

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY

ПОКРОВИТЕЛИ СТАРОГО СВЕТА



◆ Четверо 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
Шеаллея «Шелли» Торнкоббл	4
Бэккерин-штрассе 112, Нульн.....	5
Чёрный Лотос и шорох.....	5
Краткий список Шелли	5
Последствия.....	6
Престижное приключение: Крысолюды в красном	6
Новая затея: Исследование скавенов.....	6
Фарфориан Белый Берег	7
Посольство Сафери.....	8
Привлечение соисполнителей.....	8
Капитан Офелион и Морская Стража	8
Моральный авторитет Высших Эльфов	9
Работа Белого Берега	9
Престижные приключения: Больше, чем мы рассчитывали	10
Кровавые сделки.....	10
Новая затея: Только лучшее	11
Последствия.....	11
Наядарин «Костеторговка» Морозная Вязь	12
Долина Воспоминаний	13
Требования Наядарин	13
Престижное приключение: Непроницаемая палата	14
Эльфийские сокровища	14
Последствия.....	14
Реликвии, которые было бы лучше оставить потерянными.....	15
Гуттра Морбинсниз	16
Разъезжающий бродяга.....	17
Цели Гуттры.....	18
Последствия.....	18
Престижное приключение: Побег с острова Райкера	18



ПОКРОВИТЕЛИ СТАРОГО СВЕТА

♦ 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 Женевиэве Дьедонне 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** 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 II**, 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 игроков, как временных покровителей, 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.





ШЕАЛЛЕЯ «ШЕЛЛИ» ТОРНКОББЛ

ОХОТНИЦА НА СКАВЕНОВ



ШЕАЛЛЕЯ ТОРНКОББЛ БЛАГОРОДНЫЙ ДЕТЕКТИВ (ЗОЛОТОЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	14	42	17	25	82	72	85	77	85	90	11

Черты: боязнь (крысы), мутация (хаотические сны), оружие (ударный кинжал) +3

Навыки: подкуп 95, обаяние 110, лазание 37, хладнокровие 110, уклонение 92, вождение 90, стойкость 35, оценка 92, сплетничество 115, лечение 97, интуиция 107, язык (мутландский) 82, лидерство 105, знание (анатомия 97, закон 92, медицина 97, дворяне 97, рэйкланд 80, скавены 97), рукопашный бой (кулачное) 34, наблюдательность 120, сценическое искусство (танцы) 92, взлом 100, книжные изыскания 97, ловкость рук 105, скрытность (города) 92, выслеживание 102, ремесло (повар) 88

Таланты: обостренное восприятие (зрение, вкус), бродячий кот, простолоудин, книжный червь, взлом с проникновением, этикет (преступники, гильдейцы, дворяне, книгочеи), полевая перевязка, полиглот, сумеречное зрение, благородная кровь, грамотность, устойчивость (хаос, болезни), кладезь знаний (медицина), тень, шестое чувство, небольшой, скорочтение, твердость духа, хирург, упрямство, башня памяти

Имущество: великолепный придворный наряд, великолепные рабочие инструменты (врач), отличный наряд сыщика, скавенский ударный кинжал

Мотивация: правда.

Краткосрочная амбиция: основать комфортное убежище для собрания группы единомышленников, верящих в существование скавенов.

Долгосрочная амбиция: обнародовать информацию об угрозе со стороны скавенов и тех, кто её скрывает.

Шелли росла в строгой и приличной среде, в самом сердце Нульна. Происходя из зажиточного клана Торнкобблов, ей было предначертано общаться с высшими слоями Нульнского общества. Поэтому, когда она проявила способности к медицине и анатомии, её быстро взяли в ученицы к придворным врачам. Она усердно училась, и завоевала всеобщую любовь за своё отношение к больным и неутомимость. В отличие от большинства своих сверстников, она уделяла несколько свободных часов заботе также и о простых жителей города, что сделало её популярной в дворянских кругах в качестве молодой леди, занимающейся благотворительностью.

В 2504 г. К.И., когда чума охватила улицы Жемчужины Империи, а крысы хлынули из канализации, Шелли была парализована страхом, прячась под половицами, в то время как её пациентов убивали на больничных койках. Царапанья и писк мерзких крысолюдов остались в её снах, и с тех пор они не дают ей покоя. Однако в последующие недели и месяцы, когда началось сокращение информации и Шелли увидела, как ситуацию пытаются объяснить власти имущие, она решила докопаться до истины. Отложив в сторону свой жуткий страх и свою блестящую карьеру, она погрузилась в самые старейшие библиотеки, самые тёмные канализации и самое худшее подбрюшье Нульна, чтобы докопаться до истины.

Спустя десять лет Шелли Торнкоббл стала одним из лучших умов в области изучения скавенов, хотя о своих поисках она умалчивает и работает через сеть друзей и доверенных лиц. Но ей отчаянно нужны последние кусочки головоломки, и получив их, она перевернёт Старый Свет вверх дном своими неопровержимыми доказательствами.

У Шелли мягкое, немного узкое для полурослика лицо с вьющимися тёмно-коричневыми кудрями и тёмно-синими глазами. Преимущественно она носит тёмные платья и другие придворные наряды, когда учится или ведёт «обычную» жизнь, но переодевается в практичную (хотя всё ещё модную) тёмную одежду, чтобы отправиться на исследования канализаций. У неё мягкий, спокойный, собранный голос, однако она склонна к возбуждению, когда ей позволяют говорить о её страстных проектах. Её никогда не увидишь рано утром, так как она слывёт славой поздней пташки. Правда в том, что её мучают страшные ночные кошмары, но она скрывает своё недомогание чередой полуночных свиданий с различными неженатыми представителями из высшего класса Нульна.



БЭККЕРИН-ШТРАССЕ 112, НУЛЬН

Бэккерин-штрассе 112, которую информаторы и доверенные лица Шелли часто называют «одиннадцать и два», расположенная на возвышенности Альтештата, является широко известной и раскрученной достопримечательностью Жемчужины Империи - Нульна. В пенниговых газетах его принято именовать «Распашной дверью Нульнского бакалавриата», однако почти все согласны с тем, что Шелли, благотворительная и всеми любимая, может делать всё, что захочет, когда не ухаживает за больными и умирающими представителями как высшего, так и низшего классов. Само здание представляет собой довольно тонкий и высокий городской дом, построенный из тёмного кирпича и изобилующий дымоходами и балконами, чтобы зимой было тепло, а летом прохладно.

Внутри длинные коридоры заполнены вырезками из газет с похвальными отзывами (и несколькими скандалами, которые несказанно радуют Шелли) и выглядят совершенно не сочетающимися с изысканной мебелью, отделанной соболяем и кружевами. Несмотря на то, что здесь многое сделано для полуросликов, ещё больше мебели приспособлено для людей любого роста. Дворецкий огр Шелли - Мартин Сиссон, который живёт в задней части дома, более чем готов оперативно поменять мебель в любой комнате в соответствии с пожеланиями гостей. На втором этаже, где Шелли часто принимает пациентов, находятся дополнительные комнаты, оборудованные кроватями и небольшая, чистая операционная.

Верхние этажи отведены под гостиные, в которых представлены многочисленные увлечения Шелли, библиотеки, заполненные учебниками и образцами, а также уютные места, на которых можно полежать, послушать музыку или потанцевать. Верхний этаж отведён под её спальню, которая роскошно украшена, с большой кроватью, способной вместить Шелли, с её многочисленными любовниками.

Но истинным сокровищем дома 112 на Бэккерин-штрассе является подвал, попасть в который можно только через потайной ход, который скрыт за книжным шкафом на третьем этаже. В подвале находятся истинные увлечения Шелли: тайная библиотека, наполненная знаниями о скавенах, и её растущий пакет улик и доказательств в отношении существования мерзких крысолюдов. Для координации её расследований и работы с информаторами были оборудованы переговорные комнаты. Из потайного убежища с помощью любопытных гномьих приспособлений можно попасть в канализацию и другие тайные ходы под городом.

ЧЁРНЫЙ ЛОТОС И ШОРОХ

Новая смесь непонятного происхождения, которую называют «шорохом», попала на улицы Нульна и стремительно распространяется. Те, кто употребляет его, погружаются в сильнейший, блаженный транс, который иногда может длиться несколько дней. Вам необходимо пройти **безумную (-30) проверку выносливости**, получая состояние *без сознания* на количество часов, равное двукратному показателю -УУ, но не менее 4. Одна доза рассматривается как *источник скверны (слабый)*, однако если сон продлится более 8 часов, она будет рассматриваться как *источник скверны (сильный)*. После пробуждения вы должны пройти **сложную (-20) проверку выносливости**, чтобы не получить состояние *усталости*, которое будет длиться 3 дня или до тех пор, пока не будет принята новая доза.
Скиттер: 2/-, Вес 0, Редкий.

КРАТКИЙ СПИСОК ШЕЛЛИ

БОЛЕЕ ЧЁРНЫЙ ЛОТОС

Чёрный лотос («WFRP: книга правил», стр. 306), хоть и является ядом, может употребляться в очень малых дозах. Если смешать его с другими веществами, то он может вызвать ощущения, напоминающие грёзы у тех, кто его выпьет. На улицах Нульна появилось новое средство, известное как «Шорох». Шорох отличается дешевизной и повсеместной распространенностью, и, хотя он якобы состоит из различных трав, на самом деле он представляет собой смесь из чёрного лотоса, варп-камня и других вредных веществ. Те, кто часто употребляет его, имеют вредную привычку - мутировать, что вызывает серьезную озабоченность у Шелли.

ПОКЛОННИК ИЩУЩЕЙ КРЫС

Для Шелли не чуждо получение анонимных любовных писем и внимания со стороны тайных поклонников - более того, она часто использует такую переписку в своей шпионской сети. Но когда начинают приходить письма с подробным описанием её передвижений в неурочное время и в неурочных местах - о полуденных прогулках по кладбищам, о встречах с учёными и другими странными личностями в ранние часы - она начинает беспокоиться. Персонажам предстоит выйти на источник этих писем и узнать, кто следит за хозяйкой дома 112 на Бэккерин-штрассе.

ВЫБЫЛ ИЗ ИГРЫ

Многие из благородных друзей Шелли, живших до нападения крысолюдов в 2504-м году, пропали без вести во время всеобщего хаоса. Официально их объявили убитыми, а их тела так и не были опознаны. Но у Шелли есть и другая версия: их утащили нападавшие, по каким-то своим коварным причинам. Однако один из таких друзей, граф Данте Маке, вернулся. Он утверждает, что отбыл на очень долгий отпуск, в свои родовые поместья в Бретонии и Эсталии, однако он какой-то не такой... угрюмый, растерянный и параноидальный. Шелли хочет узнать правду.

ЗАЩИТЫ

Часто Шелли помогает Гильдии Плакальщиков в проведении вивисекции и других работ, пытаясь лучше изучить анатомию. Однако в последнее время на их столы попадают странные экземпляры: тела, которые, казалось бы, уже подверглись вскрытию, а затем... зажили? Операции, после которых невозможно выжить, кажутся удачными, и на их месте образуется рубцовая ткань. Представители морритов хранят молчание, но Шелли отчаянно старается докопаться до сути этой тайны. Мастер Моулдер Распшанк стремится к тому, чтобы она этого не смогла сделать.

БЕЗУМНЫЕ ВЫСОТЫ

Один из родственников Шелли, живущий в соседней деревне в поместье под названием Безумные Высоты, найден мёртвым, и клан Торнкоббл приглашен для оглашения его завещания. Шелли, опасаясь нечестной игры, берёт с собой персонажей в качестве помощников и поручает им следить за ходом событий. Крысолюды, завистливые кузены и призрак убитого родственника - меньшие проблемы, с которыми сталкиваются персонажи во время своего пребывания в усадьбе.



ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: КРЫСОЛЮДЫ В КРАСНОМ

У Шелли появилась необходимая информация, и она знает имена тех, кто причастен к сокрытию тайны. Пришло время нанести удар... и для Шелли это значит, что пора устроить бал! Приближается годовщина «Пожара 2504 года», ставшего подходящим прикрытием для сокрытия информации о нападении скавенов на Нульн, и Шелли решила устроить бал для сбора средств на текущие работы по реконструкции бедных кварталов. Бал - маскарад посвящен «усилиям храбрых нульнцев, сохранивших город в безопасности», а люди будут переодеваться в пожарных и членов городской стражи. Однако Шелли планирует, что персонажи проникнут на бал в костюмах скавенов, устроят скандал, а затем обнародуют её доказательства. Правда она и не подозревает, что мерзкие крысолюды разгадали её замысел и прислали на праздник своих «переодетых» агентов!

Последствия

Список гостей бала специально расплывают, но среди них могут быть такие высокопоставленные персоны, как курфюрстина Эммануэль фон Лейбвиц (**Неспокойные ночи и трудные дни**, стр. 47), что может обернуться для персонажей всевозможными проблемами, в зависимости от того, как будут развиваться события. Это приключение способно изменить социальную структуру Нульна, одного из крупнейших городов Империи, как в лучшую, так и в худшую сторону. В любом случае, если события пойдут не по плану (или наоборот), у персонажей появятся очень сильные враги.

В Империи есть силы, которые также заинтересованы в пресечении распространения информации о скавенах, наравне с самими паразитами. Даже если Шелли добьется успеха, то скорее всего уверенность в существовании скавенов не распространится далеко, и игроки могут оказаться врагами тех самых людей, которым они хотели помочь. Однако если персонажам удастся помочь Шелли представить свои доказательства великим и добрым людям Нульна, то, по крайней мере, высшие эшелоны знати начнут проявлять больше внимания к идее о существовании под их ногами разумных крыс.

Персонажи могут стать «экспертами» по вопросам, касающимся скавенов, благодаря своей связи с Шелли, из-за чего их могут призывать во все уголки Империи для расследования возможных случаев вторжения крыс. Кульминацией может стать путешествие на юг Тилеи для изучения сведений о великом городе, называемом Скавенгиль, или, что ещё опаснее, на север, за пределы Кислева, в ужасную крепость клана Моулдер - Адскую Яму.

Если им все же удастся разгневать скавенов и рассказать о них достойным людям Нульна, то они станут объектами бесконечных покушений со стороны самих крысолюдов. Бегущие-по-стокам, искусные убийцы скавенов, будут преследовать Шелли и всех, кто работал с ней. В Старом Свете существует мало мест, которые можно назвать безопасными для тех, кого Бегущие-по-стокам желают убить. Персонажам придется инсценировать свою смерть, нанести преследователям решающий удар, доказав, что от этой затеи больше проблем, чем пользы, или даже заключить сделку с самими мерзкими тварями.

НОВАЯ ЗАТЕЯ: ИССЛЕДОВАНИЕ СКАВЕНОВ

В Старом Свете практически нет сведений о мерзких крысолюдах и их гнусных сородичах, но, как бы то ни было, Шелли удалось заполучить в свои руки значительную часть существующих материалов. Те, кого она посвятила в тайну своей секретной библиотеки, могут попросить разрешения заниматься там исследованиями - правда, при условии, что они дадут Шелли достаточные причины им доверять.

Во время этапа игры между приключениями персонаж **КЛАССА книгочеи**, умеющий читать и заслуживший доверие Шелли, может заняться классовой **ЗАТЕЕЙ** **поиск знания** («WFRP: книга правил», стр. 201) и изучить в тайной библиотеке знание о скавенах и их махинациях.

Учитывая узкую направленность библиотеки, она действительно полезна только при изучении скавенов, но любые проверки **НАВЫКА знание**, связанные с классовой **затеей**, получают **бонус +10**.

Библиотека весьма обширна и содержит книги, которые не открывала даже Шелли, не говоря уже о том, чтобы прочитать их полностью. Добившись **невероятного успеха** (+6 уровня успеха или больше), вы найдете один из таких томов. Переплетённый в меховую шкуру и написанный дрожащим и временами неразборчивым почерком, он носит название *Rattus Rex Conspiratus*. Автор книги, написанной предположительно в 2322 году К.И., утверждает, что он является представителем связанного со скавенами человеческого культа, известного как Жёлтый Клык. В книге описывается серия разговоров между автором и скавеном по имени Болтливый Язык, который утверждает, что является «*противником Совета Тринадцати*», и осуждает их недавнее укрепление во власти общества скавенов. В книге рассказывается о жизни скавенов словами одного из них, и, если верить книге, речь идет об их объединении после нескольких поколений междоусобных войн. Это бесценный ресурс, за который многие другие могли бы буквально убить.

Изучение этой книги позволяет вам добавить **навык знание (скавены)** к вашей текущей и любой будущей карьере. При первом изучении этой книги вы получаете **1d10 шагов развития знания (скавены)**.



ФАРФОРИАН БЕЛЫЙ БЕРЕГ

ПОСОЛ САФЕРИ

Мотивация: сохранять за собой должность посла, передавая свои рутинные обязанности другим.

Краткосрочная амбиция: выйти за рамки своего строгого воспитания и познать истинное блаженство.

Долгосрочная амбиция: самостоятельно раскрыть секреты магии, в чём отказали хранители знаний.

Посольство Сафери в Альтдорфе является представителем далёких королевств высших эльфов. Одним из послов Ультуана в Империи является красноречивый худощавый высокородный эльф по имени Фарфориан Белый Берег. Фарфориан был подготовлен к этой должности в раннем возрасте, после того как его отправили на обучение в башню Хоэта в Сафери. Орден хранителей знаний без лишних объяснений счёл, что темперамент молодого эльфа не подходит для обучения магии. Вместо этого отцу Фарфориана сказали, что его сын проявил себя многообещающим послом.

Новому ученику хранителя знаний Теклиса поручили сопровождать высокопоставленных гостей, чтобы он мог познакомиться с иностранными языками и культурами. Фарфориан принял это задание безропотно. Чтобы смягчить разочарование Фарфориана, Теклис лично обучал его эзотерическим принципам управления лей-линиями. В месяцы, предшествовавшие Великой войне против Хаоса, Фарфориан сопровождал Теклиса в Альтдорф, где он встретился с императором Магнусом Благодетельным. После войны, когда Теклис помог Магнусу основать Колледжи Магии, Фарфориан был назначен послом в новом посольстве Альтдорфа.

Более 200 лет спустя Фарфориан по-прежнему остаётся в Альтдорфе в качестве единственного первоначального члена делегации Ультуана. В то время как послы высших эльфов, уставшие от жизни среди людей, обычно просят об отставке по причине ухудшения психического здоровья, гордость и чувство долга заставили Фарфориана остаться. Однако он становится всё более отчуждённым и самодовольным. Фарфориан нанимает независимых высших эльфов для доставки важных писем, которые он должен был доставлять самолично. Он подчёркнуто приветлив к любому высшему эльфу, выполняющему для него эти поручения, даже если его отношение к их спутникам-не-эльфам колеблется от пренебрежительного до откровенно враждебного.

Изящная фигура и гордые черты лица Фарфориана подчеркиваются его мощным, глубоким голосом. Стоически спокойный посол излагает свои указания на официальном эльтарине. Когда от него требуется общение на иностранных языках, Фарфориан говорит лаконично, с использованием сложной лексики и почти идеальным произношением. Свои светлые волосы посол носит распущенными и безупречно ухоженными, а одевается он в вышитые одеяния из тонкой эльфийской ткани.



ФАРФОРИАН БЕЛЫЙ БЕРЕГ ВЫСШИЙ ЭЛЬФ ПОСОЛ, БЫВШИЙ ДИПЛОМАТ, ПОСЫЛЬНЫЙ И ГОНЕЦ (ЗОЛОТОЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	55	48	23	42	75	62	41	60	45	51	14

Навыки: искусство (таксидермия 46, писательство 56), атлетика 72, подкуп 66, обаяние 66, лазание 28, хладнокровие 60, уклонение 77, стойкость 57, артистизм (пение 56), оценка 65, сплетничество 66, торговля 61, запугивание 38, интуиция 90, язык (рейкшпиль 85, кхазалид 65, бретонский 65), лидерство 66, знание (местность 70, политика 75, магия 65), рукопашный бой (основное 65, кулачное 60), ориентирование 75, наблюдательность 90, музицирование (лютня 46), стрельба (лук 53), верховая езда (лошади 72), хождение под парусом 67, плавание 28

Таланты: обостренное восприятие (зрение), заядлый кутила, этикет (культисты, дворяне), поспешное бегство, быстрые ноги, смекалка, сумеречное зрение, чувство направления, бывалый путешественник, интриган, шестое чувство, бегун, разрыв дистанции, грамотность

Имущество: меч, эльфийский лук с 20 стрелами, писчий набор и лист пергамента, странная маска



ПОСОЛЬСТВО САФЕРИ

Посольство Сафери расположено в университетском районе Альтдорфа на северном берегу Рейка. Его стены из алебастра и башни из белого мрамора ни с чем не спутаешь. Посетители-эльфы принимаются непосредственно послом, так же, как и дворяне и волшебники из числа младших народов. Персонажей из числа высших эльфов, ищущих работу, проводят в безупречный кабинет посла Белого Берега на втором этаже. Все, кроме эльфов, должны записываться на приём через писца, который несколько раз будет переносить встречу, прежде чем посол наконец соизволит встретиться с ними.

Основная задача посла Белого Берега - передавать сообщения из Ультуана различным агентам высших эльфов, которые служат хранителем знаний Теклису, Королю-Фениксу Финубару и архимагу Ануриону Зелёному из Сафери. Хотя высшие эльфы редко встречаются в небольших городах, в большинстве городов Империи проживает как минимум несколько представителей асуров. Часть этих эльфов работает под прикрытием, поддерживая магическую сеть лей-линий или наблюдая за магами из числа людей. Фарфориан утратил терпение к дипломатии с людьми, поэтому он поручает вопросы Имперской политики младшим послам.

Анурион Зелёный из Сафери представляет собой отшельничающего садовника, который никогда не покидает Ультуан. Однако посольство также является представителем Короля-Феникса Финубара, чья резиденция находится в Лотерне. Король Финубар предоставляет посольству небольшой контингент хорошо обученной Морской Стражи, которая в одинаково хорошо владеет копьём и луком. Морскую Стражу в равной степени боятся и уважают, и формально она служит для предотвращения нападений на изящные эльфийские катамараны, которые приходят и уходят из доков. Тем не менее, некоторые представители Стражи всегда остаются на суше, чтобы обеспечивать безопасность посольства.

В редких случаях, когда Фарфориан лично доставляет послания, он ездит с личным телохранителем, но обычно он предпочитает нанимать курьеров. Когда Фарфориан не работает в посольстве, он либо находится в своём доме в двух кварталах от него, либо в принадлежащей эльфам «Закусочной Нового Света» на Асурштрассе. Персонажи могут обнаружить тёмную сторону Фарфориана, если обыщут его офис и дом или будут следить за ним на улицах. Подробности см. в разделе «Кровавые сделки» на стр. 10.

ПРИВЛЕЧЕНИЕ СОИСПОЛНИТЕЛЕЙ

Большинству эльфов Рейкланда известно, что Фарфориан довольно часто пользуется услугами курьеров из числа высших эльфов - даже чаще, чем положено для такой предположительно деликатной работы. Любому персонажу из числа высших эльфов, который заинтересуется этой работой, быстро предложат одну из нижеперечисленных позиций.

В результате успешной доставки курьеру предложат выполнить «особое задание», которое, по словам посла, имеет большое значение для Ультуана. Во время инструктажа Фарфориан практически не обращает внимания на не-эльфийских коллег курьера, хотя иногда может спросить о них в совершенно снисходительной манере.

КАПИТАН ОФЕЛИОН И МОРСКАЯ СТРАЖА

Контингент Морской Стражи Лотерна при посольстве насчитывает 120 воинов под командованием капитана Офелиона и трёх сержантов. Два отряда из 50 морских пехотинцев несут службу на борту дипломатических судов, а 20 человек остаются в качестве телохранителей при посольстве - послы Ультуана являются главными мишенями для убийц из числа тёмных эльфов. Капитан Офелион является личным телохранителем посла Белого Берега, когда тот путешествует за границей. Капитан не доверяет людям и верит в то, что периодическое и тайное принесение их в жертву Кхейну является необходимым и приятным развлечением. Однако Офелион был бы потрясен, если бы узнал весь масштаб разложения Фарфориана.

КАПИТАН ОФЕЛИОН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	59	60	34	53	65	44	49	46	63	46	19

Черты: броня (руки, туловище, голова) 3, щит 2, оружие (копье) +7, стрельба (эльфийский лук) +8

Навыки: атлетика 54, лазание 44, кутёж 58, хладнокровие 68, уклонение 54, азартные игры 51, сплетничество 51, лечение 61, язык (рейкшпиль) 55, лидерство 61, рукопашный бой (основное 74, кулачное 62), ориентирование 61, наблюдательность 68, музицирование (рожок) 52, стрельба (лук) 75, гребля 39, хождение под парусом 54, плавание 39

Таланты: обостренное восприятие (зрение), самообладание, строевая подготовка, сумеречное зрение, шестое чувство, ходок (побережья), грамотность, мореплаватель, бывалый путешественник, командир

Имущество: копье, щит, эльфийский лук с 20 стрелами, кольчуга, кожаная куртка и кожаная шапочка, шлем

МОРСКАЯ СТРАЖА ЛОТЕРНА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	45	45	30	35	50	45	45	40	50	35	14

Черты: броня (руки, туловище, голова) 3, щит 2, оружие (копье) +7, стрельба (эльфийский лук) +7

Навыки: атлетика 50, лазание 40, кутёж 40, хладнокровие 53, уклонение 50, азартные игры 43, сплетничество 40, язык (рейкшпиль) 55, рукопашный бой (основное 50, кулачное 50), ориентирование 45, стрельба (лук) 50, гребля 35, хождение под парусом 50, плавание 33

Таланты: обостренное восприятие (зрение), самообладание, строевая подготовка, сумеречное зрение, мореплаватель, шестое чувство, грамотность, сильная спина

Имущество: копье, щит, эльфийский лук с 20 стрелами, кольчуга, кожаная куртка и кожаная шапочка, шлем



РАБОТА БЕЛОГО БЕРЕГА

ДОСТАВКИ

Посол Белый Берег платит высшим эльфам вчетверо больше, чем простым курьерам (15 шиллингов за рабочую неделю, или 1/10 за рабочий день), и предлагает половину этой суммы для «низших», если по каким-то причинам вынужден иметь с ними дело. Курьерам выдается водонепроницаемый футляр со свитком, в котором находится запечатанное письмо. Вы можете выбрать место назначения для каждой из приведённых ниже посылок, адаптировав их к другим видам деятельности группы, или использовать их как отправную точку для дальнейших приключений.

ГНОМЬЯ ДИПЛОМАТИЯ

Хранитель знаний Теклис просит разрешения у короля гномов на ремонт древнего каменного круга, расположенного неподалеку от его владений. Прочитав письмо, король гномов прямо говорит гонцу, что эльфийское колдовство в его владениях недопустимо. Если персонаж-гном сопровождает гонца и приводит убедительные доводы, король может изменить свое решение. В противном случае гонца отправляют обратно в Альтдорф с оскорбительным для Теклиса ответом, и в последующие годы слабеющие путеводные камни притягивают несчастья к этому региону.

НАГГАРОНДСКАЯ ИНТРИГА

Ордену Хранителей Знаний стало известно, что убийца из числа тёмных эльфов был послан с целью убить одного из их агентов, занимающегося наблюдением за магами Империи, Иллисию Путешественницу. Орден не желает раскрывать своего агента, уведомляя человеческие власти, и поэтому просит посла Белого Берега передать Иллисии предупреждение. Однако посланники прибывают слишком поздно. Агент Сафери уже схвачен, и теперь её, связанную и с кляпом во рту, допрашивают на собственной кухне. Убийца тёмных эльфов открывает дверь, выдавая себя за получателя письма, и ему очень любопытно узнать всё, что удастся выяснить у персонажей.

ПОДАРОК ИЗ ЦВЕТОВ

Архимагу Ануриону Зелёному требуется доставить горшок с цветами одному из его агентов в Империи. Персонажам даны строгие инструкции по уходу и поливу, и действительно, при малейшем отступлении от этих инструкций цветы, кажется, начинают вянуть и чахнуть. Обладатели таланта *Второе Зрение* могут определить, что цветок сильно пропитан Нефритовым ветром. Получив цветы, агент Сафери тут же выбрасывает горшок и извлекает из земли драгоценный камень, радостно сообщая персонажам, что в нём заперт розовый ужас Тзинча. Демон будет использоваться храмом Сигмара для обучения охотников на ведьм, и он подслушивал всё, что говорили персонажи во время путешествия.

КОРОЛЕВСКИЙ СУД

Белый Берег отправляет персонажей, чтобы доставить письмо от Короля-Феникса Финубара, в котором тот отзывает одного из своих агентов, Эллатора Гульнамера. Эльфийский советник желает вернуться домой, но его благородный покровитель-человек, мелкий, но влиятельный барон, настойчиво требует остаться у него. Посланники оказываются втянутыми в спор от имени посольства, поскольку в письме Короля Финубара «тот, кто несет это послание», назван уполномоченным посредником в решении любых споров.

В ходе переговоров Гульнамер вскользь упоминает о многочисленных скандальных похождениях своего покровителя, а дворянин в ответ обвиняет Гульнамера в шпионаже. Оба обвинения оказываются правдой. Если Гульнамеру все-таки удастся сбежать, он сопровождает персонажей обратно в Альтдорф.

МОРАЛЬНЫЙ АВТОРИТЕТ ВЫСШИХ ЭЛЬФОВ

Высшие эльфы являются гордым старейшим народом и одним из первых творений Древних. В ту эпоху, пока Древние не сбежали от прихода Хаоса, империя высших эльфов охватывала все континенты мира, созданного их хозяевами. Однако череда войн с демонами Хаоса, тёмными эльфами и гномами вынудила Королей-Феникса уступить большую часть своих заморских колоний. Сейчас высшие эльфы контролируют лишь несколько разрозненных форпостов за пределами берегов Ультуана.

Когда среди руин бывших колоний Ультуана поселились племена людей, высшие эльфы отнеслись к ним как к представителям низшего народа. Человеческая цивилизация была примитивна по сравнению с ними, а короткая продолжительность жизни людей не позволяла им совершенствовать свои профессиональные навыки. Хотя за прошедшие тысячелетия человеческая цивилизация быстро прогрессировала, анатомия и культура этого народа по-прежнему считаются более низкой. Высшие эльфы не верят, что человеческий разум

способен понять принципы глобального управления или овладеть действительно сильной магией.

В то время как высшие эльфы стоически защищают рушащуюся империю, некоторые из их лидеров признают неизбежность подъема человеческой цивилизации - примером тому служит могущество и влияние таких государств, как Империя, Бретония и Императорский Китай. Другие эльфы отказываются признавать, что судьба асуров зависит от таких грубых союзников, рассматривая их лишь как полезный, временный барьер для защиты от вторжений Хаоса.

Партнерские отношения между людьми и эльфами редко бывают равноправными, поскольку склонность высших эльфов к совершенству наделяет их невидным моральным превосходством. Публичный образ посла Белого Берега необычен лишь постольку, поскольку дипломаты высших эльфов в большинстве случаев ведут себя более воспитанно, разъясняя людям врожденную ограниченность их рода.



ПРЕСТИЖНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ: БОЛЬШЕ, ЧЕМ МЫ РАССЧИТЫВАЛИ

Эти задания связаны с путешествием в отдаленные места с арканскими или эзотерическими целями. Посол поручает эти особые миссии тем, кто выполнил хотя бы два поручения из списка на стр. 9. Необычным для Белого Берега является то, что он рекомендует всем высшим эльфам брать с собой на такие задания хотя бы несколько представителей «низших» народов. На вопрос, зачем это нужно, он совершенно открыто предлагает бросать их в любые опасные ситуации, которые могут возникнуть. Он поясняет, что это делается как для защиты персонажа-высшего эльфа, так и для того, чтобы избавиться от тех не-эльфов, которые слишком много узнали о деликатных внешних делах Ультуана. Это также проверка на верность тех эльфов, с которыми Белый Берег хотел бы работать более тесно, однако он не объясняет этого.

ОБСЛУЖИВАНИЕ ЛЕЙ-ЛИНИИ

Нарушение в сети лей-линий Империи приводит к тому, что в лесу вокруг древнего путеводного камня начинает скапливаться тёмная магия. На запах дикого Хаоса уже мигрируют зверюшки. Персонажам из числа высших эльфов даётся карта этого места, а также диаграмма с арканскими эльфийскими рунами. Персонажи должны найти путевой камень и осмотреть его на предмет следов осквернения, затем задокументировать свои находки и сообщить о них Белому Берегу. Посольство направит туда мага из числа высших эльфов для проведения простого ритуала восстановления рун. Персонажу, владеющему навыком язык (магический), могут показать, как это сделать, но, разумеется, посольство будет настаивать на том, что доверять это можно только магу из числа высших эльфов. Руны были случайно осквернены местной женщиной из числа премудрых знахарей, которая пыталась их расшифровать. Персонажам удастся убедить её оставить всё как есть, особенно если они укажут на возросшую активность зверюшек. Однако, если они сообщат о её деятельности Белому Берегу, им будет поручено убить любознательную женщину. Если же они откажутся, то вместо них будет послан убийца.

СБОР ЭКЗОТИЧЕСКИХ РАСТЕНИЙ

Ануриону Зелёному требуется растение, произрастающее только в одном из отдалённых регионов Старого Света - певчий мох из Средних гор, или светящиеся водоросли из эсталийских морских пещер, или последние изгрызенные веточки морозного корня из королевства огров. Персонажи получают подробный рисунок растения и глиняный горшок, в котором можно перевезти образец обратно в Альтдорф в его родной почве. Анурион намерен магически воссоздать это растение, пока оно полностью не исчезло. В прошлом экстракты этого растения употреблялись для улучшения психического и физического здоровья, но никто, кроме Ануриона, не знает о его лечебных свойствах. Персонажам придется столкнуться с гигантскими насекомыми и враждебной флорой в дикой природе. Растение обладает настолько мощными целебными свойствами, что даже простое прикосновение к нему быстро исцелит раны, причиненные теми или иными угрозами. Без ухода Ануриона растение быстро погибнет, но если персонажи его отдадут, то оно наверняка больше никогда не появится в Старом Свете снова.

КРОВАВЫЕ СДЕЛКИ

Это приключение является неожиданным поворотом после «особых заданий» Фарфориана, и оно задумано им для того, чтобы устранить персонажей-не-эльфов, узнавших о нём слишком много, и для потакания его ужасным и тайным желаниям. Эльфийская гордыня может привести к скверне, и Фарфориан тайно посвятил своё тело и душу Слаанеш. Наедине с собой и на обрядах слаанешитов, которые он часто посещает, Фарфориан носит высушенную маску, сделанную из человеческой кожи. По мнению Фарфориана, это уродует его утонченные эльфийские черты, и он получает от этого ужасное удовольствие - удовольствие, которое он целиком и полностью посвящает Слаанеш. Надев маску, он слышит странный шёпот и говорит другим голосом - знаки, по его мнению, благосклонности Слаанеш.

ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ

Фарфориан кратко информирует персонажей о последнем задании, которое приведёт их в глубь диких лесов Империи. Перед тем как они уйдут, он отводит в сторону всех персонажей из числа высших эльфов и еще раз настойчиво спрашивает, насколько их «слуги» - то есть все прочие персонажи, не являющиеся эльфами - осведомлены о делах Ультуана. Их ответ не имеет для него значения.

По прибытии к месту назначения, израненные и уставшие, персонажи с удивлением обнаруживают Фарфориана, ожидающего их вместе со своим телохранителем капитаном Офелионом. Фарфориан рассказывает персонажам из числа высших эльфов, что Кхейн требует принесения кровавой жертвы, дабы освятить это священное место, и что доставка была лишь уловкой, призванной не допустить, чтобы об этом узнали «конкурирующие религиозные элементы». В качестве жертвы Кхейну будет назначен тот не-эльф, к которому Фарфориан испытывает наибольшую неприязнь. Фарфориан с улыбкой смотрит на персонажей из числа высших эльфов и жестом указывает на широкий плоский камень позади себя.

Хотя в глазах людей Кхейн - злой бог, однако по мнению асуров, тьма необходима, чтобы уравновешивать свет. Фарфориан ожидает, что персонажи из числа высших эльфов смогут объяснить этот принцип избранным Кхейна. Хотя их согласие не требуется, посол искренне верит, что любой истинный высший эльф сможет убедить представителя «низшего» народа в том, что стать такой жертвой - большая честь.

Вероятно, возникнет конфликт, в ходе которого Фарфориан обратится к высшим эльфам с просьбой принять его сторону. Если персонажи знают или подозревают Фарфориана в скверне Хаоса, они смогут убедить в этом и капитана Офелиона, однако он послушает только другого высшего эльфа. Для этого, вероятнее всего, потребуются **трудная (-10) проверка обаяния против заурядной (+20) проверки хладнокровия** капитана. Офелион не желает верить в то, что прошлые жертвы действительно были принесены в жертву Слаанеш. Фарфориан спасается бегством, если кто-то из числа высших эльфов выступит против него.



НОВАЯ ЗАТЕЯ: ТОЛЬКО ЛУЧШЕЕ

В жизни Фарфориан разбирается во многих вещах, и он ценит приобретение изысканных или необычных артефактов. Прожив два столетия вдали от Ультуана, он часто запрашивает различные предметы со своей родины или даже из дальних стран. Эти просьбы обычно выполняются, как благодаря его связи с уважаемым Теклисом, так и в знак признания его собственных заслуг в решении рутинных задач в области человеческой дипломатии.

Если персонаж завоевал расположение Фарфориана (а это возможно только для другого высшего эльфа), посол от своего имени наведет необходимые справки для приобретения необычного или редкого предмета.

Во время фазы игры между приключениями привилегированный персонаж может заняться общей *ЗАТЕЕЙ покупки под заказ* («WFRP: книга правил», стр. 197), чтобы попытаться приобрести предмет до экзотической доступности. Вам не обязательно знать подходящий источник для приобретения этого предмета - вне зависимости от его истинного происхождения Фарфориан обязательно знает того, кто может его приобрести. Кроме того, его связи предоставляют скидку в 20% от обычной стоимости предмета.

Однако Фарфориан не стесняется иметь дело с не слишком приятными людьми, и его разнообразные связи в культе Слаанеш, с которым он взаимодействует в своей ужасающей маскировке, зачастую используются для приобретения предметов от его имени. Есть вероятность, что любой такой предмет несёт в себе как пятно Хаоса, так и вероятность быть узнанным тем, у кого он был приобретён.

Бросьте d10. При броске на шесть — это любимое число Слаанеш - предмет вполне функционален, но расценивается как *источник скверны (слабый)*. Кроме того, если персонаж открыто пользуется, носит или иным образом демонстрирует предмет, приобретённый для него Фарфорианом, есть вероятность того, что другие члены культа смогут его распознать. Это уже на усмотрение ведущего, но если встретится какой-нибудь культист Слаанеш, то он почти наверняка предположит, что его обладатель - Фарфориан, ведь он понятия не имеет, как тот выглядит под своей ужасной личиной.

При этом «товарищ» по культу немедленно подаст персонажу тайный жест - букву «V», сложенную из указательного и безымянного пальцев и поднесенную к губам - а затем подмигнёт ему и уйдет. Какие осложнения это вызовет в жизни персонажа, зависит только от ведущего.

Последствия

В Альтдорфе Фарфориан является членом гнусного Культа Изысканного Трупа. Он присоединился к нему, надев маску из человеческой кожи, приняв извращённое обличье по имени Мамил Губитель. Культисты не подозревают, что таинственная фигура является эльфом, тем более послом. Разоблачив Фарфориана как культиста Хаоса, персонажи попадают на аудиенцию к Теклису, случайно оказавшемуся в Альтдорфе. Теклис награждает героев, просит их ответить на его вопросы и, возможно, предложит вакантное место в посольстве способному (и осмотрительному) высшему эльфу.

Если персонажи соглашаются на проведение жертвоприношения, Фарфориан награждает персонажей из числа высших эльфов постоянной должностью в своём штате, а других персонажей - обещанием, что в ближайшем будущем они будут удостоены подобной чести. Предлагаемые им должности не имеют особых обязанностей, и служат лишь для того, чтобы держать персонажей в поле зрения посла, пока он пытается привлечь их к поклонению Слаанеш. Подобный расклад будет катастрофическим для отношений между людьми и высшими эльфами и почти наверняка приведет к бесцеремонной чистке посольства охотниками на ведьм и всем вытекающим из этого политическим последствиям.





НАЯДАРИН «КОСТЕТОРГОВКА» МОРОЗНАЯ ВЯЗЬ

ТОРГОВКА ЧЕРНОГО РЫНКА



НАЯДАРИН «КОСТЕТОРГОВКА» МОРОЗНАЯ ВЯЗЬ ЛЕСНОЙ ЭЛЬФ - ТОРГОВЕЦ ЧЕРНОГО РЫНКА (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	46	36	53	34	79	68	71	64	56	51	19

Черты: враждебность (людям), оружие (меч) +9

Навыки: атлетика 76, обаяние 61, лазание 76, кутёж 39, хладнокровие 71, уклонение 88, стойкость 39, оценка 94, азартные игры 69, сплетничество 61, торговля 61, запугивание 63, интуиция 94, знание (искусство 84, эонир 84), рукопашный бой (основное) 53, наблюдательность 109, взлом 91, книжные изыскания 84, ловкость рук 91, скрытность (города) 93, отслеживание 84

Таланты: обостренное восприятие (зрение), бродячий кот, взлом с проникновением, кошачья легкость, преступник, этикет (преступники) 2, быстрые руки, спешное бегство, здоровяк, большая шишка, сумеречное зрение, ловкие пальцы, нумизмат, скиталец, цепкость, тень, разрыв дистанции, сильные ноги, богач 3

Имущество: отличный меч эонир, роскошная одежда эонир, широкая преступная сеть

Мотивация: месть.

Краткосрочная амбиция: возмездие как можно больше артефактов эонир.

Долгосрочная амбиция: возвращение Элсин Арвана - Старого Света - в руки эльфов.

Наядарин родилась отпрыском благородного рода в крошечной общине эонир на окраине Лаурелорнского леса, тысячелетиями хранившими древние эльфийские артефакты неизвестного назначения. Однако лесной пожар в начале жизни Наядарин вынудил их покинуть родину и привёл к разорению её семью, в результате чего они были «усыновлены» в качестве диковинки в семью фон Брахиен из Мидденланда. Здесь с Наядарин плохо обращались, и она мечтала о побеге, часто прячась в стенах замка или скрываясь на крышах.

Много лет спустя, пытаясь скрыться от своего приёмного отца Генриха фон Брахиена, Наядарин наткнулась на тайную сокровищницу, наполненную артефактами с её родины. Допросив фон Брахиена, она узнала, что именно он виновен в лесном пожаре. Наядарин украла сокровища и сожгла замок дотла вместе с оставшимися членами семьи фон Брахиен. Так началась череда преступлений, продолжавшаяся почти целое столетие. Наядарин неустанно искала украденные эльфийские артефакты по всему Старому Свету и неумолимо возвращала их своим сородичам. Однако раздолью Наядарин пришёл конец, когда она открыла для себя две ключевые истины: торговля эльфийскими артефактами гораздо более распространена и коварна, чем предполагалось изначально, и гораздо безопаснее нанимать для кражи артефактов чужаков.

Наядарин неустанно трудилась над созданием империи чёрного рынка, в центре которой стояла она сама, назначая вознаграждение за похищенные сокровища везде, где бы они не появлялись. С годами библиотеки Наядарин сильно разрослись, и в поисках любых упоминаний о пропавших артефактах они оказывают неоценимую помощь. Все агенты этой сети безжалостны и знают, какую страшную цену придётся заплатить за отказ от сделки с Наядарин. Сокровищница возвращённых эльфийских чудес цвета слоновой кости просто поражает своей уникальностью.

Из-за безжалостности Наядарин и природы большинства эльфийских чудес цвета кости, её человеческие современники прозвали её «Костеторговкой», и этот титул она носит с гордостью. Любому, кто усомнится в её происхождении, резко напомнят, что семья Морозной Вязи относилась к первоначальному роду Градоруженных (Ториор) Кор Иммарора в Лаурелорне.

Наядарин - высокая, мускулистая лесная эльфийка с смуглой кожей. Она носит длинные волосы, зафиксированные церемониальной диадемой эонир, и они аккуратно заплетены. При встречах с клиентами, работниками и поставщиками она часто ходит с обнажённым оружием, демонстрируя пересекающуюся паутину ритуальных шрамов, которые перекрывают следы от ожогов, полученных в детстве.



В полном облачении она носит модную одежду, сшитую лучшими портными эонир, а дом Наядарин украшен с великолепием, подобающим королю преступного мира её положения и славы. Однако другие эонир часто смотрят на эту роскошь свысока, порой перешептываясь за спиной о том, как жизнь с людьми исказила мировоззрение Наядарин. Но независимо от того, правы они или нет, они не могут отрицать того, с каким упорством Костеторговка преследует свои цели.

Долина Воспоминаний

В недрах Лаурелорна - леса, знаменитого своими скрытыми опушками и тенистыми лощинами - есть долина, погруженная в почти непроницаемый мрак, как будто бы сумерки здесь не прекращаются. Здесь тропинки извиваются друг за другом, а время течёт удивительным образом: часто говорят, что стоит свернуть за поворот, как вдали можно увидеть себя, совершающего такой же поворот. Наядарин научилась ориентироваться в долине Воспоминаний и использовать её магию для связи со своими многочисленными агентами на расстоянии.

Долина Воспоминаний, о которой рассказывается во многих фольклорных сказаниях и которая, как утверждают некоторые, послужила истоком для возникновения Бретонского понятия «дежавю», некогда была братской могилой для эльфов, павших в конце Войны Бороды. Эльфы, отступив, наложили на бесчисленных павших воинов заклинание, чтобы их тела не гнили, а разум не погружался в смерть, пока эльфы не вернутся, чтобы забрать их и вернуть домой в Ультуан. Однако за прошедшие с тех пор века земля скрыла погибших эльфов, а деревья проросли сквозь них. Теперь всё это место окутано снами павших на краю смерти.

Долина Воспоминаний - место, где часто ищут знания о прошлом, ведь оставшимся под слоем земли снятся сны о том, что они помнили при жизни: старые эльфийские города, древние сделки с первыми людьми, страшные злодеяния во время Раскола и Войны Отмщения. Для тех, кто готов рискнуть своим рассудком, долина Воспоминаний открывает много нового, однако вскоре выясняется, что их сны - не только их собственные.

В долине мало построек и только одна община, которая посвящена Ладриэль, Лилеат и Мораи-Хег. Эти эонир, Жители Камней, пытаются вырезать статуи из снов, переданных им дремлющими воинами, в надежде собрать по крупицам истинную и полную хронологию Старого Света до Войны Бороды. Впрочем, они, почти все до единого, безвозвратно сошли с ума. В их числе и Наядарин, которая часто медитирует, находясь под их гостеприимным присмотром. Среди Жителей Камней Костеторговка обрела способность посещать сны своих агентов, осуществлять связь на больших расстояниях, давать указания и приказы в полевых условиях.

Подробнее о Лаурелорне можно прочитать в книге **Архивы Империи: Том I**.

ТРЕБОВАНИЯ НАЯДАРИН

ПОБРЯКУШКИ И БЕЗДЕЛУШКИ

Костеторговка выследила экспортера артефактов эонир, базирующегося в Зальценмунде (Нордланд). Наядарин хочет проверить, на что способны персонажи, о которых она слышала положительные или, по крайней мере, впечатляющие вести. Им предстоит положить конец незаконной торговле и сделать так, чтобы никто больше в Зальценмунде не взялся за такую работу.

ГЕРОЙ КРОНВЕНА

Эласиль Оторванная была Смотрящей-за-тропами лесной эльфийкой, преследовавшей стадо зверолов до самой Нордландской деревни Кронвен. Не обращая внимания на охваченных паникой людей, Эласиль зарубила две дюжины звероловов, прежде чем её сразил топор гора. Нордландцы расправились с оставшимися звероловами и похоронили Эласиль под огромным дубом в центре деревни, отдав дань уважения своей «спасительнице», как только смогли. К сожалению, вместе с Эласиль был похоронен Певчий камень Ультуана, и Костеторговка хочет его вернуть. Смогут ли герои объяснить, зачем им понадобилось тревожить покой деревенского героя?

НУ, ПРИВЕТ, ТЁТУШКА

Наядарин хочет передать послание своей родственнице - тёте, Раморархе Цветущее Сердце, послу в Мидденхайме при графе-курфюрсте. Она считает, что Цветущее Сердце причастна к незаконной торговле эльфийскими товарами ради увеличения политической благосклонности двора Тодбрингеров, и хочет, чтобы персонажи напомнили ей, что сокровищам эонир принадлежат только самим эонир. Цветущее Сердце имеет большие связи и пользуется большой любовью при дворе - добраться до неё будет непросто. Но послание должно быть доставлено, и Костеторговка хорошо заплатит тому, кто сможет сделать это без пролития эльфийской крови.

ПРОИЗВЕДЕНИЕ НА СТЕНЕ

Наядарин получила известие об отлично украшенном замке в Парравоне (Бретония), который, по слухам, был расписан пленным азраем - молодой художницей Гавенот Быстрый Ветер. Несмотря на то, что она не эонир, Костеторговка не может оставить такое событие без внимания и поручает персонажам проникнуть в замок, освободить эльфийскую художницу и уничтожить символы порабощения, которые бретонцы наложили на её руки. Радуюсь спасению, Гавенот просит персонажей не уничтожать её работы. Если они этого не сделают, Сквернокость будет недовольна.



ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: НЕПРОНИЦАЕМАЯ ПАЛАТА

В глубинах Колледжа Света в Альтдорфе располагается палата, о которой говорят только шёпотом и о которой знают лишь немногие. Непроступная палата защищена магическими чарами невероятной силы и физической обороной, не уступающей Императорскому Дворцу. По сути, это самое надежное место в Старом Свете, где хранятся самые страшные магические предметы — многие из них были помещены туда самим хранителем знаний Теклисом. Костеторговка отследила древнюю реликвию, оставшуюся со времён Раскола их народа, которая находится там под охраной. Наядарин нуждается в персонажах, чтобы совершить невозможное — вернуть эту реликвию.

Персонажи связываются с шпионом эонир по имени Мелиндар Серое Переплетение в Альтдорфе, который следит за Колледжами Магии с момента их основания. Мелиндар научилась применять заклинания самым опасным способом — наблюдая в течение двух столетий за тем, как это делают незадачливые люди. Это стоило ей рассудка. Наядарин понимает, что с Мелиндар что-то не так, и находит бредни шпионки тревожными. Тем не менее, Мелиндар — единственная эонир, наблюдавшая за магическими манипуляциями, необходимыми для обхода магических заслонов иерофантов. Персонажи могут найти одетую в лохмотья Мелиндар, ищущую пропитание в парке вязов неподалеку от эльфийского квартала.

Непроницаемую палату охраняют бесконечные защитные обереги, стражи, пойманные в ловушку мерзости и непроизносимые проклятия, поэтому ни одна попытка проникнуть в неё не может быть предпринята легкомысленно. Персонажам предстоит собрать как можно больше информации, а возможно, и внедриться в ряды служащих Колледжа задолго до самого ограбления.

ЭЛЬФИЙСКИЕ СОКРОВИЩА

Во многих изделиях конструкции эонир по самой своей природе вплетена магия. Приведенные ниже два достоинства предмета могут быть добавлены к любому подходящему предмету, что позволит создать магический предмет эонир.

ПАУКОРОЖДЕННЫЙ (40 до 80)

Эонир вплетают заклинания и разум павших пауков в своё самое мощное оружие, которое позволяет им сковывать противников разрастающейся паутиной. Атаки паукорожденным оружием рассматриваются как атаки существ, обладающих чертой существа паутина (сила), и считаются магическими, что означает, что они могут причинить вред существам, подверженным только магическим атакам.

ОБЕРЕГАЕМЫЙ (7+ до 9+)

Эонир постоянно уделяют особое внимание защите и предотвращению получения вреда, поэтому они создали бесчисленное множество защитных заклинаний и талисманов, которые вплетают в броню. При ношении такой брони у владельца будет учитываться черта существа оберег (сила).

ПОСЛЕДСТВИЯ

Природа артефакта преднамеренно остаётся туманной, и он может предвещать любую гибель или социальные перемены в Старом Свете. Быть может, это реликвия настолько древняя, что была выкована в те времена, при которых драконы были молоды, ещё до пришествия Хаоса. Возможно, она связана с духом Бе'Лакора, первого князя демонов! А может быть, это просто безделушка, которая имеет для Наядарин какую-то личную ценность. Несколько предложений можно найти в разделе «Что в шкапулке?».

Каким бы ни был этот артефакт, если станет известно, что существует способ проникнуть в Непроницаемую палату, всевозможные культисты Хаоса устремятся на поиски персонажей, заслужив тем самым неугасающий гнев Колледжей Магии.

У персонажей может возникнуть соблазн продать украденный приз на чёрном рынке Альтдорфа — это, несомненно, привлечёт больше внимания и создаст дополнительную опасность, гораздо большую, чем гнев Костеторговки.



РЕЛИКВИИ, КОТОРЫЕ БЫЛО БЫ ЛУЧШЕ ОСТАВИТЬ ПОТЕРЯННЫМИ

До Раскола и погружения огромной части Ультуана под воду владение эльфами искусством магии было практически в самом зените. С тех пор на мир легло пятно Хаоса, и вся магия стала окрашиваться им - не говоря уже о том, что сама эльфийская цивилизация сильно поредела в результате этих событий.

Ниже приведены несколько вариантов того, что может находиться в хранилище. О существовании этих предметов в лучшем случае ходят слухи - мечты, переданные Наядарин шепотом. Однако если они реальны, последствия для Старого Света и вашей кампании могут быть весьма масштабными.

ПРОСТОЕ МЕДНОЕ КОЛЬЦО

Давным-давно Хекарти выковал для бога Кхейна восемь колец, каждое из которых было пропитано одним Ветром Магии. В результате очередного из бесконечной череды конфликтов между богами они были потеряны и выброшены в мир смертных и только одно из колец было обнаружено среди выших эльфов. Однако, по крайней мере, одно из других колец было найдено Теклисом, и по известным только ему причинам это кольцо из полированной меди было спрятано под Колледжем Света.

Кольцо, несомненно, наделит огромной силой того, кто сможет его использовать, но таких существ единицы. Могущественный эльфийский маг или Слаан, несомненно, смогли бы воспользоваться этим предметом. Большинство же просто разлетится на куски в одно мгновение под воздействием заключенной в кольцо силы - хотя такая эффектная и взрывная смерть может оказаться нужной и для такой хитрой эльфийки, как Наядарин.

Безусловно, сам Кхейн страстно желает возвращения этих колец, и ужасный Владыка Убийств, и его приверженцы, несомненно, навлекут всевозможные бедствия на любого смертного, который осмелится открыто использовать это кольцо. Возможно, Костеторговка не столько заботится о самом предмете, сколько намеревается с его помощью привлечь внимание Кхейна и, возможно, даже добиться его благосклонности. Как будет выглядеть награда от Владыки Убийств, остается только догадываться...

БЕЗЫМЯННАЯ СКРИЖАЛЬ

Предмет столь древнего и неясного происхождения, что Теклис и сам не смог бы определить его происхождение, эта отполированная каменная скрижаль, несмотря на всё, обладала столь явной мощью, что её сочли слишком опасной для доставки на Ультуан и спрятали в Альтдорфе. Возможно, это было ужасной ошибкой, ведь камень представляет собой особую сущность, которая резонирует со всеми остальными путевыми камнями и с помощью, которой ими можно управлять. Его возможности применения безграничны - с его помощью можно изгнать Хаос из большей части мира или выборочно и на время превратить некоторые проблемные регионы в подобие микромира Пустошей Хаоса.

И, наконец, если её применить по назначению, то она сможет на несколько поколений избавить мир от влияния Губительных Сил, но при этом великий вихрь Ультуана мгновенно расширится и поглотит весь континент. Скрижаль нужна Костеторговке как для защиты Ультуана от возможного использования, так и для того, чтобы стереть людей со Старого Света и вернуть её народу и древним лесам.

ПРОСТАЯ КАРТА

Давным-давно мудрая женщина отправилась из Альтдорфа на прототипе гномьего летательного аппарата в далекое путешествие по миру в поисках чудес. Она не возвращалась в течение пятидесяти лет, и большинство считало её пропавшей, если вообще помнило, что она когда-то улетала. И все же она вернулась, постаревшая и умудрённая опытом, говоря на языке, который звучал одновременно первобытно и в то же время как-то изысканно.

Она принесла карту, указывающую на точку, настолько удалённую от Альтдорфа, что большинство решило, что она просто провела последние несколько десятилетий в Тилее, пропивая средства, выделенные на экспедицию. На самом деле на карте было указано местонахождение последнего живого Небесного Титана - его горный дом уплыл почти за пределы мира, уносясь от огров и влияния Великой Пасти. Многие сочли её сумасшедшей, но, когда она умерла несколько месяцев спустя в разгар лета, в Альтдорфе три дня и три ночи шёл дождь из солёной воды. На всякий случай карта была спрятана под замок и практически забыта. Однако Наядарин слышала о ней, и, хотя она не является эльфийским артефактом, Костеторговка хотела бы пообщаться с Небесным Титаном о древних временах своего народа и, возможно, узнать секрет, как перемещать по небу целые участки земли...





ГУТТРА МОРБИНССНИЗ

МАДЕМУАЗЕЛЬ - ДИЛЕТАНТ



ГУТТРА МОРБИНССНИЗ ГНОМ, СУДЕБНЫЙ ПОЕДИНЩИК (ЗОЛОТОЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	82	68	44	56	56	61	61	32	67	52	20

Черты: броня (кожаная) 1, стрельба (пистолет) +8, оружие (дага) +6, оружие (шпага) +8

Навыки: искусство (писательство) 81, атлетика 71, обаяние 82, кутёж 61, хладнокровие 80, уклонение 81, стойкость 61, артистизм (актёрство 72, пение 72, сказительство 57), оценка 35, сплетничество 72, торговля 62, лечение 37, запугивание 64, интуиция 61, язык (бретонский 52, классический 42, кхазалид 37, рейкшпиль 45), рукопашный бой (основное 115, фехтовальное 102, парирующее 102), наблюдательность 76, сценическое искусство (акробатика 81, танец 81), музицирование (скрипка) 81, стрельба (пороховое) 88, ловкость рук 66

Таланты: амбидекстр, привлекательность 2, трёп, бывалый воин, быстрая реакция, гуттаперчевость, разоружение, отвлекающий манёвр, двойная атака, этикет (дворяне), быстрый выстрел, финт, мастер перевоплощения, имитатор, сумеречное зрение, абсолютный слух, оратор, упреждающий удар, грамотность, рокировка, рипост, разрыв дистанции, безжалостный удар, твердость духа, бугай

Имущество: отличный придворный наряд, отличные костюмы, отличный дуэльный наряд, дага, шпага, пистолет с 10 выстрелами

Мотивация: свобода.

Краткосрочная амбиция: найти союзников, не связанных с ван де Куйперсом, которые могут войти в мой круг общения.

Долгосрочная амбиция: найти достаточно рычагов воздействия на директора Яана ван де Куйперса, чтобы обеспечить свою независимость.

Осиротев в раннем подростковом возрасте, Гуттра оказалась на воспитании у своего троюродного брата, неприлично богатого предпринимателя из Мариенбурга по имени Таркат Люгер. Трагедия, связанная с гибелью родителей, не повлияла на её судьбу, но новые обстоятельства оказались для неё чем-то вроде палки о двух концах. Для Гуттры это означало роскошь и безопасность, но также и глубокую ограниченность. Она была вынуждена одеваться так, как требовал её консервативный кузен, есть и говорить, когда он скажет, следовать на очень приличном расстоянии и не попадаться ему на глаза. Это породило в Гуттре жгучее желание танцевать, петь и вести себя безо всяких запретов.

Что, естественно, привело к тому, что от её отреклись. Но грязные улицы Зуйддока благосклонны к тем, кто живёт громко. Вскоре Гуттра стала любимицей питейных заведений и тесных театриков района: её уникальный стиль и сила личности привлекали толпы людей, которые предпочитали воздерживаться от выпивки, чтобы лучше смотреть на её выступление. Особенно ей нравилось играть лихих негодяев, носить мужскую и женскую одежду и понарошку драться на мечях (впрочем, благодаря вниманию к своему ремеслу она научилась и настоящему мастерству). Вскоре после этого благородные бездельники пронюхали о её беззаботных и непристойных шоу и присоединились к её растущей толпе поклонников, которая выплеснулась на улицы района. Эти дворяне, в свою очередь, оказали ей серьёзное покровительство, и уже через несколько лет Гуттра пела и танцевала в театре «Аардбол» в Гудберге.

Как и многие успешные артисты, Гуттра собирала вокруг себя бесчисленное количество поклонников и немалое количество скандалов. В своих привязанностях она общительна, редко сдержанна и часто пренебрегает такими институтами, как брак, храмовое право и придворные нормы. Однако кульминацией её скандального образа жизни стало то, что супруг одной девушки у которой была интрижка с Гуттрой, вызвал её на дуэль, будучи уверенным, что Гуттра умеет способна только к сценическому фехтованию. Он недооценил молодую артистку и погиб из-за своей глупости во время поединка, который должен был бы закончиться после первой крови.

Этот поступок поставил Гуттру в весьма неприятное положение: технически случайная смерть на дуэли законна, но удар, которым была убита её жертва, выглядел слишком умышленным для тех, кто был свидетелем происходящего, а Гуттра позаботилась о том, чтобы зрителей было достаточно много. Это противоречило духу дуэли, если не букве закона, и вызвало гнев и внимание как юридического аппарата Мариенбурга, так и мстительной семьи погибшего.



Поскольку от неё отреклись, она не могла рассчитывать на благосклонность кузена, к тому же Гуттра в любом случае отказывалась быть ему обязанной. Она могла бы сбежать, но нашла другое предложение: Гуттра была нанята в качестве личного судебного поединщика директора Яана ван де Куйперса, предположительно самого богатого человека в Старом Свете, который счёл её прекрасным дополнением к своему престижу - не говоря уже о том, что она умела ловко обращаться с клинком.

Но, как и в случае с любой другой инвестицией, сделанной директором ван де Куйперсом, в этом была своя изюминка: Гуттра продолжала жить своей разнообразной жизнью - светской львицы, артистки, сердцеедки, дуэлянтки, поединщицы - и в то же время служить в качестве источника информации обо всех, с кем она общалась. В кратчайшие сроки директор ван де Куйперс обрел шпиона, с которым все в Мариенбурге отчаянно хотели поговорить и который почти всегда в той или иной степени подвержен риску разглашения секретов. Но бунтарский дух Гуттры не ослабевает, и она собирает в свою очередь собственные секреты о своём работодателе, чтобы защитить себя от того, что её полезность закончится, и эта участь не за горами. Больше она никогда не останется в стороне.

Гуттра небольшого роста, у неё озорное личико в форме сердечка, она носит тёмные волосы, которые уложены локонами, выбивающимися из-под практичной, но модной шляпы - эта шляпа становится модной оттого, что её носит Гуттра. Она носит смесь элитной мужской и женской одежды, брюки, удобные для участия в дуэлях, и везде носит с собой оружие.

РАЗЪЕЗЖАЮЩИЙ БРОДЯГА

Проклятый город Прага на севере Кислева известен многими вещами: мутациями, привидениями, Великой Осадой во времена Магнуса Благочестивого. В последнее время его название вызвало в воображении образ романтической красоты свободы перед лицом властной тирании и зла, лёгкой любви и удовольствия перед неизбежным концом. Конечно, жители Прага мало осведомлены об этом образе и еще меньше согласились бы с ним, поэтому он известен лишь в нескольких других местах, где царит относительная безопасность и экстравагантный шик, как пример «Разъезжающий бродяга» в Мариенбурге!

«Разъезжающий бродяга» - выдающийся театр Мариенбурга и ведущий создатель стиля в формирующейся Пражской контркультуре. Театр расположен в Гильдервельде, на месте старой мельницы с водяным колесом и переоборудованной зерновой силосной башни. Снаружи здание выглядит по-модному ветхим, и его владелец, «сэр» Гарольд Леерманн, заботится о том, чтобы платить местным мойщикам окон и трубочистам, чтобы те приводили его в порядок, проходя мимо. Однако внутри всё выглядит шикарно, причем с особым шиком, чтобы не расстраивать богатых клиентов и в то же время ослеплять бедных посетителей, которые также посещают заведение.

Внутри старой силосной башни приютились двенадцать кольцевых балконов, которые по мере подъема всё больше и больше нависают над танцевальной площадкой, создавая иллюзию свободного парения. На каждую площадку ведёт лестница, раскрашенная в разные броские цвета, на которых изображены различные исторические личности - Императоры, Директора, Короли - склоняющиеся перед простыми людьми, которые несут по лестнице флаги Свободы, Любви, Радости и множества других добродетелей. Кроме того, на каждой лестничной площадке можно увидеть такие диковинки, как Китайский курительный салон, экспозицию Индских эротических картин, коллекцию Арабских волшебных ковров и многие другие диковинки.

На каждой лестничной площадке расположены private комнаты, попасть в которые можно, только введя секретные комбинации в книжных шкафах или органах, или сказав вышибалам правильный, постоянно меняющийся пароль. Большинство завсегдатаев знают эти трюки и приводят с собой друзей. Впрочем, даже эти трюки показушны, и большинство дверей откроется для богатых и обеспеченных людей независимо от их действий, ведь на самом деле ими управляет гном-инженер Базло Кааз из котельной, расположенной внизу, рядом с раздевалками артистов и костюмерным цехом. На самом верхнем этаже находятся личные кабинеты и апартаменты Леерманна, куда мало кого пускают.

В «Разъезжающем бродяге» каждый вечер проходят выступления артистов - от певцов и танцоров до оперных представлений и любительских поэтических чтений, вплоть до полноценных спектаклей и ансамблей кабаре. Однако главной звездой «Бродяги» является мадемуазель Морбинссниз, которая выступает «всякий раз, когда её достигает муза» (или, по правде говоря, всякий раз, когда ван де Куйперс позволяет ей покинуть его).





ЦЕЛИ ГУТТРЫ



ЖИВЫЕ ХОЛМЫ

Просматривая счета директора, Гуттра замечает странное несоответствие: директор неистово охотится за разбойниками, которые преследуют его караваны, как по суше, так и по морю, и часто тратит небольшие состояния, чтобы отправить сообщение. Однако ряд караванов, заблудившихся в дороге, проходящих через холмы Проклятых Топей, не вызывает никаких вопросов у директора. Более того, в списке грузов значится *«мясо (не скоропортящееся)»*. Она поручает персонажам провести расследование, не зная, что по ночам на холмах за Мариенбургом оживает нежить - многие из них татуированы метками, провозглашающими их «собственностью» ван де Куйперса.

ВОЛКИ НА ВАЛЬДЕНШТРАССЕ

Директор ван де Куйпер устраивает в своём поместье встречу представителей Большой Десятки, чтобы показать Гуттру и «обсудить некоторые финансовые вопросы». На самом деле это мероприятие затеяно для того, чтобы с помощью Гуттры завоевать доверие других директоров и получить материал для шантажа, но у Гуттры есть свои планы, как сорвать такую возможность. Она тайно привозит персонажей в качестве официантов и охранников, намереваясь получить материалы для шантажа своего работодателя, в то время как он считает себя в полной безопасности в собственном доме.

ШТОРМ

В очень редких случаях директор Ян ван де Куйперс решает покинуть свою резиденцию и навестить, по его собственным словам, *«любопытного человека на любопытном острове неподалеку от острова Райкера»*, и поручает Гуттре сопровождать его. Полагая, что это прекрасная возможность понаблюдать за поведением директора с целью получения материала для шантажа, Гуттра тайно проводит персонажей на борт корабля, на котором они плывут, но в момент приближения к острову судно с командой попадает в страшный шторм. Теперь, оказавшись на берегу и потеряв директора, персонажам придется столкнуться с таинственным островом, который не существует ни на одной карте... и, похоже, является обителью страшного колдуна.

БАБУШКА, ВАС НЕ ЗАТРУДНИТ?

Бабушка Хетта, всеми любимая и хорошо известная в Зуйддоке, пропала, и Леа-Ян Коббиус, глава «Достопочтенной Гильдии Грузчиков и Возчиков», в ярости. В поисках старухи грузчики перерыли всю округу, искренне беспокоясь о её благополучии. Гуттре она нужна по другой причине - она узнала, что «бабушка» Хетта на самом деле является бабушкой ван де Куйперса, и подозревает, что у неё есть информация, которая может помочь свергнуть директора с его поста раз и навсегда. К сожалению, бандиты в городе значительно усложняют любые попытки найти её, и они вполне могут решить, что персонажи желают любимой женщине зла.

ПРЕСТИЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ПОБЕГ С ОСТРОВА РАЙКЕРА

Недостаток хитрости Гуттры Морбинссниз, в конечном счете, стал ее крахом: она узнала, что директор Ян ван де Куйперс получил свою должность благодаря какому-то подлому поступку - возможно, даже вызову демона - и взвалил вину за это на его старшего брата. К сожалению, она узнала об этом не совсем тактично, и директор окончательно раскусил её. Впрочем, она также знает, где находится Бертольд, старший брат Яана. Гуттре не избежать наказания: Яан будет выслеживать её по всему Старому Свету и за его пределами, чтобы заставить её замолчать. Единственное спасение - вызволить Бертольда из самой надёжной тюрьмы Старого Света - острова Райкера в гавани Мариенбурга - и доставить его к благословенному Вереной, где он сможет дать признательные показания под обязательной клятвой.

Персонажам придется пробраться в тюрьму, возможно, в качестве новых работников, найти дорогу к кабинету начальника тюрьмы и тюремному списку, чтобы найти спрятанного брата. Однако выбраться наружу — это уже совсем другая история...

ПОСЛЕДСТВИЯ

Если Бертольда удастся спасти, а Яана ван де Куйперса отстранить от власти, это существенно изменит политическую ситуацию в Мариенбурге. Яан является действующим главой Директората, и его падение может привести к политическим потрясениям. Хотя у жителей Мариенбурга есть множество причин желать остаться за пределами Империи, имперские агенты всегда на чеку, и попытка захватить город у «правителя, вызывающего демонов», вполне может увенчаться успехом. Если персонажи - добропорядочные граждане Империи, они вполне могут оказать помощь и получить за это вознаграждение - если не деньгами, то титулами и славой.

Тем не менее, Гуттра - и внезапно разбогатевший Бертольд - навсегда останутся в долгу у персонажей. Помогая закрепить независимость Мариенбурга, Бертольд займет место во власти, которое ранее занимал его брат, и обеспечит стабильность в городе. За эту услугу Мариенбургу персонажи, несомненно, получат достойное вознаграждение в излюбленной мариенбуржцами манере - то есть в виде выплаты тысячи золотых крон каждому или наделение владениями в городе и за его пределами аналогичной стоимости.