зверолодами, внимание Ульрикссона привлёк ряд странных каменных идолов. Идолы несут на себе знаки Арто Неподвижного, древнего традиционного божества Мидденланда, но также на них замечены следы вмешательства зверолодов. Какая-то часть из таких вмешательств является новой, а какая-то наоборот, выглядит очень старой. Ульрикссон просит персонажей отправиться в Мидденхайм, чтобы поговорить с учёным о древних религиозных обычаях... только после этого они узнают, что учёный был убит.

ПРИЕЗЖАЙ В ГОРОД КАММЕНДУН

Крестьяне Каммендуна схватили Диля Ульрикссона и удерживают его для охотников на ведьм, направляющихся сюда, чтобы предать его огню. Благословенный прибыл в город, чтобы разобраться с тёмным культом, который приносил юношей в жертву на болоте под видом умиротворения Тёмного Хельгиса, другого древнего местного божества. Персонажи должны освободить Ульрикссона до прибытия охотника на ведьм, поскольку его скорее всего отправят на костёр! Но когда они прибывают на место, то обнаруживают, что сам Ульрикссон, по-видимому, вполне доволен своим ожиданием...

ВЫБРОСИ ЭТОГО ЧЕЛОВЕКА ПРОЧЬ

Недавняя серия пропаж людей в деревне Фрикхайм, расположенной в глубинах Драквальда, привлекла внимание Ульрикссона, поскольку в них прослеживается сходство с древними еретическими традициями этой местности. В ходе расследования персонажи обнаруживают «болотных мумий» тех пострадавших, которым на вид тысячи лет, даже несмотря на то, что людей видели живыми всего несколько месяцев назад. Кто-то освоил древнюю практику бальзамирования, или же пострадавшие являются реинкарнированными духами давно умерших мумий? Что если одна из болотных мумий случайно окажется похожей на одного из персонажей...



НОВОЕ СУЩЕСТВО: БОЛОТНАЯ МУМИЯ

Болотные мумии - обычное явление в древних человеческих руинах Старого Света. Представители древних культур зачастую предпочитали не предавать своих умерших земле, а хоронить их в мягких торфяных болотах, окружавших их поселения, где их засасывало в объятия смерти. Однако многие из тех умерших, как и в случае с могилами, не всегда остаются мёртвыми...

БОЛОТНАЯ МУМИЯ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	-	25	50	5	10	15	-	-	-	14

Черты: смертоносное дыхание 1 (яд), искусственное создание, источник скверны (слабый), ночное зрение, аура страха (3), заразный, паразиты, невосприимчивость к боли, болотный житель, территориальный, нежить, нестабильность, оружие +6

Навыки: рукопашный бой (основное) 55

Последствия

Кто именно замешан в этой ереси, решать вам, однако эту зацепку приключений можно легко привязать к событиям **Врага внутри**, особенно после событий, связанных с Ар-Ульриком в **Силе за Троном**. Это откровение может вернуть Империю в гражданскую войну или привести к расколу среди множества главных культов Старого Света.

Если персонажи играют важную роль в изобличении порочных деятелей ведущих культов то в одних кругах их будут называть героями, в то время как другие будут считать, что персонажи организовали заговор с целью подставить невинных священнослужителей, выступавших против «благословенного Дилия Ульрикссона». Эти верующие будут преследовать персонажей до самого края Старого Света за то, что они сделали, возможно, прибегая к настоящим чудесам и благословениям своих богов в отношении этих предполагаемых еретиков.

Ульрикссон, со своей стороны, по-прежнему будет вести свои несколько скромные проповеди, очевидно, не обращая внимания на состояние более организованных культов, которые он вверг в пучину гнева. Он считает, что смирение - это противоядие от скверны, и, хотя это может сохранить чистоту его веры и веры его последователей, тем не менее, несмотря на очевидную божественную благосклонность, у него остаётся незначительное влияние. Он будет продолжать полагаться на помощь персонажей, подготавливая их к тому, чтобы они встали на его сторону, когда в Старый Свет придёт Конец Времени. Если в те времена непоколебимая вера принесёт пользу, то Диль Ульрикссон не останется в долгу.

ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ПОКОНЧИМ СО СТАРЫМ

Благословенный Диль Ульрикссон по крупницам собрал неприятную правду: культы Драквальда кишат еретиками, поклоняющимися богам Хаоса под прикрытием древних традиций. Как известно, Хаос действует подобными методами, но размах этого заговора простирается до некоторых самых влиятельных лиц Рейкланда и Мидденланда, и подобное откровение - если не будет доказано, что оно является правдой - будет иметь катастрофические последствия. В действительности Ульрикссон считает, что единственный способ раскрыть эту информацию и не оказаться при этом убитым - это убедить в её правдивости такую фигуру, как сам Ар-Ульрик... Предположим, что вам удастся найти странствующего отшельника. И предположим, что он сам не станет рубить персонажей.

НОВАЯ ЗАТЕЯ: СВИДЕТЕЛЬСТВУЙТЕ

Все, кто сидит подле ног Ульрикссона, могут послушать его речи. И действительно, немногих не трогают его слова, ведь он - прирождённый оратор. Независимо от вашего класса, вы можете принять участие в **ЗАТЕЕ поиска знания («WFRP: книга правил», стр. 200)** для изучения знания (теология) или знания (Сигмар), следуя по стопам Ульрикссона и прослушав несколько его постоянных проповедей о Сигмаре. Грамотность не является препятствием для понимания простой, искренней веры, которую исповедует этот человек, и даже те, кто не обладает соответствующим навыком знания и не умеет читать или писать, могут пройти **трудную (-10) проверку интеллекта**.

В случае успеха вы, как и положено, сможете узнать необычный факт из жизни Сигмара. Однако, учитывая необычные убеждения Ульрикссона, это не всегда совпадает с истиной, проповедуемой самим храмом Сигмара. Ведущий должен бросить d10 - если выпадет 1-3, то пункт знания, о котором вы узнали, будет считаться богохульством для менее свободомыслящих последователей Сигмара, и распространение его среди них, несмотря на то, что это вполне может быть правдой, приведёт к обвинениям в ереси.

В дополнение к вышесказанному, ведущий должен бросить d100 в конце этой затеи. Если результат меньше или равен количеству оставшихся пунктов судьбы вашего персонажа, то Ульрикссон видит в вас некую большую роль, которую вы должны сыграть в замысле Сигмара для Империи, и благословляет вас соответствующим образом. С этого момента, пока вы следуете заповедям Сигмара («WFRP: Книга правил», стр. 211), любой молот, которым вы владеете, становится *магическим*.