

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ I



ШЕСТЬ МРАЧНЫХ И ОПАСНЫХ
ПРИКЛЮЧЕНИЙ В ГЕРЦОГСТВЕ УБЕРШРЕЙК



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

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ



ВВЕДЕНИЕ.....	5
Кампания «Приключения в Убершрейке»	5

УБИЙСТВЕННЫЙ ВЗГЛЯД



Краткое описание приключения.....	7
Начинаем приключение.....	8
ЧАСТЬ 1: РАЗБИТАЯ БАРЖА	8
Все на борту доброго корабля Трандафир	8
Хозяин баржи	10
Мистик Стриган.....	10
Катастрофа	11
Последствия.....	12
ЧАСТЬ 2: ТУМАННАЯ ДОРОГА	12
Мнение Рутгера Рейтера.....	13
Стриганские сплетни	14

ЧАСТЬ 3: ПРИБЫТИЕ В ЛАГЕРЬ	14
Встреча с Джоанной Штиглер.....	16
Ночные кошмары.....	17
ЧАСТЬ 4: МЕСТО И КАМНИ	18
Огамы	18
Выкапывание огамов	20
Завершение работы.....	20
ЧАСТЬ 5: СМЕРТЬ РУТГЕРА РЕЙТЕРА	21
Ключевой момент	21
ЧАСТЬ 6: ОРТШЛАМСКОЕ ЧУДОВИЩЕ	22
По тропе.....	22
Сражение с василиском	24
Продам василиска, живого или мертвого.....	24
Что-то тут нечисто... ..	25
Обвинение грабителей	26
ЧАСТЬ 7: ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЛАГЕРЬ	26
Прибытие в лагерь.....	26
Разговор со стриганами	26
Дела со Штиглер	27
ПОСЛЕДСТВИЯ	27
Поиски Талгрима.....	27
Награды	28
СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ	29
Начало приключения	29
Тут много черт!	30
РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	31

БЕЗУМЦЫ ГОТХАЙМА



Краткое описание приключения.....	33
Начинаем приключение.....	33
ЧАСТЬ 1: ГОТХАЙМ.....	33
Безумная толпа	34
Обострение ситуации в Готхайме	34
Разговор с жителями.....	35
ЧАСТЬ 2: ВХОД В ГОТХАЙМ	35
Жилища.....	35
Трактир «Красная Королева».....	36
Кузня.....	38
Цирюльня и лечебница	40
Храм Сигмара	41
Ручей, озеро и плотина	42
Осложнения.....	44
ЧАСТЬ 3: В ЛОГОВО БОРМОХВАТА	45
Прохладный дом	45
ИТОГИ.....	46
Награды	46
СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ	47
Начало приключения.....	47
Безумный противник	47
РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	49

КРОВОПРОЛИТИЕ В ШПИТТЛФЕЛЬДЕ



Краткое писание приключения.....	80
Начинаем приключение.....	80
ВСТУПЛЕНИЕ.....	80
Шпиттлфельд.....	80
ЧАСТЬ 1: НЕ В ТОМ МЕСТЕ, НЕ В ТО ВРЕМЯ	82
Неприятный тревожный звонок	82
Хороший доктор	84
ЧАСТЬ 2: ВМЕСТЕ В ЗАТОЧЕНИИ	85
Спиногрыз в стенах.....	85
Выдающееся лекарство	88
Эксцентричность Элюхарата Гребня Волны.....	89
ЧАСТЬ 3. ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫХОД -	
СПУСТИТЬСЯ ВНИЗ	90
Подвал	92
Логово вампира.....	92
ИТОГИ.....	93
Награды	93
Последствия	93
СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ	94
Начало приключения.....	94
Нарастающий ужас	94

СТЕКЛЯННОЕ СЕРДЦЕ



Краткое описание приключения.....	50
Начинаем приключение.....	50
ЧАСТЬ 1: ИСТОРИЯ О ДВУХ БАШНЯХ	50
Придворная дама	50
Предварительное расследование	52
Тупики и новые друзья.....	53
Тост и драка.....	57
Прямо из уст самой Глезер.....	59
ЧАСТЬ 2: ВЕТРА ИМПЕРИИ	60
План путешествия.....	60
Путешествие по Императорским дорогам	61
Все дороги ведут в... Эльссен?.....	63
ЧАСТЬ 3: В ТЕНИ БАШНИ.....	64
Прибытие в башню	64
Внутри башни.....	65
Крыша: Азир.....	67
Итоги.....	71
Последствия.....	71
Награды	72
ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА	72
Профили существ	77
СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ	78
Начало приключения.....	78
Увеличение сложности.....	78

ПРИМАНКА И ВЕДЬМАК



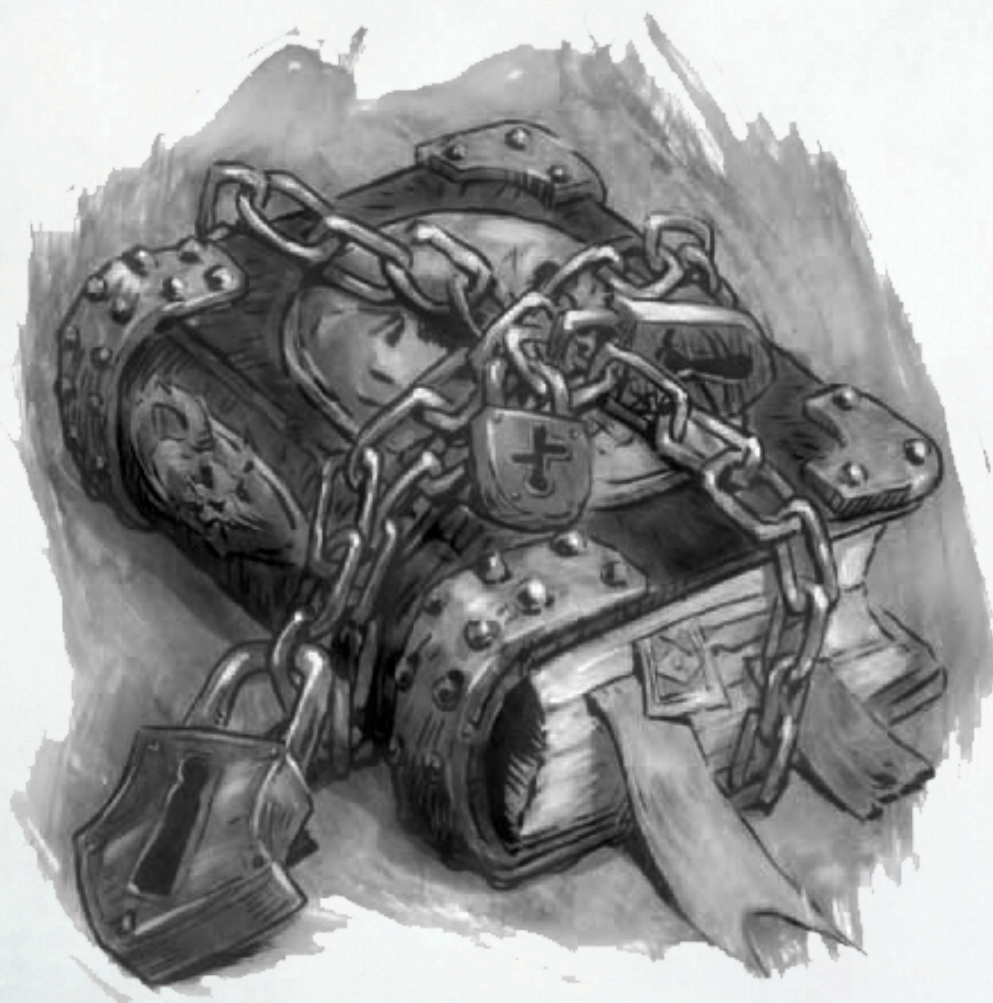
Краткое описание приключения.....	96
Начинаем приключение.....	96
ПО ТРОПЕ МАГА.....	96
Охотники	97
АПТЕКА КОРДЕЛИИ.....	98
Беспокойство Корделии.....	98
Персонажи, входите	98
АЛЛЕЯ КОСТЕСВИСТА.....	99
Подготовка к засаде	99
Погоня за Корделией	100
В ПАНСИОНЕ РЮГГЕР.....	101
Прибытие в Пансион Рюггер.....	101
ИТОГИ.....	103
Награды	104
Последствия	104
СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ	105
Начало приключения.....	105
Больше людей, собак, бойни!.....	105

ВИНОВАЯ СТОРОНА



Краткое описание приключения.....	107
Начинаем приключение.....	107
Роль персонажей.....	108
ЧАСТЬ 1: КУЧЕР В БЕДЕ	109
Хулиган.....	109
Андреас – двойной агент	109
За день до встречи	110
У «Короны Каролоса».....	110
ЧАСТЬ 2: ПОКИДАЯ УБЕРШРЕЙК	111
Ян - старый кучер.....	111
Руди.....	112
Беспокойная ночь	112
Ночная атака	112
Поврежденная ось	113
Давка!	113

ЧАСТЬ 3: ДОРОГА УБЕРШРЕЙК- БОГЕНХАФЕН-АЛЬТДОРФ.....	114
Старый знакомый.....	114
Армейский лагерь	115
Бочонок XXXXXX Бугманна	117
Торговец в беде.....	117
Подозрительные взгляды.....	118
Пьяный разбойник	119
Разрушенная дорога.....	120
Колеса прочь!.....	120
Перевернутый экипаж	121
Гоблин Искривленной Пасти	123
Гобрат Желтоноготь	123
Гигантский волк	123
ЧАСТЬ 4: ВОССОЕДИНЕНИЕ С АНДРЕАСОМ.....	124
Что теперь?	125
Награды	125
СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ	126
Начало приключения.....	126
Больше происшествий на дороге.....	126
Вход в кампанию «Враг в Тени».....	126



ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ:

♦ ВВЕДЕНИЕ ♦



ВВЕДЕНИЕ

Приключения в Убершрейке включают в себя пять ранее опубликованных сценариев и одно совершенно новое приключение, которые происходят в герцогстве Убершрейк и его окрестностях в Рейкланде. Вы можете проходить каждое из этих приключений отдельно, однако к каждому из них прилагаются рекомендации по их объединению, а также дополнительные идеи для приключений и новые детали, которые помогут разнообразить сюжет.

Эти дополнительные сведения не являются обязательными, но могут помочь вам улучшить изначально опубликованные приключения и послужить источником вдохновения для создания собственных приключений.

КАМПАНИЯ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ»

Приключения, описанные в этом томе, можно использовать для отдельной игры, однако они также могут стать частью более обширной непрерывной кампании. Это возможно как с помощью данной книги, так и с использованием дополнительных приключений из «Неспокойных ночей и трудных дней» или в сочетании со Стартовым Набором и Книгой Приключений.

В итоге, «Виновная сторона» должна привести Персонажей в кампанию «Враг внутренний» и либо завершить кампанию «Приключения в Убершрейке», либо, в зависимости от выбранного стиля кампании, интегрировать её с «Врагом внутренним». Ниже представлены три возможных способа объединить всё это вместе.

ВОЛЬНЫЙ И ПРОЦВЕТАЮЩИЙ УБЕРШРЕЙК!

В каждом приключении практически всегда присутствует альтернативная сюжетная линия, связанная с «заинтересованной группой купцов» города. Эта коалиция может символизировать начало конкуренции с Гильдией Купцов или представлять собой растущий политический блок, стремящийся преобразовать Убершрейк в Фрайсбург. Вокруг этого стремления к политической власти можно создать целую кампанию, в которой Персонажи будут либо пешками буржуазного восстания, либо членами и потенциальными лидерами этого движения.

Если Убершрейк действительно превратится в Фрайсбург, это может привести к серьезным последствиям для более поздних стадий «Врага внутреннего» и растущей нестабильности в Империи. Особенно если Персонажи окажутся известными агентами или бенефициарами этого восстания.

НАИПОЧЕТНЕЙШЕЕ ОБЩЕСТВО УБЕРШРЕЙКА



Несмотря на неудачное название, «Наипочетнейшее Общество Убершрейка» — или просто «Общество» — является одним из наихудших секретов города. На первый взгляд, это нечто вроде мифического чудовища, о котором упоминают в торговых сделках жители, не имеющие представления о членах Общества, но желающие использовать иллюзию политического единства в своих интересах. Тем не менее, на глубинном уровне эта тайная организация стремится к политическому освобождению Убершрейка с целью создания Фрайсбурга.

Общество представляет собой неофициальную ассоциацию «заинтересованных купцов», политиков, лоббистов и представителей элиты, стремящихся как можно скорее преобразовать Убершрейк в город с хартией, свободный от влияния аристократии. Под руководством сэра Франца Штрихольца, бывшего союзника и камердинера семьи фон Юнгфройдов, это объединение, состоящее всего из нескольких влиятельных членов, на протяжении нескольких месяцев активно работает над достижением этих изменений.



ЗВЕРИ ДРЕВНОСТИ

Некоторые приключения либо непосредственно связаны с чудовищными силами в герцогстве и его окрестностях, либо могут быть легко к ним подвязаны. Василиск из «Убийственного взгляда», бормохват из «Безумцев Готхайма» и вампир из «Кровопролития в Шпиттлфельде» могут являться частью более обширного ряда проблем. Возможно, зловещий культ пробуждает древнее зло по всему герцогству? Либо же каждый из этих монстров может быть элементом тёмного ритуала с неясной целью, и капля крови каждого из них наделит обладателя этих знаний ужасающей силой.

Вы можете легко переиначить другие приключения, включив в них следующие темы: знахарь Александр Грюн, из истории «Приманка и ведьмак» может обладать жизненно важными знаниями; Элиша Хохс из «Виновной стороны» может пытаться купить трактир «Дом на мосту», чтобы получить доступ к секретному алтарю в его подвале; и, возможно, единственным человеком, который раньше стоял на пути этого тёмного заговора, был капрал Тайло Фильфрасс из «Стеклянного сердца»! И кто знает, как этот тёмный замысел может повлиять на махинации его истинных кукловодов - Пурпурной Руки!

ТАРАКАНЫ В ДЕРЕВЯННОМ ИЗДЕЛИИ

Кабал (стр. 76) является самым явным источником заговоров в Убершрейке, однако его действия намного более сложные, чем у большинства других группировок. Поэтому несколько несогласованный характер приключений, представленных здесь, может сыграть вам на руку! Используйте «Приманку и ведьмак» или «Стеклянное сердце» в качестве очищающего элемента между приключениями, связанными с Кабалом, чтобы создать ощущение, что ситуация не особо сосредоточена на их гнусных планах. Эта зацепка для кампании также может эффективно сочетаться с «Неспокойными ночами и трудными днями» или «Врагом внутренним», когда Кабал будет действовать в качестве кукловода различных культов, упомянутых в обеих этих кампаниях.

Спрос на печатную коллекцию «Приключения в Убершрейке» стал для нас неожиданным, но приятным сюрпризом. Эти сценарии были разработаны на ранних этапах работы над изданием **Warhammer Fantasy Roleplay**, и вы можете заметить некоторые отличия в художественном оформлении первых приключений. Мы надеемся, что это не помешает вам насладиться «Приключениями в Убершрейке», и, более того, вы сможете оценить по достоинству визуальные изменения, произошедшие с этим изданием.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ: УБИЙСТВЕННЫЙ ВЗГЛЯД



Приключения в Убершрейке: убийственный взгляд написано для начинающих Персонажей, но в него могут играть и опытные группы, хотя некоторые встречи, возможно, придется изменить, если вы хотите усложнить жизнь своим игрокам. Сценарий начинается неподалеку от деревеньки Граузее и заканчивается в Убершрейке. В качестве альтернативы, приключение можно отыграть вдоль любой реки в Империи с минимальными изменениями, главное - чтобы поблизости был крупный город.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи были наняты Рутгером Рейтером, харизматичным торговцем, для охраны его стройматериалов и помощи рабочим в лагере. Во время путешествия их баржа подвергается нападению и тонет, вынуждая пассажиров пройти оставшуюся часть пути пешком.

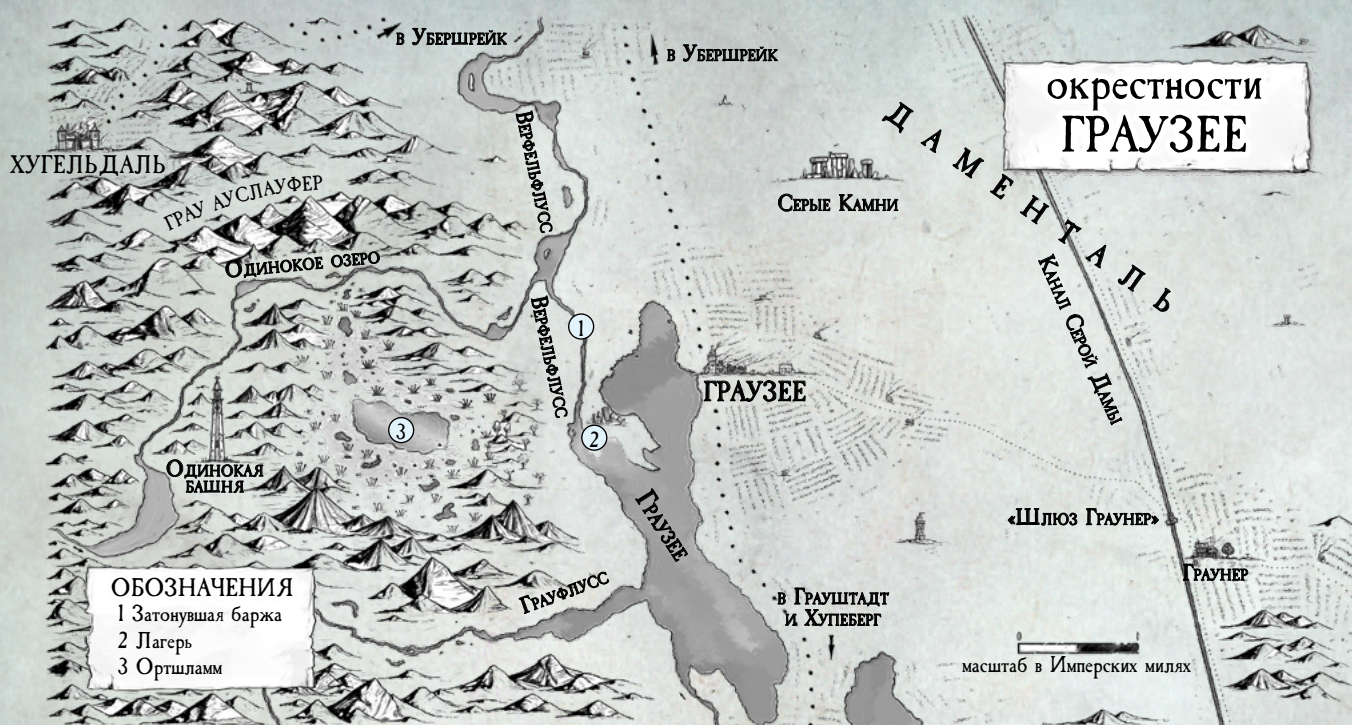
По прибытии в рабочий лагерь Персонажи встречают Талгрима Надринссона — утрюмого гнома-бригадира, преследующего свои цели, — и Джоанну Штиглер — делового партнера Рейтера. Эти двое ненавидят друг друга, но соблюдают правила

приличия на стройке, где банда нанятых стриганских рабочих занимается строительством мастерской рядом с Граузее.

На следующее утро Персонажам поручают выкопать огам — стоячий камень, — к которому никто из стриган не осмеливается приближаться. Покинув каменный круг, Персонажи возвращаются и находят Рейтера убитым. Следы чудовища ведут от тела торговца в воду, к зловещему Ортшламму — вонючему, засасывающему болоту.

Штиглер предлагает Персонажам щедрую награду за голову монстра, убившего Рейтера, но это просто повод, чтобы избавиться от них. На самом деле, это Штиглер наняла банду головорезов, чтобы убить Рутгера и сделать его смерть похожей на нападение легендарного «ортшламского чудовища». Оказавшись на болоте, Персонажи находят головорезов, убивших Рейтера, за которыми охотится настоящий монстр! Если им удастся выжить и вернуться в лагерь, они обнаружат, что Талгрим украл сундучок, оставив Штиглер ни с чем.

Персонажи должны решить, следует ли сдать Штиглер властям за убийство и нужно ли преследовать Талгрима, чьи мотивы кражи куда сложнее, чем кажется на первый взгляд.



НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Персонажи начинают свое приключение на борту шаткой речной баржи, направляющейся вниз по реке Верфельфлусс, которая течет на север от деревеньки Граузее. Они только что согласились работать на Рутгера Рейтера, торговца из Убершрейка, который нанял баржу для перевозки стройматериалов вверх по реке.

ЧАСТЬ 1: РАЗБИТАЯ БАРЖА

Персонажей берут на борт «Трандафир», и у них есть возможность познакомиться со своим новым работодателем и пообщаться с командой (несколько имен вы можете найти далее в разделе «последствия»). Они также знакомятся с Вадомой — мистиком — и узнают о проклятии Граузее прямо перед тем, как гигантская штирская шука нападает на баржу и заставляет её сесть на мель.

ВСЕ НА БОРТУ ДОБРОГО КОРАБЛЯ ТРАНДАФИР

Прочитайте или перефразируйте игрокам следующее:

Вы находитесь на борту «Трандафир», речной баржи, нанятой вашим работодателем, торговцем по имени Рутгер Рейтер. Судно в плохом состоянии; выцветшая краска слезает с его изношенной от времени древесины. Палуба заставлена качающимися горами деревянных ящиков, бочек и стройматериалов.

Экипаж — стригане — странствующий народ Старого Света, известный своими мрачными суевериями. Они кажется понимают толк в своем деле, когда меряют шагами баржу, звеня серьгами-кольцами в длинных темных волосах, во время дружелюбной болтовни, говоря на рейкшпиле с сильным гнусавым акцентом. На корме находится большая каюта, интерьер которой скрыт за множеством висящих портьер. В носовой части баржи сидит старуха, закутанная в черную шерстяную шаль. Она раскачивается взад-вперед на трехногом табурете и что-то бормочет под нос.

Прежде чем Персонажи успевают все осмотреть, молодой человек откидывает портьеры, скрывающие его каюту, и с важностью представляется. Это Рутгер Рейтер. И путь он неуверенно стоит на палубе, рука его протянута в приветствии, а улыбка широкая и искренняя. Белокурые волосы Рутгера аккуратно подстрижены под пажа, и у него дружелюбные карие глаза. Рейтер стройный, красивый и носит практичную, хорошо сшитую одежду. Он хочет познакомиться с новыми работниками и постарается сделать все возможное, чтобы произвести на них хорошее впечатление. В качестве примера того, что он может сказать, воспользуйтесь приведенным ниже текстом:

«Добрый день! Я Рутгер Рейтер - но вы можете звать меня просто Рутгер. Рад видеть вас на борту. В лагере у нас много работы. Мне бы очень хотелось, чтобы за всеми делами следили такие крепкие и дисциплинированные люди, как вы. Не думаю, что возникнут проблемы, но если вы будете бдительны и в случае нужды сможете помочь, то я позабочусь о том, чтобы вы были хорошо вознаграждены за проделанную работу. А теперь расскажите мне немного о себе...»

РУТГЕР РЕЙТЕР - ТОРГОВЕЦ

Рутгер Рейтер - обаятельный юноша из старинной, малоуспешной купеческой семьи Убершрейка. У него доброе сердце, и он не хочет видеть, как страдают другие люди, поэтому старается хорошо относиться к своим работникам. Правда, он немного наивен и склонен маскировать свои недостатки успешными обещаниями и небылицами. Это очень плохая привычка, от которой он никак не может избавиться. Из-за постоянной лжи испортились его отношения с деловым партнером, Джоанной Штиглер, так как она видит браваду Рутгера насквозь. Штиглер поняла, что Рейтер не только постоянно врет но и расходует значительные суммы их общих средств без ее разрешения.

У Рейтера есть скрытые мотивы в приглашении Персонажей на борт. Последнее время он становится все большим параноиком, так как между ним и Штиглер нарастает сильная напряженность. Его паранойя усугубляется повторяющимися

РЕЙТЕР И ЕГО ДЕЛОВЫЕ ПАРТНЕРЫ

Рейтер - один из трех важных персонажей ведущего, участвующих в планируемом строительстве нового водяного колеса для текстильного производства. Обладатели соответствующего прошлого могли что-то слышать о некоторых вовлеченных сторонах. Информация должна быть предоставлена игрокам, если они спросят о ней и смогут пройти легкую (+40) проверку знания (Убершрейк), серьезную (+0) проверку знания (Империя), или же если они будут расспрашивать других персонажей ведущего на борту баржи.

Близлежащий город Убершрейк переживает нелегкие времена. Благородный Дом Юнгфройдов, который прежде властвовал в этих землях, был свергнут. На данный момент город находится под управлением сил самого Императора. Причина такого положения дел неясна и является предметом долгих дискуссий среди всех сословий. Юнгфройды не приветствовали растущее влияние купцов, и, по некоторым слухам, именно это послужило причиной их нынешних бед. Персонаж, прошедший легкую (+40) проверку знания (история), вспомнит, что Юнгфройды пользовались дурной репутацией за взимание штрафных пошлин на ввозимые в Убершрейк товары. Они зачастую препятствовали планам купцов желавших осуществлять деятельность на территории их благородного Дома.

Лишь немногие могут об этом знать, однако Персонаж, прошедший тяжелую (-20) проверку знания (история), припомнит, что Юнгфройды долгое время выступали против освоения земель вблизи Граузее, так как считали их проклятыми.

Рутгер - член семьи Рейтеров, которая на протяжении многих поколений занималась торговлей в этих местах. У Рейтеров долгая история деловых отношений в западном Рейкланде. Известно, что они поддерживали семью Юнгфройдов. Несмотря на это, Рейторам выгодна та свобода, которую обрели купеческие дома после свержения Юнгфройдов. Недавно представители семьи Рейтер объединились с другой купеческой семьей - Штиглерами. По слухам, Штиглеры трудолюбивы и стремятся сделать себе имя, но не брезгают безжалостной деловой практикой и безрассудным «срезанием углов» в своих сделках.

Наконец, Рутгер может упомянуть своего мастера, Талгрима Надриссона, если его спросят о намечающейся работе на стройке. Это имя Персонажи раньше не слышали, какими бы учеными и любознательными они ни были.

кошмарами о неминуемой смерти. Он надеется, что нанятые им Персонажи будут действовать как его агенты в лагере, а не работать со Штиглер.



В начале Рейтер вводит Персонажей в сценарий и может помочь им наладить групповое взаимодействие. Позже он сообщает важные моменты сюжета, когда Персонажи направляются к лагерю. На следующий день он сам становится важным сюжетным звеном, а его кошмары становятся явью...

Рейтер с большим удовольствием выслушает все, что Персонажи расскажут о себе и своей биографии. Он излучает

атмосферу искренней заинтересованности и стремится к тому, чтобы у Персонажей все было хорошо, как в финансовом плане, так и в жизни. Если они упоминают какие-то навыки или достижения, он быстро ухватится за это и заверит Персонажей, что может стать источником будущих возможностей в Убершрейке: «Ловля крыс? Моя семья владеет несколькими зернохранилищами, и там всегда можно найти паразитов! Мы должны поддерживать связь!» или «Ученик мага? У меня есть идеи, как превратить магию в прибыль! Мы должны обсудить это позже!» и тому подобное. Приспосабливайте это к конкретным Персонажам, но не перегибайте палку.

Рейтер уклончиво рассказывает о своих нынешних планах. Если разговор переходит к вопросам, он говорит кратко: «О, только строительные работы и охрана поставок, пока мы туда направляемся. Ничего сложного». Если его будут допрашивать дальше, он начнет искать оправдания. В конечном счете, для того чтобы закрыть все вопросы до приезда на место работ, он удаляется в каюту и говорит, что его ждет много бумажной волокиты.

После того как Рейтер обменялся любезностями с Персонажами, он возвращается в свою каюту. Рутгер заинтересован в том, чтобы Персонажи были верны ему и старались выполнять свою работу как можно лучше, а потому заканчивает разговор примерно так: «Сделайте что-нибудь полезное во время путешествия, и я это замечу. Для тех, кто останется с нами, всегда найдется достойная награда. У нас большие планы на этот район. Вы сможете заработать серьезные деньги, если докажете свою полезность».

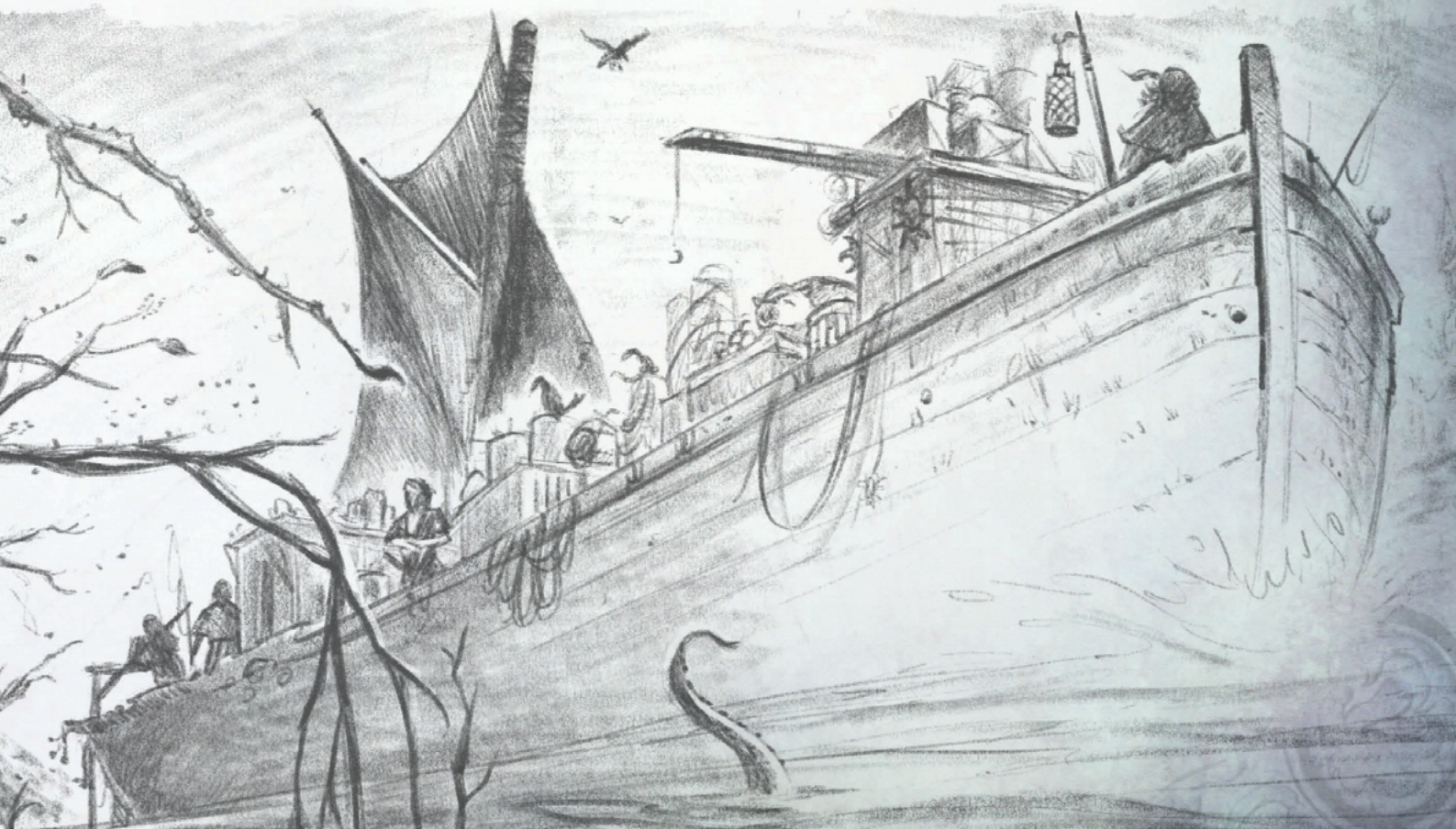
Когда Персонажи останутся одни, те из них, что проявят интерес к барже и владеют соответствующими НАВЫКАМИ, могут пройти **серьезную (+0) проверку знания (речные пути)** или **заурядную (+20) проверку хождения под парусом**. Тот, кто преуспеет, сможет понять, что работа здесь проведена некачественно, что баржа была загружена неправильно и это вызывает излишний крен, а сам груз плохо закреплен. Это может быть исправлено с помощью дальнейшей **серьезной (+0) проверки знания (речные пути)** или **заурядной (+20) проверки хождения под парусом**, или же автоматически, если один из Персонажей является докером.

РУТГЕР РЕЙТЕР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	26	28	32	48	43	36	46	52	64	13

Навыки: обаяние 82, торговля 75

Черты: оружие (кинжал) +4



ХОЗЯИН БАРЖИ

Хозяин баржи - стриганин по имени Рэйко. Когда Рутгер удалится в свою каюту, Рэйко представится и спросит, не хотят ли герои помочь с работой на барже. И хотя поначалу Рэйко относится к Персонажам с подозрением, он быстро проникнется к ним симпатией, если они окажутся дружелюбными или согласятся помочь ему поддерживать баржу в порядке.

Рэйко очень мало знает о Рутгере и его деловых партнерах, но ему известно, что Граузее - озеро с привидениями и дурной славой. Он никогда бы не согласился на эту работу, если бы не нуждался в дополнительных средствах. *«Моя жена умерла в прошлом году, и с тех пор я чувствую себя неважно. Рейтер кажется хорошим человеком, а мне и моим девочкам нужен хороший отдых. Так что лучше не вспоминать о том, что моя бабушка говорила про чудовищ на болотах, а? Продолжаем строить колесо или что-то в этом роде, и положимся на наших предков».* Если его спросят о чудовищах на болотах, Рэйко пожмет плечами. Он сам не из этих мест, но Мать Вадома проплывала через эту местность несколько десятилетий назад и не очень-то рада возвращению.

Рэйко - лодочник

Рэйко обычно путешествует по Рейкланду со своей семьей, гонимый из города в город невежественными обывателями, которые с недоверием смотрят на Стриган. После смерти его жены времена стали особенно тяжелыми. Когда Талгрим предложил заплатить серебром за возможность перевозить на барже Рэйко строительные материалы из Граузее и Убершрейка, а также за оказание помощи в строительстве колеса, Рэйко сразу же согласился. С того момента он регулярно получает хорошие деньги, а его наниматели хорошо относятся к нему, однако сама работа оказалась не из простых.

Рэйко не дают покоя ночные кошмары, а днем он пытается разрядить напряженность в лагере. Он ждет не дожидается, когда все это закончится и он сможет вернуться к своим детям, которые сейчас живут с бабушкой и дедушкой на их судне, пришвартованном недалеко от Убершрейка.



Во время этого приключения Рэйко исполняет роль голоса всех Стриган. Когда у Стриган возникают проблемы, именно Рэйко выходит вперед, чтобы озвучить их; когда Персонажи хотят обратиться к Стриганам за информацией, Рэйко может предоставить ответы. В ходе сценария он будет удручен после того, как его баржа затонет, и это перерастет в гнев и отчаяние, когда он узнает, что Рейтер был убит.

РЭЙКО

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	39	34	53	52	51	52	45	41	35	36	18

Навыки: стойкость 64, знание (речные пути) 56, рукопашный бой (основное) 54, хождение под парусом 61, плавание 66

Черты: броня (кожаная) 1, оружие (кинжал) +7

МИСТИК СТРИГАН

Пожилая стриганская женщина, сидящая на носу лодки, поначалу ни с кем не разговаривает. Вместо этого она склоняет голову и тихо обращается к своим предкам с просьбой довести баржу до причала. Она убеждена, что катастрофа уже приближается. Рэйко попросит Персонажей не разговаривать с ней. Если к ней обратятся, другие стригане будут высказываться примерно так: *«Оставьте Мать Вадому в покое»* или *«Пусть она просто молится за вас - и надейтесь, что в ваши преклонные годы люди не будут докучать вам».*

Тем не менее, в скором времени все меняется. Когда судно поворачивает, Вадома оживает. Она издает восторженный крик, ее глаза широко раскрываются и дико вращаются, хотя из-за катаракты они кажутся слепыми. Затем она хрипит, и ее золотые зубы сверкают в солнечном свете, и она царапает воздух своими иссохшими руками. Когда Вадома успокаивается, она наконец говорит, ее голос похож на звук сухого пергамента.

«О, хвала им! Слава предкам, что избавили нас от этого извилистого изгиба реки и ортшламского чудовища! Слава им! И все же не стоит ослаблять бдительность, ибо мы плутаем в поисках других, более страшных опасностей...»

Остальные члены экипажа пожимают плечами в ответ на бредни старухи и возвращаются к своей работе. Они видели эту картину уже множество раз. У Матери Вадомы так много видений, и так мало из них имеют отношение к реальности, что стригане перестали придавать им значение.

Однако Персонажи могут захотеть задать ей вопрос. Она с удовольствием согласится поговорить, но в ее словах практически отсутствует здравый смысл. *«Да, да, присоединяйтесь ко мне, чтобы поблагодарить благодетельных предков за то, что они позволили нам избежать Зверя»,* или: *«Нет, лучше держитесь подальше от воды: она вся проклята, и Зверь живет там внизу!»* или: *«Ох, это болото, проклятое и преследуемое ужасным болотным Зверем».* Все, что она бормочет, связано со ортшламским чудовищем.

ВАДОМА - МИСТИК

Второе зрение пришло к Вадоме с тех пор, как ее мужа повесили из-за подозрений горожан, ошибочных считавших его распространителем мутаций. Муж явился ей во сне, чтобы попрощаться. С тех пор Вадома мучают потусторонние видения, она видит призраков, духов, пророчества или, с недавних пор, собственную приближающуюся смерть.

Она часто общается с тенями, которых принимает за предков. Старуха делится тем, что они ей говорят, со всеми, кто ее слушает: конец близок, так что готовьтесь.

Она уговорила Рэйко, своего внука, позволить ей отправиться с ним в путешествие после того, как тот начал работать в Граузее, чувствуя, что тот слепо идет навстречу страшной опасности. Теперь она пытается услышать шепот своих предков в надежде, что ей удастся раздобыть полезные знания, дабы спасти его.



Вадому следует использовать для усиления гнетущей атмосферы сценария с ее видениями и предсказаниями гибели, а также для демонстрации мифов об ортшамском чудовище в ходе подготовки к более поздним событиям этого приключения. Если она выживет после нападения штирской щуки, ее можно использовать для предоставления Персонажам информации о круге камней или местных легендах, если вы сочтете это уместным.

ВАДОМА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	23	26	24	24	54	25	51	52	55	45	11

Навыки: обаяние 58, интуиция 73

Таланты: второе зрение

Черты: оружие (кулаки) +2

КАТАСТРОФА

Вскоре после того, как Вадомы заканчивают свои разглагольствования, «Трандафир» напарывается на риф. Прочитайте или перефразируйте игрокам следующее:

С ужасающим грохотом баржа качается, ударяясь о невидимые скалы. Ящики и бочки вылетают из ремней, которые держали их на месте, а команда изо всех сил пытается удержаться на ногах, когда «Трандафир» качает и бросает по течению. Старуха успевает только воскликнуть, когда ее швыряет вперед, в бурлящие воды реки Верфельфлусс.

Персонажи должны пройти **серьезную (+0) проверку атлетики**, чтобы устоять на ногах. Те, что не справятся с проверкой, падают на пол и должны пройти **проверку стойкости** в случае провала которой получить **СОСТОЯНИЕ ошеломления**. Если игрок проваливает **проверку атлетики** на -2 УУ или более, он падает за борт и оказывается в реке.

К несчастью для всех, бархтанье Вадомы в реке привлекает огромную рыбу - штирскую щуку, которой потребуется 5 раундов, чтобы добраться до старухи и затем проглотить ее, если рыбе каким-то образом не помешают игроки. Из-за черты зверь, щука попытается уплыть, если потеряет 17

ПАДЕНИЕ В ВОДУ

Верфельфлусс холодная и быстрая. К счастью для Персонажей (но не для баржи), здесь мелко. Чтобы не быть сметенным и не утонувшим, все, что нужно сделать Персонажу, — это встать на ноги и пробраться вброд.

Вода ледяная, питаемая ледниковыми ручьями, стекающими с Серых Гор. Любой, погрузившийся в воду намеренно или в результате несчастного случая, может испытать шок от холода. Чтобы узнать, произойдет ли это, проведите **заурядную (+20) проверку стойкости**. Тот, кто терпит неудачу, получают **СОСТОЯНИЕ ошеломления**, из-за ледяной воды выбивающей воздух из легких. **Примечание:** Персонаж может потратить пункт РЕШИМОСТИ, чтобы избавиться от **СОСТОЯНИЯ** и, следовательно, последствий шока от ледяной воды.

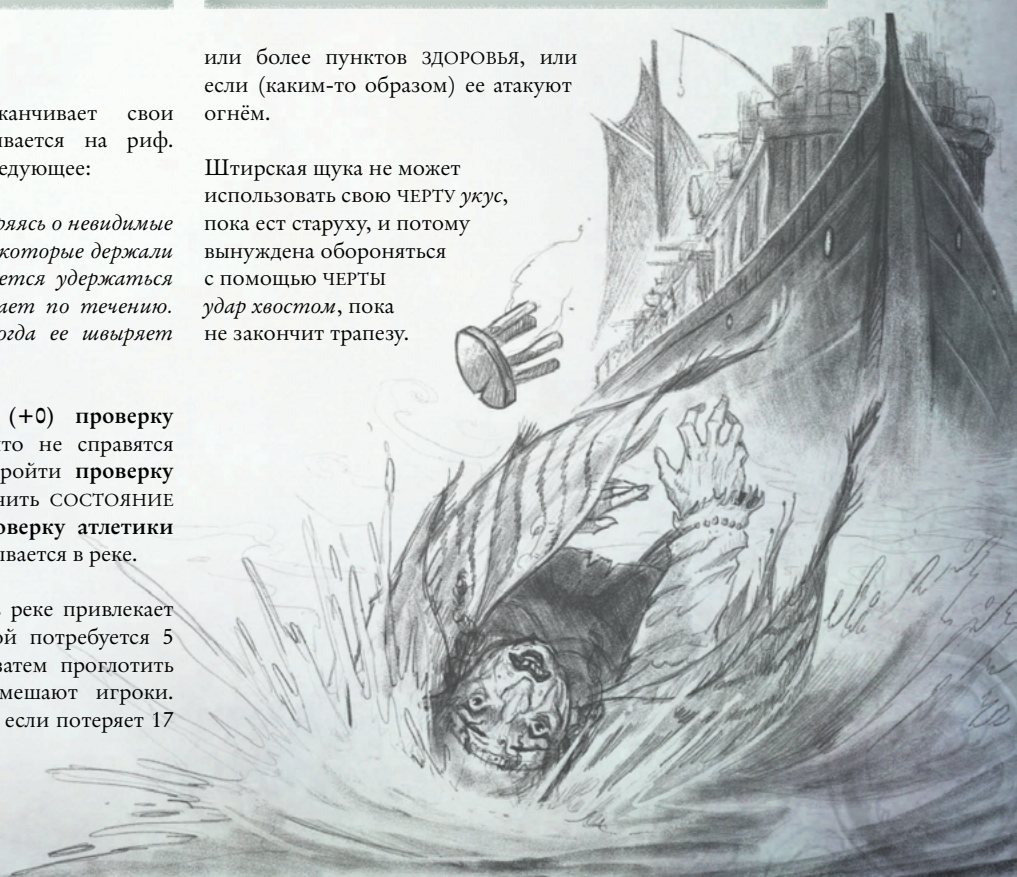
Персонажи могут плавать с помощью **заурядной (+20) проверки плавания** или же могут попробовать достать ногами до дна. В последнем случае нужно пройти **легкую (+40) проверку атлетики**, если Персонаж среднего размера (для гномов, эльфов и людей), или **заурядную (+20) проверку атлетики**, если они небольшого размера (полурослики или карлики).

Персонажей, проваливших эти проверки или тех из них, что были ошеломлены, уносит вниз по течению и они начинают **ТОНУТЬ** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 181), пока не смогут подняться на ноги, возможно, предварительно избавившись от всех **СОСТОЯНИЙ ошеломления**.

Нанесение слишком большого урона или неудобства Персонажам на этом раннем этапе приключения может усложнить игру до неприятной степени. Ведущий должен поощрять расход пунктов удачи и РЕШИМОСТИ, чтобы не допустить утопления. Если нужно потратить пункт СУДЬБЫ, несчастному Персонажу удастся добраться до ближайшего берега, прежде чем он рухнет в изнеможении до конца встречи.

или более пунктов ЗДОРОВЬЯ, или если (каким-то образом) ее атакуют огнём.

Штирская щука не может использовать свою **ЧЕРТУ ужас**, пока ест старуху, и потому вынуждена обороняться с помощью **ЧЕРТЫ удар хвостом**, пока не закончит трапезу.



МОЛОДАЯ ШТИРСКАЯ ЩУКА

Известно, что щуки, обитающие в озерах и водоемах Империи, вырастают до титанических размеров, а рыбаки рассказывают о чудовищах, достигающих 20 футов (6 метров) в длину. Эти гиганты известны как штирские щуки. По большому счету, их выловили из великих рек, и они редко встречаются в где-то, кроме самых отдаленных водоемов.

Эта особь — зверь меньшего размера, всего 10 футов (3 метра) в длину от носа до кончика хвоста. Тем не менее это опасный хищник. Он плотоядный и охотится исключительно для того, чтобы добыть себе еду.



МОЛОДАЯ ШТИРСКАЯ ЩУКА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
8	55	0	40	40	37	40	-	9	40	-	32

Черты: амфибия, броня 1, зверь, укус +6, холодная кровь, сумеречное зрение, размер (большой), удар хвостом +5

Последствия

К тому времени, как Персонажи разобрались (или не разобрались) со штирской щукой, Рэйко и команда «Трандафир» успели остановить пострадавшее судно и начали спасать всё, что только возможно, с тонущей баржи. Двое стриган сильно пострадали: женщина по имени Челла лечит сломанное предплечье, а низкорослый мужчина по имени Ронамо задыхается и гримасничает, схватившись за ушибленные ребра. Более удачливые члены экипажа с трудом спасают бочки и ящики с судна, складывая их в кучу на ближайшем берегу.

Если Вадома выживет, она будет восхвалять Персонажей и заявить о том, что теперь они готовы к встрече с чудовищем. После этого Рэйко и остальные стригане будут хорошо относиться к Персонажам. Они будут рады поделиться с ними любыми сплетнями и тем, что у них есть (в пределах разумного), безо всяких проверок.

Персонажи могут помочь по-разному, если проявят инициативу, либо оказывая помощь раненым, либо предлагая помощь в спасении груза. Как только любые проверки, возникшие в результате действий Персонажей, будут отыграны, Рейтер позовет их. Он стоит на берегу, наблюдая, как Рэйко приказывает двум матросам достать из каюты тяжелый деревянный сундук. Несмотря на катастрофу, купец старается выглядеть оптимистично и полным энтузиазма.

«Милостью Сигмара! Могло быть намного хуже, а? Я знаю, что это смотрится плохо, но не думаю, что это такая серьезная неприятность, как вы могли бы подумать. Мы просто вернемся в лагерь и приведём Талгрима. Он знает, как лучше подлатать старушку.»

Рейтер указывает на баржу, которая, по-видимому, восприняв его слова как сигнал к действию, окончательно и с оглушительным треском разваливается на части и отправляется дрейфовать вниз по течению в виде кучи деревянного мусора.

«Ах! Ну... неважно. Ранальд дает одной рукой и берет другой. Я уверен, что удача ждет нас прямо за следующим поворотом! Знаете... Мне очень жаль, что я должен выйти за рамки нашего контракта, но, похоже, вместо того, чтобы моя баржа везла вас, вам придется помочь нам доставить эти товары до лагеря! Но для таких людей, как вы, людей смекалистых, уверен, это не проблема. Всего лишь короткая прогулка, и, если учесть всё то, что вы для меня сегодня сделали, возможно, у меня найдется золотая монета для вас?»

Персонажи могут попросить немедленно выплатить какую-то награду, но Рейтер смущенно улыбается и показывает на сундук, запертый парой тяжелых замков.

«Я был бы только рад заплатить сейчас, но, как видите, здесь два замка, а ключ у меня только один. Другой у моей напарницы, фройльин Джоанны Штиглер, в лагере. Так что, ах... вам действительно придется пойти со мной, если вы хотите получить деньги.»

Рейтер не позволит причинять ломать или взламывать сундук, какими бы убедительными не были Персонажи.

ЧАСТЬ 2: ТУМАННАЯ ДОРОГА

Персонажи покидают затонувшую баржу и отправляются в лагерь у озера Граузее. Дорога займет не больше часа, но из-за поднимающегося густого тумана и общей гнетущей атмосферы она покажется гораздо длиннее. Чтобы поднять настроение, Рейтер поддерживает сплетни среди путников. Рэйко тоже присоединится к ним, если Вадома еще будет жива. Он будет подавлен из-за потери баржи, но судно и так было на последнем издыхании, и Рейтер утверждает, что компенсирует ему процент от стоимости. Если Вадома мертва, Рэйко будет тихо молиться своим предкам, чтобы они присматривали за его бабушкой, в течение как минимум 15 минут, а затем присоединится к какому-нибудь разговору. В глубине души он переживает, что бабушка прошла сквозь врата Морра, но при этом не собирается тревожить этим членов команды. Что касается Вадомы, то, если она еще жива, старуха воспользуется этим временем, чтобы помолиться своим предкам о безопасном проходе. Прочитайте или перефразируйте игрокам следующее:

Пока вы бредете по дороге в сторону Граузее, тени удлиняются и приходит вечерняя прохлада. Стригане заняты переноской материалов, которые они спасли во время крушения, ворча и бросая при этом обиженные взгляды в сторону Рейтера.

Со своей стороны, Рейтер сохраняет жизнерадостный настрой, однако бывают моменты, когда он теряет бдительность и выглядит задумчивым и осунувшимся. Время от времени он во всеуслышание заявляет, что путешествие почти подошло к концу, но эти слова, кажется, имеют мало общего с реальным положением дел.

МНЕНИЕ РУТГЕРА РЕЙТЕРА

Рейтер, как бы он ни устал, по-прежнему общителен. Рутгер очень хочет поговорить, пытаясь вовлечь Персонажей в разговор, часто задавая им слишком банальные или личные вопросы. Он готов отвечать на вопросы о себе, но склонен к преувеличениям и лжи. Ниже приведены некоторые типичные ответы на вероятные вопросы, а также правда, стоящая за его словами. Ведущий должен изобретать аналогичные ответы, если Рейтеру будут задавать другие вопросы.

Кто такие Рейтеры/Штиглеры? Какие у вас отношения с Юнгфройдами?

Рейтер делится информацией, приведенной во вставке: «Рейтер и его партнеры» на стр. 8, но при этом он тщательно следит за тем, чтобы не сказать ничего лишнего, что может показаться неприятным. По его мнению, Юнгфройды это образцовый благородный дом, а две купеческие семьи - верные союзники друг для друга.

Он обеспокоен происходящим в Убершрейке конфликтом, но считает, что все закончится хорошо. Император и Юнгфройды все уладят, они же благородные господа, в конце концов!

Расскажите подробнее о вашем деловом партнере.

«О, Джоанна — замечательная женщина и непревзойденный профессионал. Я действительно не знаю, что бы я без нее делал. Ее навыки планирования и управления не имеют себе равных. Она действительно ценный партнер. Местная в этих краях; родилась и выросла в Граузее, видите ли. Это она предложила место, где мы строим водяное колесо».

Штиглер отнюдь не плохой руководитель, но она потеряла контроль над ситуацией. Рейтер и Штиглер возненавидели друг друга. То, что началось как столкновение характеров, усугубилось растущим осознанием Штиглер того, что Рейтер некомпетентен, нечестен и легкомыслен. Тревожные сны, которые преследуют тех, кто находится в этих местах, добавили напряженности. Ситуация настолько зашла в тупик, так что Штиглер вступила в сговор с местными головорезами, чтобы

покончить с Рейтером. История её происхождения достаточно правдива.

Расскажите нам подробнее о работе, которую необходимо выполнить.

«Что ж, я безоговорочно доверяю мастеру Рэйко и его стриганской бригаде. Я считаю, что мы были добры к ним, поэтому я надеюсь, что они в свою очередь доверятся мне, но... ну... вы видели, насколько они суеверны, даже из-за пустяков, — они отказываются заниматься определенной работой в лагере. Так что здесь и там есть несколько странных задач — выкапывание камней, разметка участков болота — вы знаете, как это обычно бывает..»

В то время как у Рейтера действительно есть кое-какая работа, которую нужно выполнить — например, раскопать огамы, к которым стригане отказываются подходить, — он больше озабочен наймом людей, которым он может доверять, которые работать под его началом, а не на пару со Штиглер. Рутгер становится параноиком — и не без оснований — и хочет, чтобы кто-то прикрыл его спину.

Старуха считает, что все вокруг проклято, особенно озеро Граузее. С чего бы это?

«О, наши Стриганские друзья, безусловно, трудолюбивы, но ужасно суеверны. По их словам, в Граузее обитает какой-то зверь или чего-то в этом роде. Не могу сказать, что за время пребывания там я заметил что-то необычное. Мой партнер, который родом отсюда, никогда не упоминала об этом, что могу знать я?»

В этом стригане недалеко ушли от истины. Стоящий рядом со строительной площадкой камень несет в себе древнее проклятие, которое, среди прочего, влияет на настроение окружающих и вызывает у них тревожные сны. Рейтер сам страдает от этого, хотя и никогда не признается.

Кроме того, все страхи Вадомы имеют под собой почву - в местном ортшламском болоте действительно обитает страшное чудовище. Правда, Рейтер во все это не верит.



Вам не показалось, что баржу кренило? Кто руководит строительными работами?

«Я нанял замечательного гнома-инженера Талгрима Надриссона. Он бригадир на стройке и руководит всеми работами. Талгрим и в самом деле знает толк в своей работе. Он из Карак Азгараза; непревзойденный профессионал. Он не терпит небрежной работы и покупает только самое лучшее. Баржа? Досадная потеря, но в нашем деле такое случается. Любые неудачи происходят вопреки его профессионализму, а не благодаря ему.»

Рейтер действительно нанял Талгрима, но гном не тот, за кого себя выдает. По правде говоря, Талгрим выдает себя за инженера, чтобы отомстить за обиду, которую он затаил на купцов. Гном стремится разорить дело Рейтера и Штиглер, разрушить репутацию их семей и забрать себе как можно больше денег. Талгрим скрывает свои недостатки, нанимая дилетантов и говоря Рейтеру, что во всем виновата Штиглер, или наоборот, всякий раз, когда ему велят объясниться.

СТРИГАНСКИЕ СПЛЕТНИ

В отличие от Рейтера, Рэйко и остальные стригане по мере приближения к цели пути и сгущения тумана становятся немногословными и мрачными. Вадома, если она осталась в живых, становится особенно замкнутой.

Чтобы вступить с кем-то из стриган в разговор, Персонаж должен задать вежливые и уместные вопросы, а затем пройти **тяжелую (-20) проверку сплетничества**. Если Персонаж не преуспел, то находящийся рядом стриган зевнет и скажет: *«Слушай, мне хочется спать, и вообще я слишком устал для болтовни»*. Если Персонажи спасли Вадоме жизнь, им не нужно проходить эту проверку, но стригане все равно будут утверждать, что устали, прежде чем вежливо отвечать на вопросы Персонажей.

Если проверка пройдена успешно, стригане будут сдержанно давать обрывочные ответы на вопросы. Они придерживаются следующих взглядов и стараются не говорить ничего, что может вызвать разногласия или нанести оскорбление их работодателям. Если Персонажи пользуются хорошей репутацией у Рэйко, он предоставит некоторые из представленных ниже мнений безо всяких проверок.

- В Граузее определенно обитают привидения.
- Справедливости ради, привидения обитают во множестве мест, но особенно все скверно возле Граузея.
- Если Мать Вадома говорит, что в болотах есть чудовище, то скорее всего, оно там живёт с очень давних времён.
- Выбранное место — вполне подходит для строительства, но мы не будем задерживаться там после завершения работ: там слишком много призраков.
- Мы не специалисты в строительстве, но мы практичные люди, которые могут использовать свои таланты в любой ситуации, если нас правильно проинструктировать.
- Рейтер, Штиглер и Талгрим хорошо и регулярно платят, хотя часто бывает трудно получить четкие, непротиворечивые приказы.
- Местные жители к нам не добры к нам. Они говорят, что мы воры. Это чистая ложь.
- Почитание наших предков очень важно для нас.

- Нет, эти предки не бессмертные изверги, пьющие человеческую кровь. Вы верите всему, что вам говорят? Эту клевету распространяют бесчестные собаки, которые ненавидят нас, так как завидуют нашему беззаботному образу жизни и не имеют представления о нашем богатейшем культурном наследии.
- Рейтер выплатит все деньги, которые он пообещал; во всяком случае, в этом плане он заслуживает доверия.
- Крушения баржи нельзя было избежать и никто в этом не виноват.

Любой разговор с Рэйко и остальными стриганами зачастую прерывают страшные звуки, доносящиеся с обеих сторон из-за границы тумана. Стригане говорят тихо, чтобы не шуметь, ожидая нападения в любой момент.

ЧАСТЬ 3: ПРИБЫТИЕ В ЛАГЕРЬ

После часа или более пути в тумане, Персонажи прибывают в лагерь. Он построен на небольшом перешейке между Верфельфлюсс и озером Граузее, недалеко от небольшого каменного круга. Здесь они встретятся со Штиглер и Талгримом и узнают, что в их деловом партнерстве не все благополучно.

Описывая лагерь, уделите время на то, чтобы подчеркнуть атмосферу жути и чего-то зловещего — это не то место, в котором кто-то обычно выбирает провести ночь, если в этом нет сильной необходимости.

Впереди виднеется исток реки Верфельфлюсс — огромное серое озеро, простирающееся куда-то далеко, за пределы видимости. Лагерь расположен на краю мыса между широким заливом озера и берегами реки. Это большой участок земли, около 30 акров, покрытый кустарниками и скалистыми выступами.

Тем не менее, совершенно понятно, почему это хорошее место для колеса, ведь здание можно легко построить рядом с берегом быстрой реки.

Груды древесины и кирпича стоят наготове, а вокруг них возведен небольшой, но оживленный лагерь из палаток и повозок. Многие из фургонов типичны для стриган: у всех них полумонолитная черепичная крыша и все они видали лучшие годы.

В лагере расположены еще три жилища. Одно из них — большой шатер, украшенный сине-желтой геральдикой Убершрейка и серебристо-голубой символикой Юнгфройдов. Он находится справа. Второе — большая деревянная повозка, роскошная и величественная. Она стоит напротив палатки в левой части лагеря. Между ними расположен небольшой шатер, рядом с которым возвышается деревянная платформа. На платформе возвышается приземистая фигура гнома, покуривающего трубку.

За лагерьем находится более дикая местность, с клубами тумана, цепляющимися за промокшую землю, и усеянную большими черными стоячими камнями. Когда глаза Персонажей бегают по камням, по их спинам пробегает холодок.

У любого Персонажа, прошедшего **трудную (-10) проверку наблюдательности** или **легкую (+40) проверку знания (инженерное дело)**, сложится впечатление, что стройка ведется халтурно. На стройплощадке царит беспорядок: строительные леса оставлены в неустойчивом и недостроенном виде; раскопки начаты слишком близко к краю берега реки и уже оказались подтопленными. Инструменты рабочих выглядят дешевыми, а строительные материалы свалены в беспорядочные кучи верёвок, древесины и кирпича.

Если Вадома еще жива, то Рэйко отводит её в одну из палаток стриган и укладывает на ночлег. На протяжении всего приключения она будет прикована к постели, но будет рада поговорить с Персонажами, если те придут к ней за советом.

Когда Рейтер приближается к лагерю, его жизнерадостная самоуверенность исчезает, а улыбка сползает с его лица. Он быстро направляет Персонажей к своему бригадиру Талгриму. «Талгрим, говорю вам, Талгрим!» Талгрим — это зрелый гном с длинными черными волосами и широкой щетинистой бородой. Он носит грязную рабочую одежду и попыхивает большой коричневой трубкой. Его лицо темнеет, когда он смотрит Рейтеру в глаза.

Гном спускается со своей платформы и ковыляет к Персонажам. Зажав трубку меж зубов, он выдыхает облако густого, смолистого дыма прямо в лицо Рейтеру. «Так быстро вернулся, человечешка?» Рутгер кашляет. «Ну, да... ах... видите ли... ну, у нас был небольшой... казус... на реке. Эти добрые люди оказали нам большую помощь... Я надеялся, что мы сможем их немного отблагодарить. Кроме того, я нанял их для выполнения некоторых работ в лагере. Ну, вы знаете каких. Тех работ, которыми стригане... ну... неохотно занимаются». Он порывлся в своем камзоле и снял с шеи большой латунный ключ на цепочке. «Может быть, ты отнесешь сундук к повозке Штиглер и возьмешь для них немного серебра?»

ТАЛГРИМ, ШАРЛАТАН

Талгрим — бригадир лагеря и гном, отвечающий за строительство колеса. Однако он гораздо интереснее, нежели кажется на первый взгляд. Подробности о его личной неприязни к Рейтеру и Штиглер, а также о том позоре, который он несет из-за этого, читайте в «Истории Талгрима» на стр. 28. **Примечание:** обычно гномы не вступают в карьеру шарлатана; однако Талгрим делает это по причинам, которые он считает необходимыми. Он полностью осознает, что это позорит его доброе имя, и намеревается полностью расплатиться за это.



ТАЛГРИМ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	53	38	49	48	57	26	53	37	52	35	17

Навыки: торговля 45, лидерство 52

Черты: оружие (молот) +8

карта ЛАГЕРЯ

0 5 10 15
масштаб в Имперских ярдах

ЛАГЕРЬ

Верфельгусс

ГРАЗУЗЕЕ

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- 1 Повозка Штиглера
- 2 Шатер и платформа Талгрима
- 3 Шатер Рутгера
- 4 Затопленный фундамент
- 5 Черные Камни ГРАЗУЗЕЕ

Если Персонажи сетуют на то, что Рейтер обещал по золотой кроне каждому, тот разводит руками и делает страдальческое лицо. Он говорит, что поскольку на сундуке с деньгами стоят два замка, естественно, сначала нужно посоветоваться с Штиглер. Более того, после недавней потери баржи Штиглер вряд ли будет готова выделить средства... Однако Рутгер настаивает на том, что в конце концов измотает её, и Персонажи получают причитающееся, а затем говорит, что он устал и должен немного отдохнуть.

Рейтер действительно очень устал. На данный момент он чувствует себя весьма подавленным. Он бегло отвечает на все дальнейшие вопросы, прежде чем отправиться в свою постель. Талгрим взяв сундук, приглашает Персонажей следовать за ним, направляясь к повозке Штиглер.



ВСТРЕЧА С ДЖОАННОЙ ШТИГЛЕР

Талгрим — немногословный гном. Он угрюм и рассеян, его мучает бессонница и затаенная обида. На вопросы он обычно отвечает кратко, по возможности односложно. Если ему задают какой-нибудь неопределенный вопрос, он говорит: «Это нужно обдумать; я ещё об этом подумаю», — вместо того чтобы вступать в разговор. Если Персонаж намекнет ему, что работа, выполняемая на стройке, не соответствует стандартам, гном будет изо всех сил стараться сохранять самообладание.

«Если бы я работал с хорошей бригадой гномов, то мои методы были бы надежными, как Серые Горы, но из-за недостатков работников и средств в моем распоряжении все идет именно так. Если вы считаете, что можете добиться лучших результатов от шайки бездельников-человечишек и двух невежественных идиотов, тогда, вот что я вам скажу: будьте моими гостями.»

Пока Персонажи направляются к повозке Штиглер, она заканчивает встречу со своим помощником, Гансом Штраннингом. Он уходит прежде, чем Персонажи подойдут к повозке, но Персонаж, прошедший **тяжелую (-20) проверку наблюдательности**, сможет хорошенько рассмотреть человека, выходящего из фургона и направляющегося в лагерь. Ганс Штраннинг — неотесанный парень со шрамами на лице и длинными черными волосами. Он носит златанную крестьянскую одежду разнообразных зелено-коричневых оттенков. Подробнее о Гансе и его отношениях со Штиглер см. стр. 23.

Талгрим поднимается по ступенькам к двери большой повозки и барабанит по ней кулаком. Слабые звуки, шарканье и вздохи, доносятся изнутри. Затем шаги, стук каблучков по половицам, и вот — дверь открывается.

Штиглер — высокая женщина, одетая в тонко сшитые брюки и камзол. Золотистые, слегка смазанные маслом волосы свисают кудрями. Рот — словно неодобрительная полоска красной краски. У нее ярко-голубые, слегка налившиеся кровью, глаза, вокруг которых красуется покрасневшая плоть. Она не столько говорит, сколь шипит сквозь стиснутые зубы. *«Я... надеялась... поспать... немного. Что бы ты там не хотел, это не может подождать до утра?»*

Талгрим совершенно не обращает внимания на её дискомфорт. *«Баржа потерпела крушение. Эти ребята помогли со спасением груза. Рейтер хочет, чтобы они получили вознаграждение. Хорошее вознаграждение, если это возможно.»*

Штиглер с театральным вздохом закатывает глаза. *«Если бы мой уважаемый партнёр не демонстрировал свою некомпетентность и расточительность! Гном, у меня уже есть целый участок, набитый так называемыми работниками, которые упрямо не желают слушаться меня! Занеси этот сундук внутрь и поставь его на пол, я не позволю потратить ни одного медного пени, пока не увижу хоть какой-то прогресс!»*

Штиглер — вспыльчивая и решительная женщина, которая искренне отказывается тратить дополнительные деньги. Тем не менее, ее также изматывают ночные кошмары и напряжение внутри коллектива. Поэтому, если Персонажи будут спорить с ней о том, что заслуживают денег, она в конце концов заплатит, лишь бы избавиться от них. Однако, получение денег от Штиглер требует, чтобы Персонажи поспорили с ней и прошли **трудную (-10) проверку торговли**. В случае успеха она заплатит им по 10 шиллингов плюс 2 шиллинга за каждый уровень удачи, максимальная сумма — 1 крона.

Перед тем как Персонажи покинут её, Штиглер немного смягчится. Ей нужны компетентные люди для помощи на стройке. *«Возможно, мы начали здесь не с той ноги. Если да, то прошу вашего терпения. Обычно я не такая. В последнее время все было... напряженным. Давайте все постараемся хорошенько выспаться, а утром договоримся о взаимовыгодном сотрудничестве, а? Уверю вас, что бы Рейтер ни пообещал вам, я удвою — и, в отличие от него, мои обещания всегда исполняются.»*

ДЖОАННА ШТИГЛЕР, ТОРГОВЕЦ

Штиглер находится на грани. Ее сотрудничество с Рейтером — поначалу казавшееся таким разумным, поскольку молодой человек был очень обаятельным — обернулось катастрофой. Рейтер лжёт, транжирит, тратит и снова лжёт. Наблюдая, как монеты, вырученные от сделки с Таггой (см. стр. 28), исчезают впустую, поскольку Рейтер их израсходовал, а также не имея возможности законным образом отстранить его от партнерства, девушка не может понять, каким образом колесо может быть построено при участии Рейтера. Она очаровывала, умоляла, просила и угрожала, но Рейтер не отступил. Поэтому она видит только один вариант действий, который поможет ей сохранить бизнес: убрать Рейтера.

В глубине души Штиглер может быть безжалостным дельцом, лишенной всякого сочувствия в своей темной душе, но убийство — это совсем не то, что обычно приходит ей в голову. Кошмары и гнетущая атмосфера, вызванная Черными Камнями Граузее, сковали её, но стоит только снять это воздействие, и ужас от того, что ей пришлось сделать, быстро ломает её.

Изобразите ее измученной, нервной и слегка безумной, но в то же время волевой и уверенной. Большую часть сценария она будет избегать контактов лицом к лицу, либо боясь, что другие каким-то образом смогут догадаться о ее замысле, либо стыдясь того, что ее обманул гном, и ужасаясь самой себе за то, что приказала убить Рейтера.



ДЖОАННА ШТИГЛЕР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	38	49	48	57	26	53	61	42	35	16

Навыки: торговля 46

Черты: оружие (кинжал) +6

Персонажам осталось найти себе место для ночлега до захода солнца. Талгрим приносит свои извинения и отправляется спать. Рабочие стригане тоже укладываются на ночь. Персонажам рекомендуется сделать то же самое, если они не хотят заработать состояние усталости.

У Персонажей есть три очевидных места для ночевки:

- Заплатить стриганам по 1 шиллингу с Персонажа, чтобы кочевники приютили их на ночь.
- Бесплатно получить койку у стриган, если Персонажи спасли жизнь Вадоме, или Рэйко к ним хорошо относится.
- Пройти **серьезную (+0) проверку выживания**, чтобы обустроить простой навес. При успехе один Персонажу удастся создать одно временное убежище, а также по одному дополнительному убежищу за каждый набранный УУ.

Недостаточное число успехов или сон без подходящего укрытия приведут к тому, что персонажи проснутся на следующее утро с Состоянием *усталости*.

НОЧНЫЕ КОШМАРЫ

Этой же ночью всех мучают ночные кошмары, но не все их помнят. Каждый Персонаж должен пройти **серьезную (+0) проверку хладнокровия**. Проваливший проверку получает Состояние *усталости* и помнит следующий кошмар:

Раздаточный материал №3: Ночной кошмар

Ты просыпаешься от внезапного толчка, сердце колотится о ребра. Воспоминания о кошмаре сразу после пробуждения начинают стираться, однако ты помнишь соломенную постель, огонь, пожирающий хижину, огромные когти, хватающие и связывающие тебя бечевкой. В памяти всплывает луна Хаоса на поверхности воды Граузее, поглощаемая большими и злобными глазами. Твоя спина была прижатой к каменной плите. Потом ты ничего не помнишь, кроме сильной боли, одиночества, чувства, что ты лишился всего, навсегда.

ПУТЕШЕСТВИЕ В ГРАЗУЗЕЕ

Игроки могут захотеть отправиться в деревню Граузее, чтобы обратиться за дополнительной помощью или советом во время приключения. Такое поведение может ввести в заблуждение начинающих ведущих, поскольку, с одной стороны, оно вполне разумно, а с другой - портит удовольствие, если компетентные персонажи ведущего будут делать за игроков всю работу.

Граузее - сельская община, насчитывающая около пяти сотен жителей, большая часть которых трудится на полях. Некоторые местные также рыбачат в близлежащем озере Граузее, которое изобилует карпами. Охотники и собиратели занимаются прочесыванием леса на востоке в поисках съедобных растений и грибов, а также охотятся на пернатую дичь, кроликов и оленей. Кроме того, местную экономику также поддерживает добыча торфа, поскольку кирпичи с высушенным торфяным сырьем поставляются из Граузее в Убершрейк и близлежащие деревни. Как и во многих сельских общинах Рейкланда, дома, в которых живет большинство местных жителей, разбросаны по всей округе и огорожены забором, надежно защищающим от набегов гоблинов и других угроз. На берегу озера расположилось около двадцати домов, а небольшой храм, посвященный Сигмару, удовлетворяет духовные потребности местных жителей.

Если игроки отправляются в Граузе за помощью, то выясняется, что местные жители слишком поглощены своими заботами. Люди там могут подтвердить, что Штиглер - из местных, но они разделяют веру стриган в том, что место, где находится стройка, проклято. Они не хотят иметь с этим ничего общего. Местные жители также узнают описание Ганса Штраннинга, если Персонажи расскажут о нем, и упомянут, что это жестокий человек, которого игрокам следует избегать.

ЧАСТЬ 4: МЕСТО И КАМНИ

Проснувшись, Персонажи наблюдают за обычным ходом строительных работ: рабочие стригане, гнущие спины, разгребают залитую водой землю, беспорядочно скрепляют строительные леса и занимаются неквалифицированным строительством водяного колеса. Густой туман покрывает землю и пробивается сквозь деревья, делая все вокруг сырым и неуютным.

Талгрим навещает Персонажей, принеся им похлебку из дробленого ячменя и дает поручение на день: нужно выкопать и оттащить большие стоячие камни, которыми усеян перешеек. Во время работы Персонажи могут обнаружить новые сведения о здешних местах — «проклятие», о котором говорит Вадома, — и даже смогут отыскать сокровища. Талгрим говорит, что поручение отдала Штиглер, но с уверенностью добавляет, что это именно то самое задание, о котором Рейтер в любом случае попросил бы их.

«Как вы уже догадались по вчерашнему вечеру, ответственные за это место не ладят между собой; они до сих пор не могут решить, сколько вам заплатить за вчерашнюю работу по спасению материалов. По мне, так это настоящий позор, поскольку, если бы не вы, все эти вещи оказались бы на дне реки. В любом случае, за честную работу, подкрепленную честным рукопожатием, они вам точно заплатят. Штиглер велела мне передать, чтобы вы выкопали старые камни огама, которые стоят здесь повсюду. Они очень мешают, и стригане отказываются к ним приближаться - говорят, что это очень опасно или несут какую-то чушь. Какие же они суеверные! Если вы сможете выкопать основание этих камней и опрокинуть их, я полагаю, они не станут противиться и вывезут их. Сделайте это, и вы получите по шиллингу за каждый из семи камней. И эти деньги вам гарантирую я - так что вы их получите, независимо от того, что Рейтер вам обещал или не обещал.»

Талгрим не будет торговаться, и Персонажам больше нечего делать. Если они откажутся раскапывать камни, гном насупится, пошлёт весточку в Граузее и наймет деревенских чернорабочих, чтобы они сделали эту работу вместо Персонажей.

Если Персонажи хотят поговорить с Рейтером или Штиглер, то обнаруживают, что Рейтер куда-то пропал и его шатер пуст, а Штиглер устала и спит внутри повозки. Если Персонажи ее побеспокоят, то она скажет им, что поговорит с ними после обеда.



ПРЕДЧУВСТВИЕ УЖАСА

Обычно в приключениях такого типа - раскопки старого круга из камней, очевидно, являются чрезвычайно глупым поступком. Но в этом случае всё с точностью да наоборот. Если Персонажи снесут древние огамы, это не принесет ничего, кроме пользы. Однако мысль о разрушении мегалитов приведет в ужас многих ветеранов WFRP, так как они будут ждать, что выпустят на волю какое-нибудь древнее зло.

ОГАМЫ

Огамы составляют обширный мегалитический комплекс, который простирается по всему луку. Вокруг главного камня в неправильной окружности расположены шесть небольших камней. Эти небольшие камни представляют собой глыбы черного гранита из Серых гор. Каждый из них высотой около четырех футов в высоту и покрыт густой порослью зеленого мохнатого лишайника. Если соскрести лишайник с камней, у их оснований можно заметить абстрактные узоры в виде закрученных узлов.

Центральный камень достигает почти девять футов в высоту и имеет форму шестиугольной колонны из темно-коричневого базальта. На его поверхности нет ни единого пятнышка, и здесь не селятся красные клещи. Из шести сторон центрального огама только одна шире остальных, и в прежние времена на ней был богатый орнамент. По краям этой стороны камня проходит вихревой узор из переплетающихся линий, горизонтальные линии делают внутренний рисунок на множество рядов.



Что было изображено между этими линиями, невозможно определить, потому как камень в этом месте отколот. Вне всяких сомнений, какая-то древняя сила потрудились, чтобы стереть все следы того, что когда-то было высечено здесь. Над землей вокруг камня висит туман, проходя сквозь обильную растительность, но он не касаясь самого камня. Земля вокруг самого большого камня представляет собой рыхлую насыпь.

Если Персонажи будут копать землю вокруг центрального камня, они обнаружат, что резьба у основания не была отколота. Когда они соскребнут землю, то обнаружат под ней письмена. Похоже, что когда-то здесь были высечены рисунки, повествовавшие об истории диковинных существ, но спустя века, прошедшие после создания рисунков, были приложены усилия, для уничтожения любых свидетельств существования или деятельности этих созданий.



На этих существ страшно смотреть. Огромные, дикие, с бочкообразными телами. У них треугольные головы, в центре каждой из которых находится один единственный глаз. Создания изображены живущими в грубых башнях, построенных на берегах большого озера. Одно из существ намного крупнее остальных, и, кажется, занимает центральное место на резьбе. Судя по обвисшей груди существа, это женщина. У других созданий лысые головы, а у женщины есть волосы, свисающие длинными лохматыми косами.

На одной из сцен изображен некий военный отряд, совершающий набег на деревню с маленькими круглыми хижинами и увозящий с собой добычу и пленников. В крайнем правом углу этой сцены изображена раздувшаяся женщина, размахивающая над водами озера головами убитых пленников. Над водой виден нечеткую тень чудовищной рогатой головы.

Следующий ряд рисунков повествует о дальнейших набегах и нечестивых обрядах. Их сопровождает огромное чудовище — почти в четыре раза больше других существ, — напоминающее огромную ящерицу с четырьмя парами ног. Из глаз зверя исходят зазубренные резные узоры, похожие на молнии, поражающие незадачливых обитателей хижин.

Последний ряд рисунков изображает смерть и погребение раздувшейся женщины. Одноглазые существа собрались вокруг её тела, царапая небо своими вытянутыми руками. Затем её закапывают в землю рядом с большим озером. На этом месте воздвигается высокий обелиск.

Разумеется, обелиск, изображенный на резьбе, — это тот самый обелиск, который Персонажи раскапывают сейчас. Игроки могут захотеть расшифровать эту сцену, и, в случае успеха, получают дополнительные детали, а в случае неудачи — будут введены в заблуждение.

ПРОВЕРКА ЗНАНИЯ (ИСТОРИЯ)

Персонаж, успешно прошедший тяжелую (-20) проверку знания (история), способен понять следующую информацию из высеченных на камне сцен.

Раздаточный материал №4: История камней

Каменный комплекс был возведен за несколько веков до правления Сигмара, когда примитивные человеческие племена этих земель соперничали со звероловами и зеленокожими за господство. В то время на озере Траузее жил большой клан филиров, который похоронил на этом месте своего матриарха. Матриарх, очевидно, была бездетной, поэтому ее смерть означала распад клана. Вне всяких сомнений, она была искусной ведьмой. Благодаря ее умению общаться с демонами Хаоса ее боевой отряд был усилен хаотическими созданиями, такими, как свирепый василиск, изображенный на камне.

ПРОВЕРКА ИСКУССТВА (СКУЛЬПТУРА) И РЕМЕСЛА (КАМЕНЩИК)

Персонаж, прошедший серьезную (+0) проверку искусства (скульптура) или ремесла (каменщик), может узнать о камне следующее.

Раздаточный материал №5: Резьба на камнях

Камни были высечены много сотен — возможно, тысяч — лет назад, и с тех пор сильно выветрились. Однако центральный камень был поврежден совсем недавно — возможно, за последние две-три сотни лет, поскольку на нем все еще видны следы от орудий труда. Для того чтобы перетянуть камень из Серых гор, понадобились бы огромные усилия. Замысловатые узоры на закопанной в землю части потребовали бы большого мастерства при использовании грубых инструментов, которые, вероятно, были у резчиков.

ПРОВЕРКА ИНТУИЦИИ

Персонаж с любыми магическими способностями, прошедший заурядную (+20) проверку интуиции, может узнать о камне следующее.

Раздаточный материал №6: Ведьмачье зрение и камни

В далеком прошлом на эти камни, должно быть, были наложены какие-то очень злые проклятия. Часть этой темной энергии все еще здесь. Эта энергия проявляется в виде неясного пятна дхара — испорченного черного ветра магии и, кажется, привязано к земле, удерживая какое-то давно забытое заклинание или проклятие, что может объяснить то жуткое чувство, которое люди испытывают к этому месту.

ВЫКАПЫВАНИЕ ОГАМОВ

Для того чтобы свалить камни, не нужно совершать ничего особо опасного или специфического, это просто тяжелый труд. Это трудная работа, поэтому Персонажи должны пройти **серьезную (+0) проверку стойкости** после того, как свалят больше огамов, чем их собственный РЕЙТИНГ ВЫНОСЛИВОСТИ, в противном случае они получают СОСТОЯНИЕ *усталости*.

Если Персонажи просто уберут внешнее кольцо камней, они обойдутся без дополнительных событий. После выкапывания центрального огама весь лагерь бессознательно вздыхает с облегчением, поскольку темная энергия рассеивается.

Если Персонажи продолжают раскопки в надежде найти погребенное под центральным камнем тело, они могут обнаружить и другие интересные предметы. Чтобы найти место захоронения, Персонаж должен пройти либо **серьезную (+0) проверку интуиции**, либо **легкую (+40) проверку знания (инженерное дело)**. Такая проверка может быть пройдена только один раз на каждом Персонаже, либо в этом могут помочь другие Персонажи (как описывается в **WFRP**, на стр. 155). Используйте таблицу ниже, чтобы определить, что именно будет найдено.

Более серьезные провалы проверки означают, что Персонажи просто ничего не находят.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАБОТЫ

Если Персонажи ограничиваются тем, что убирают камни, они заканчивают свою работу к полудню. Если они раскапывают могилу, то заканчивают работу к середине дня, а возможно, и позже, в зависимости от успеха раскопок. Если они обратятся к Талгриму по поводу оплаты, он скажет, что разберется с этим вечером, когда решит вопрос с дневным заработком каждого.

Если убрать центральный камень, это приведет к рассеиванию темной энергии, пронизывающей это место, и дхар, привязанный к обелиску, быстро развеется, превратив его в обычный камень. Любой Персонаж, который ранее замечал присутствие этой энергии, почувствует ее исчезновение, когда камень будет убран. Вскоре чувство тревоги во всем лагере исчезает, и по рабочему лагерью проносится общий выдох облегчения. С этого момента кошмары, от которых страдают жители окрестностей Граузее, проходят.

УУ	Результат	Последствия
+6 или больше	Невероятный успех	Персонажи быстро находят и открывают могилу матриарха фимиров. Ее саркофаг затоплен стоячей водой из Граузе. Останки - это мотки древней ткани, волосы и несколько костей. Однако в могиле есть и шесть неумело изготовленных золотых украшений. Качество металла невысокое, но их можно продать ювелиру в таком городе, как Убершрейк, по 2 ЗК за штуку, хотя торг позволит набить цену. В качестве альтернативы их можно продать коллекционеру от 3–15 ЗК за штуку. Тем не менее, транспортировка украшений и поиск покупателя — а также обеспечение того, чтобы сокровища не были украдены в процессе — само по себе является приключением.
от +4 до +5	Впечатляющий успех	Как невероятный успех, но Персонажи привлекают внимание, когда копают, и по лагерью начинают ходить слухи о том, что они нашли что-то ценное. Среди рабочих есть карманник, который попытается обокрасть случайного Персонажа до окончания приключения. Когда именно это произойдет, остается на усмотрение ведущего. Карманник проходит встречную проверку ловкости рук против наблюдательности Персонажа. НАВЫК <i>ловкости рук</i> у карманника равен 56. Если карманнику сопутствует успех он убежит, прихватив до двух украшений (если они есть у Персонажа) или половину денег Персонажа (если украшений у него нет).
от +2 до +3	Успех	Как невероятный успех, но работа занимает некоторое время, и Талгрим присоединяется к Персонажам, чтобы узнать, как у них идут дела, как раз в тот момент, когда они обнаруживают сокровища. Если Персонажи не используют НАВЫК <i>ловкость рук</i> (или магический аналог), чтобы скрыть свою новую находку, гном укажет, что любое золото, найденное на этом месте, принадлежит концерну Рейтер-Штиглер. Но он предложит им вознаграждение в размере 7 серебряных шиллингов за украшение. С ним можно сторговаться до 10 серебряных шиллингов.
от +0 до +1	Условный успех	Как невероятный успех, но Персонажам требуется очень много времени, чтобы что-то найти, и к этому времени весь лагерь знает об их деятельности. К тому времени, когда они находят любое сокровище, Штиглер наблюдает за ними, как ястреб. Любыми интересными находками она сразу же овладевает. Если Персонажи будут настаивать на том, что они должны получить какое-то вознаграждение и пройдут тяжелую (-20) проверку обаяния , она неохотно предложит им вознаграждение в размере 4 серебряных шиллингов каждому.
от -1 до -0	Условный провал	Персонажи ничего не находят. Однако, прежде чем они покидают раскопки, Талгрим прибывает на место и сам замечает сокровище. Если Персонажи докажут, что он не нашел бы сокровище без их помощи, и пройдут тяжелую (-20) проверку обаяния , гном предложит им вознаграждение в размере 2 серебряных шиллингов каждому.

ЧЕРНЫЕ КАМНИ ГРАУЗЕЕ

Черные Камни простояли почти три тысячи лет. Помимо того, что центральный камень выглядит ужасно зловещим и отмечает место захоронения давно умершей ведьмы фимиров, он, пока стоит, вызывает следующие эффекты.

- Все разумные существа в радиусе 2 миль от камней страдают от ночных кошмаров, связанных с убийствами, смертями и потерями (см. «Ночной кошмар» на стр. 17).
- Туман поднимается на 2-3 мили вокруг камня даже в самый яркий летний день.
- Ортшламское чудовище, хранитель камня — путь и давно позабыл о своем предназначении — все также не может умереть (смотрите «Вечный зверь» на стр. 23).

ЧАСТЬ 5: СМЕРТЬ РУТГЕРА РЕЙТЕРА

Пока стригане убирают свои инструменты, Персонажи могут захотеть отдохнуть и поесть. стригане в лагере будут впечатлены Персонажами, если те выкопали хотя бы один камень, и с радостью предложат им миски с острым мясным рагу. Если главный огам был повален, то настроение будет заметно приподнятым, хотя никто, кроме Вадомы, не улавливает связи между этими событиями. Она упомянет об этом, только если к ней обратятся, так как сама будет оставаться в палатке. Более того, если убрать все камни, туман станет куда менее густым.

После еды стригане разожгут костер и начнут петь и танцевать, если камни будут убраны, а Рейко попросит Персонажей присоединиться к ним. Позже, когда дневной свет начнет меркнуть, подойдет Талгрим и скажет, что для открытия сундука с деньгами ему нужен Рейтер с его ключом и пока они его не найдут, гном не может заплатить Персонажам.

Персонажи могут провести расследование, направившись к палатке Рейтера. Если камни будут убраны, то они без труда заметят след из примятой травы, ведущий от палатки к берегу реки поблизости, открывшийся из-за рассеивающегося тумана. Вокруг тропы видны вдавленные в грязь отпечатки больших трехпалых лап, каждая почти в ярд длиной. Если туман еще не рассеялся, то для того, чтобы заметить эти детали в вечерней дымке, требуется **серьезная (+0) проверка наблюдательности**.

Если Персонажи не проявят инициативу в поисках Рейтера, стриганские рабочие найдут след по приказу Талгрима, пойдут по нему, а затем поднимут шум, который, скорее всего, соберет всех остальных.

На берегу реки растет камыш, густые, высокие стебли которого развеваются на ветру. Среди них лежит тело Рутгера Рейтера. Его труп представляет собой шокирующее зрелище. Он одет

в белую льняную рубашку, насквозь пропитанную кровью. Правая рука Рутгера отсутствует. Разорванная плоть на его плече говорит о множестве резких и жестоких ударов. Его лицо, несмотря на всю эту жестокость, на удивление совершенно безмятежно: глаза закрыты, рот слегка приоткрыт. На берегу видны большие трёхпалые следы, впечатанные в грязь. Туман все еще цепляется за холодное тело, обвивая его руки и ноги, подобно тонким щупальцам.

Небольшая толпа стриган быстро собирается поблизости, бормоча переговариваясь в нарастающей панике. Рейко полностью озвучивает их опасения. «*Воистину, это место проклято! Великое Ортшламское чудовище здесь!*» Он жестом указывает на болота, лежащие на дальнем берегу реки. «*Оно пришло сюда за кровью, как и говорила матушка Вадомы! Настало время уходить.*» В ответ на его слова остальные стригане делают знаки против зла. Некоторые бормочут в знак согласия и направляются к своим фургонам.

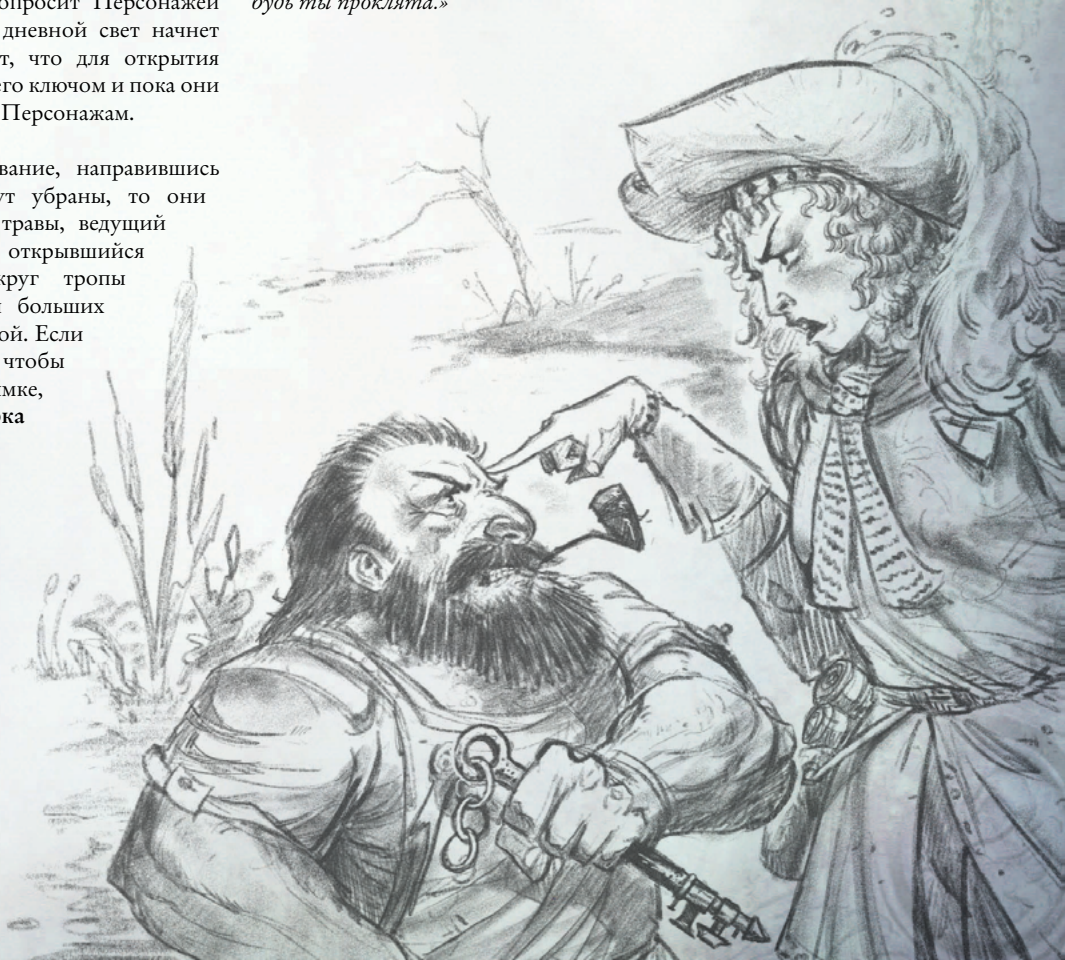
Если Персонажи осмотрят тело Рейтера, они обнаружат, что ключ от сундука все еще находится на его шее. Игрок, желающий рассмотреть раны поближе и прошедший **тяжелую (-20) проверку наблюдательности** или **лёгкую (+40) проверку лечения**, заметит, что левая рука Рейтера не имеет никаких повреждений, и что, кроме отсутствующей руки, его тело не было ни растерзано, ни покрыто синяками, ни покусано.

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Когда Талгрим и Штиглер прибудут на место происшествия, они будут спорить о том, кому должен достаться ключ Рейтера. Прочитайте или перефразируйте игрокам следующее, изменяя текст в соответствии с событиями, если это необходимо.

Штиглер смотрит на тело Рейтера с нескрываемым презрением. «*Ну вот, теперь этого болвана убили! Полагаю, мне придется объяснить это его родителям, будто бы он и так не доставил мне достаточно проблем!*»

Талгрим ворчит. «*Прояви хоть каплю уважения к мертвым, будь ты проклята.*»



«Уважения? Что нам здесь нужно, так это справедливость!» Штиглер снимает с пояса тяжелый кошель. «Десять золотых крон храбрецам, которые принесут мне голову чудовища, виновного в этом!» Она размахивает кошель в воздухе. «Десять золотых крон!» Затем Джоанна подходит к телу. «Я компенсирую убытки из этих средств, где ключ?»

«Вообще-то, я полагаю, что лучше бы мне попридержат ключ», - огрызнулся Талгрим. «В конечном счете, это же совместная работа. Сомневаюсь, что Рейтеры будут рады, если их инвестиции окажутся в руках постороннего человека. Я знаю, как бы я себя чувствовал, если бы увидел, что моими деньгами распоряжается кто-то другой». Талгрим бросает на Штиглер осведомлённый, полный ненависти взгляд, но она, похоже, не замечает его и совершенно не беспокоится.

«И какой властью, какими правами ты располагаешь в этом вопросе, гном? Никакими! Пока Рейтеры не пришлют кого-нибудь на место их дорогого покойного Рутгера, я единственная, кто здесь командует!»

Если у игроков есть своё мнение о том, кто должен получить ключ, то они могут поддержать в споре одну из сторон. В противном случае Талгрим согласится со Штиглер, продолжая бубнить ругательства себе под нос. Никто из рабочих не проявляет ни малейшего интереса к выслеживанию монстра, поэтому Талгрим и Штиглер побуждают Персонажей разобраться с этим. «В конце концов, именно для этого Рейтер вас и нанял!» Игрокам предоставляют небольшую лодку, чтобы переправить их на западный берег Верфельфлюсс.

ЧАСТЬ 6: ОРТШЛАМСКОЕ ЧУДОВИЩЕ

Персонажи отправляются через озеро в Ортшлам, чтобы найти истинного виновника смерти Рейтера. Их может удивить то, что они найдут: бандиты, нанятые Штиглер. Однако страхи Вадомы вновь оправдываются, когда чудовище, за которое выдавали себя бандиты, попытается сожрать всех, кого только увидит.

ОРТШЛАМ

К западу от Граузее находится лесистая болотистая местность, известная как Ортшлам. Болото мрачное и жуткое, место, где, как говорят, дикая природа осквернена каким-то затянувшимся проклятием. Даже в солнечные дни всё окутывает нездоровая бурая мгла, а над застоявшейся водой витает неприятный запах. На окраинах Ортшламмы промышляют добытчики торфа и рыбаки из Граузее, но фуражиры приходят на болота только тогда, когда отчаянно нуждаются в угрях и раках. Это место скудных уловов, трагических утрат и неясных теней, движущихся вдалеке.

По тропе

Тропа шокирующе, почти до смешного легко различима на другом берегу реки. У края воды видны отпечатки трехпалых лап. Позвольте Персонажам пройти **серьезную (+0) проверку выслеживания**, чтобы найти в следах что-то неестественное.

Если они набрали 3 и более УУ, то поймут, что следы выглядят оставленными специально - вес распределяется куда равномернее, чем при ходьбе живого существа, что указывает на хитрый трюк.

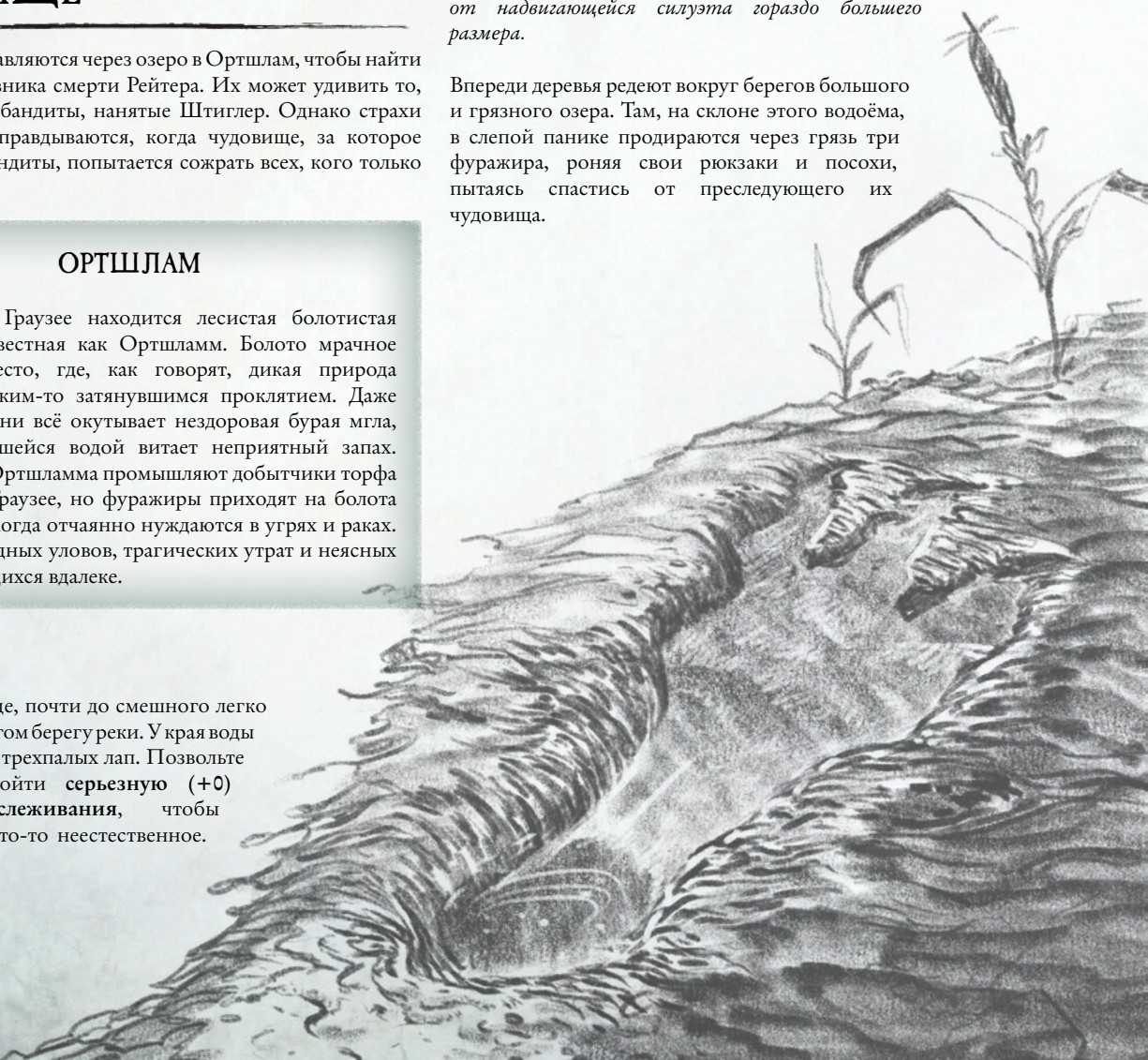
Отпечатки проходят через торфяные выработки дернорезчиков, лопаты которых прокопали глубокие каналы в вересковых слоях земли, над которыми висит плотная коричневая дымка. Земля под ногами коварна — ее почти не видно в тумане, скрывающего мягкую, черную, вязкую грязь. Вскоре Персонажи обнаружат, что прыгают между небольшими островами, возвышающимися над туманом — твердой землей с корками там, где солнце пропекло твердый торф, или холмиками, на которых растут неровные отрезки жесткой коричневой болотной травы.

По мере продвижения тропа становится все более заросшей. Вокруг растут высокие бледные березы с тонкими ветвями, которые хлещут по земле, когда мимо проходят Персонажи, и громоздятся над ними, заслоняя то небольшое, что осталось от дневного света.

Постепенно земля начинает подниматься, и идти в гору по болотистой местности становится тяжело. Персонажи должны успешно пройти **серьезную (+0) проверку стойкости** либо получить **состояние усталости**. Возможно, они захотят отдохнуть здесь в течение некоторого времени, чтобы перевести дух и снять это состояние, но прежде чем они это сделают, прочитайте или перефразируйте игрокам следующее.

Когда вы пробираетесь через особенно густую рошу чахлах берез, рядом внезапно раздаются тревожные крики. Сквозь сгущающийся туман вы замечаете нечеткие очертания трех фигур, бегущих в вашем направлении, удирающих от надвигающейся силуэта гораздо большего размера.

Впереди деревья редееют вокруг берегов большого и грязного озера. Там, на склоне этого водоёма, в слепой панике продираются через грязь три фуражира, роняя свои рюкзаки и посохи, пытаясь спастись от преследующего их чудовища.



Это существо огромное, почти 20 футов в длину — оно возвышается над фуражами на голову и плечи. Тварь передвигается на восьми мерзких лапах и открывает свою похожую на пещеру пасть. Существо очевидно древнее и болезненное, его судорожные движения неустойчивы и аритмичны. Многие зубы сломаны или отсутствуют, а бледно-зеленая кожа свисает большими обвисшими складками вокруг иссохшего чешуйчатого туловища. Оно щурится и пыхтит, пробираясь сквозь туман, а его глаза-бусинки затуманены густой катарактой. И все же это страшное зрелище, потому что, хотя зверь уже далеко не в самом расцвете сил, удар его дрожащих когтей всё ещё может разорвать человека пополам.

ОРТШЛАММСКОЕ ЧУДОВИЩЕ

Ортшламмское чудовище — это древний василиск, обитающий в болоте. Он был здесь в течение тысячелетий. Мерзкое создание Хаоса, когда-то давно связанное с фимирами, из-за его пребывания на болоте застоявшиеся воды стали ядовитыми, и это место стало неблагоприятным для большинства форм жизни. Как и другие василиски, это крупная рептилия с восемью ногами. Хотя василиск все еще является сильным врагом, он увял с возрастом, а его глаза помутнели и стали тусклыми. Относительная немощь василиска отражается в его профиле, который гораздо слабее, чем у здорового экземпляра.



Это единственный персонаж ведущего в сценарии с несколькими чертами, которые нужно запомнить, поэтому обязательно найдите время, чтобы прочитать, а затем перечитать, что каждая из них делает. Это гарантирует, что когда придет зверь, ваша игра не будет прервана, постановкой во время которой вы будете разбираться в чертах и их эффектах.

ОРТШЛАММСКОЕ ЧУДОВИЩЕ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	15	45	55	15	10	-	17	23	-	45

Навыки: рукопашный бой (клыки и когти!) 45, запугивание 75

Черты: броня 1, зверь, укусы +7, холодная кровь, невосприимчивость (яд), заразный, сумеречное зрение, окаменяющий взгляд, размер (огромный), широкий шаг, удар хвостом +8, яд, оружие +6

ГАНС ШТРАННИГ, ГУРДТ И ФРЕДЕРИК ХИНКЕЛЬ

Все трое мужчин — жители деревни Граузее. Их наняла Джоанна Штиглер, чтобы они убили Рутгера Рейтера и оставили след из ложных отпечатков, ведущий к озеру. К своему ужасу, они обнаружили, что слухи о странном звере, обитающем на болотах, которые им рассказывали в детстве, имеют под собой прочную основу. Все мужчины выглядят одинаково: длинные темные волосы и густая щетина. Они носят скромную крестьянскую одежду различных оттенков зеленого, серого и коричневого. Особого внимания заслуживают их сапоги, обтянутые мехом.



У Ганса суровое лицо, и он явно привык к насилию. У него сломан нос, а яркие шрамы пересекают левую бровь, щеки и лоб. Он говорит с отдышкой, сильно заикаясь, и сопровождает свою речь бранью. Персонажи, возможно, уже видели Ганса, если были бдительны в предыдущих сценах: именно он разговаривал со Штиглер, когда они только вошли в лагерь (см. стр. 16). Гурдт меньше и стройнее своих товарищей. Он — прирожденный единомышленник без собственного мнения на вещи. Он во всем подчиняется Гансу. Фредерик — вечно потеющий толстяк, но его здоровенная фигура хорошо подходит для насилия.

ГАНС ШТРАНИГ, ГУРДТ И ФРЕДЕРИК ХИНКЕЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	35	35	30	35	30	30	35	25	*

Навыки: рукопашный бой (основное) 50, выживание 45, выслеживание 45

Черты: предубеждение (горожане, чужеземцы), оружие +7

Имущество: каждый несёт с собой небольшую корзину для ловли угря, сетку и топор. У Ганса есть кошелек, в котором лежат 20 серебряных шиллингов — их гонорар. Мужчины несли рюкзаки и посохи до того, как на них напали. Они были сброшены для того, чтобы им было легче убежать. Штиглер вовлекла мужчин в создание ложного следа, чтобы никто не был заинтересован в поиске настоящих убийц

* У Ганса осталось 10 пунктов ЗДОРОВЬЯ, у Гурдта 8, а у Фредерика 5.

СРАЖЕНИЕ С ВАСИЛИСКОМ

Ортшламский василиск будет яростно сражаться, но, согласно своей черте зверь, он впадает в *панику*, если его атакуют огнем или если его ЗДОРОВЬЕ уменьшится до 22 единиц и меньше. Он стар и относительно слаб, а также потерял большую часть зрения, поэтому его *окаменяющий взгляд* намного хуже, чем у обычного василиска. Тем не менее, он вполне может справиться с грабителями и, скорее всего, даст Персонажам серьезный бой. Бегущие грабители сплотятся, если Персонажи начнут атаковать василиска. Они помогут героям расправиться с чудовищем, но если у кого-то из них останется 3 пункта ЗДОРОВЬЯ или меньше, они попытаются сбежать обратно в Граузее.

Василиска можно убить, поймать или обратить в бегство. Если его убить, некоторые части его тела можно будет собрать и продать учёным и волшебникам, или использовать для приготовления ядов.

ВЕЧНЫЙ ЗВЕРЬ

Если Василиск убит, а центральный камень огама все еще стоит в лагере, мертвый Василиск будет медленно регенерировать, его раны медленно и болезненно затягиваются, поскольку древняя магия давно умершего фимира омолаживает защитника камня. В конце концов, через несколько недель, он снова поднимется в Ортшламском болоте, как это случилось прежде. Если Персонажи забрали части его тела, эти жуткие куски в течение недели пробудятся и будут перекачиваться в поисках остальных частей василиска, чтобы соединиться с ними, оставляя за собой кровавые и чёрные следы, по которым они будут тащиться обратно к Ортшламму! Это вызовет особые проблемы у тех, кто по глупости съел мясо василиска. То, что начинается как смутная тяга в направлении Ортшламма, вскоре сменяется колющими болями и ужасными извержениями.

ПРОДАМ ВАСИЛИСКА, ЖИВОГО ИЛИ МЕРТВОГО

Учитывая плачевное состояние зверя, многие учреждения, такие как зверинцы и колледжи, не слишком заинтересованы в этом экземпляре, хотя Персонажи могут рассчитывать примерно на 10 ЗК за живого василиска и 4 ЗК за его труп, если им удастся найти покупателя. Если Персонажи продадут кожу и кости в музей или колледж, они смогут выручить 3 ЗК, а если продадут внутренние органы аптекарю, например, в аптеку Корделии (см. **стартовый набор WFRP: путеводитель по Убершрейку**, стр. 16) - еще 2 ЗК. Есть даже рынок для продажи мяса зверя: огры готовы купить его за горсть серебра, а несколько эпикурейцев готовы заплатить хорошую монету за бифштекс из василиска. Действительно, местный шеф-повар Йохан Цустрасс из ресторана «Крылья пегаса» (см. **стартовый набор WFRP: путеводитель по Убершрейку**, стр. 46), заплатит по 10 серебряных шиллингов за один такой стейк, а ведь в звере не менее 150 первоклассных отрубов! Однако интерес Цустрасса к экзотическому мясу не слишком хорошо известен, и он вряд ли захочет купить больше 20 кусков мяса, так что продать его будет непросто.

Если Персонажи собирались продать труп, то им необходимо будет продумать, как доставить его потенциальным покупателям, вероятно, в Убершрейк. Персонажам также нужно будет держать тушу подальше от глаз властей, у которых возникнет несколько трудных для ответа вопросов о том, почему у них багаже героев такое искаженное существо.

И, конечно, если центральный огам по-прежнему стоит, все эти куски василиска начнут шевелиться уже через неделю, так что у Персонажей будет не так много времени, чтобы продать свои жуткие запасы.

ПРИГОТОВЛЕНИЕ ЯДОВ

Персонаж, успешно прошедший **тяжелую (-20) проверку ремесла (отравитель)**, может собрать токсичные реагенты из желчных путей, водянистых жидкостей и ядовитых желез трупа василиска и соединить их для создания смеси, наполненной пагубными качествами монстра. При успешном



прохождении проверки количество яда равняется 2 дозам плюс 1 доза за каждый УУ. При неудаче, на -2 УУ и более, отравитель сам пострадает от яда

Зловещая желчь василиска: Этот яд образуется при соединении жидкостей из глаз и ядовитых мешочков только что убитого василиска. Это зелье с отвратительным вкусом, и каждый, кто проглотит еду или питье со зловещей желчью василиска, будет вынужден **пройти легкую (+40) проверку наблюдательности**. Успех говорит о том, что жертва обнаружит привкус чего-то дурного ещё до того, как испытает на себе действие желчи, но при этом получит **состояние ошеломления** на один раунд, пока ее выворачивает. При употреблении внутрь этот яд вызывает **2 состояния отравления**, сопротивляться которым можно с помощью **трудной (-10) проверки стойкости**. Если цель не сопротивляется состоянию отравления, она окончательно окаменеет. Бледная желчь василиска стоит 10 ЗК за дозу и имеет экзотическую **доступность**.

ЧТО-ТО ТУТ НЕЧИСТО...

Как только василиск будет убит или сбежит, все выжившие грабители выражают искреннюю благодарность и готовы помочь Персонажам вернуться к озеру, но отказываются переправляться к рабочему лагерю.

Если их спрашивают об их пребывании на болотах, предводитель группы (Ганс, если он жив) произносит следующую речь.

«Клянусь бородой Таала, это было близко! Вряд ли бы мы выжили, если бы не ваша помощь. Мы пришли из Граузее сегодня утром, чтобы поймать несколько угрей. Когда я еще был маленьким, мне рассказывали сказки о великом болотном звере, но я никогда не думал, что в них была хоть капля правды. Да благословит вас Шаля за оказанную помощь!»

Но что-то в словах грабителей всё-таки не сходится - это могут заметить внимательные Персонажи.

Следы: следы, по которым Персонажи шли от места убийства Рейтера, были трехпальными. У самого василиска четыре пальца с длинными острыми когтями. Эта подсказка будет очевидна любому Персонажу, который проявит интерес к сравнению ног василиска и следов, которые он оставил в окрестностях пруда, с теми следами, по которым они шли от лагеря.

Выброшенные вещи: когда на них впервые напал василиск, грабители выбросили часть своего снаряжения - два больших рюкзака и три деревянных посоха. После нападения один из них отправится собирать рюкзаки, но при этом попытается притвориться, что посохов там нет. Если Персонажи исследуют посохи, они увидят, что к их концам привязаны необычные верёвки и куски дерева. Если спросить грабителей об этом, они ответят, что посохи предназначены для ловли угрей и лягушек, хотя это очевидная ложь, которая будет распознана при успешной **легкой (+40) проверке интуиции**. Впрочем, эти посохи идеально соответствуют следам больших трехпалых ног, по которым шли наши герои. Если Персонажи настоит на обыске, они обнаружат большой зазубренный мясницкий нож, обгаренный кровью Рейтера. Грабители будут утверждать, что в последний раз его использовали для разделки съеденного ими на обед угря.

Имущество грабителей: обувь разбойников обмотана мехом. Персонаж, успешно прошедший **заурядную (+20) проверку наблюдательности** или **легкую (+40) проверку выслеживания**, заметит, что эта обувь кажется громоздкой, однако не оставляет четких следов. Если грабителей спросят об этой обуви, те ответят, что она помогает им не замерзнуть на болоте. В целом, рыболовное снаряжение, которое несут грабители, состоит из трех маленьких корзиночек и трех небольших сетей - вряд ли это то снаряжение, которое должен иметь при себе профессиональный ловец угрей.



ОБВИНЕНИЕ ГРАБИТЕЛЕЙ

Герои вполне могут предположить, что в смерти Рейтера повинен василиск, а люди - всего лишь неудачливые ловцы угрей. Если Персонажи не проявят интереса к дальнейшему расследованию или будут относиться к грабителям с подозрением, то мужчины будут рады расстаться. Они возвращаются в деревеньку Граузее и дальше живут своей жизнью. Персонажи упустили шанс узнать правду, но это не влечет за собой дальнейших последствий.

Однако если они обвинят мужчин в убийстве Рейтера, грабители отреагируют бурно. Если они превосходят Персонажей игроков числом, то нападают и сражаются всеми оставшимися силами. Если нет, то они попытаются сбежать обратно в Граузее, и их придется преследовать (см. правила погони в книге правил WFRP, стр. 166)

Грабители не отличаются особой храбростью и не внушают страха. Если их одолеют Персонажи, то они признаются, если им сохранят жизнь.

Прочитайте или перескажите игрокам следующее, если это случится:

«Пощады! Пощадите, Сигмар - наш святой государь, отложите оружие!» Мужчины бросают оружие на землю и поднимают руки. «Мы действительно убили этого лживого горожанина, правда, чистая правда. Задушили его во сне, чтоб он не мучился. Но это не было нашим планом, понимаете? Мы просто выполняли приказ, вот и все. Ничего личного.»

Он все рушил для Джоанны, всё портил, настоящий мелкий вредитель. Мы должны были сделать это ради неё, понимаете? Она так долго и упорно работала, чтобы получить эту должность. Он бы ей всё разрушил, если бы мы его не остановили. Он нанял этого некомпетентного гнома и тех чужаков, которые не хотят работать. К Миттерфрулу он израсходовал средства, рассчитанные на год. Все это время он клялся ей, что разбирается в её делах лучше, чем она сама. Все были согласны... что от него нужно избавиться.»

Грабители отправятся с Персонажами обратно в лагерь если их возьмут под стражу и пощадят, но позже они попытаются сбежать.

ЧАСТЬ 7: ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЛАГЕРЬ

Вскоре Персонажи возвращаются в лагерь, чтобы потребовать плату от Штиглер или, возможно, обвинить её в организации убийства Рейтера.

Однако пока Персонажи блуждали по болоту, события в лагере приобрели новый неожиданный поворот. Не только Рэйко и большинство стриганских рабочих забрали свои вещи и ушли, но и Талгрим сбежал, прихватив с собой сундук с деньгами!

Кроме того, если центральный камень был снесен, то Штиглер, избавившись от постоянного тревожного состояния, в котором она находилась из-за проклятия, наложенного на камень, приходит в себя. Понимая, что её деньги были похищены, и испытывая растущую вину за свое решение заказать смерть Рейтера, она доходит до нервного срыва.

ПРИБЫТИЕ В ЛАГЕРЬ

Обратный путь через Ортшламм будет тяжел, но пройдет без происшествий. К тому времени, когда Персонажи вернутся в лагерь, наступит вечер. Небо темно-синее, вокруг сгущаются сумерки. Вдалеке виднеется множество караванов и повозок.

Кажется, что лагерь опустел, и медленный обоз стриганских фургонов движется на север по дороге в Убершрейк. Несколько стриганских повозок все еще здесь, но их хозяева явно заняты тем, что собирают свои вещи и готовятся к отъезду. Земля усеяна выжженными ямами, где когда-то стригане разводили костры для готовки еды.

Талгрима нигде не видно. Лишь два жилища остались в том же состоянии, что и в начале дня. Одно из них - внушительный шатер, который когда-то принадлежал Рутгеру Рейтеру, а другое - роскошная повозка его партнера по бизнесу Джоханны Штиглер.

РАЗГОВОР СО СТРИГАНАМИ

Немногочисленные оставшиеся стригане заняты подготовкой к отъезду и находятся не в лучшем расположении духа. Добиться от них разговора непросто, однако если Персонаж будет вежлив и терпелив с ними и пройдет **трудную (-10) проверку сплетничества**, они сообщают следующую информацию.

- Талгрим испарился вскоре после того, как Персонажи отправились на Ортшламм, прихватив с собой сундук с деньгами Рейтера и Штиглер.
- Многие из стриган дружили с Талгримом, потому, вполне возможно, что он прибил к одному из их караванов и уже едет в Убершрейк.
- Поняв, что деньги пропали, Штиглер вышла из себя. Всё это время она не покидала свою повозку, и было слышно, как она громко рыдает и сыплет проклятиями.
- Стригане уже по горло сыты Граузее и его проклятьем. Наконец-то они уступили предупреждениям Вадомы. Большинство из них пользуются возможностью посетить Убершрейк, так как город известен как место возможностей, где власть дворян значительно ослабла.

В качестве варианта, если Персонажи подружились с Вадомой, она попросила молодого парнишку подождать, пока герои вернутся, и он безо всяких проверок расскажет им эту информацию, а также передаст самые добрые пожелания от Вадомы. Парнишка говорит героям, что при встрече со стриганнами они могут сослаться на ее имя, и что к ним будут хорошо относиться, если они будут честны и упомянут Вадому.

Кроме того, все задолженности, которые Талгрим должен был выплатить непосредственно Персонажам - например, за снос стоячих камней, - он оставил в качестве платы в том месте, где они ночевали. Никакой записки гном не оставил, но происхождение денег не вызывает никаких сомнений.

ДЕЛА СО ШТИГЛЕР

Штиглер в смятении. Он сидит в своей повозке, пытается понять, что делать дальше.

Если Персонажи придут, чтобы получить от нее награду, вручив ей голову василиска, то она соблюдает ранее достигнутое соглашение и отдаст им свои десять золотых крон, плача при этом. Если они не обвиняют ее в каком-либо преступлении, она начинает успокаиваться. Она говорит им, что Талгрим украл сундук с деньгами и что она планирует вернуться в Убершрейк, связаться со своей семьей и попытаться найти новые деньги для строительства, в то время как они будут разыскивать вороватого гнома. Она с радостью предложит Персонажам подвезти их до Убершрейка и предложит, что если Персонажи помогут ей вернуть украденные деньги, то они получат компенсацию в размере 10% от всего того, что им удастся найти.

Если Персонажи обвинят ее в организации убийства Рейтера, она полностью раскаивается и со слезами на глазах признается: она знала о монстре и использовала его как прикрытие для убийства Рейтера. Кроме того, она предполагала, что монстр убьет разбойников и Персонажей, тем самым скрыв ее преступление. У неё элементарно не хватает силы воли, чтобы оспорить свою невиновность, но при этом она умоляет их не выдавать её представителям власти. Она приводит все те же оправдания, что и разбойники: мол, Рейтер все испортил из-за своей некомпетентности и нечестности. При этом она заявляет, что она не убийца и поступила несвойственно своему характеру в связи с давлением, которое на нее оказывалось ужасными кошмарами.

Если игроки проявят милосердие к Штиглер, она будет искренне благодарна и станет важным контактом среди торговых семей Убершрейка, а также предложит описанные выше возможности для путешествия в Убершрейк и поиска Талгрима.

Если Штиглер доставят к представителям местной власти, они будут расследовать ее преступления, в кратчайшие сроки установят ее вину и казнят как убийцу.

ПОСЛЕДСТВИЯ

У героев есть несколько возможных путей, большинство из которых ведет в Убершрейк, либо с помощью каравана стриган, повозки Штиглер или повозки из Граузее. Они могут добраться до города-крепости и отправиться навстречу новым приключениям. В стартовом наборе WFRP есть множество идей для возможных дальнейших действий, включая несколько приключений и сюжетных зацепок для каждой достопримечательности.

ПОИСКИ ТАЛГРИМА

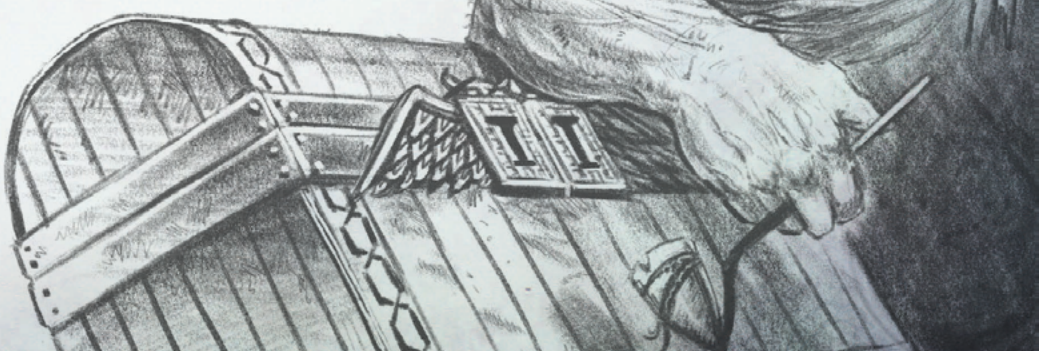
Персонажи могут захотеть разыскать Талгрима и получить свою плату за украденный сундук, попытаться ему отомстить или просто узнать больше о причинах его исчезновения с чужими деньгами и весьма несвойственным для гномов поведением.

К сожалению, отыскать Талгрима не так-то просто. Он ускользнул в стриганской повозке и затаился, до прибытия игроков в Убершрейк. Там он отправляется в Давихафен, квартал гномов в городе, где восстанавливает свои силы и пополняет запасы, прежде чем отправиться в Серые горы с награбленным добром.

Чтобы поймать его, Персонажам следует выполнить перечисленные ниже условия.

1. **Узнайте, куда он отправился.** Если Персонажи ещё не в курсе, что Талгрим, скорее всего, уехал со стриганами, то они должны будут расспросить о Талгриме тех, кто ещё собирается к отъезду на месте стройки, и пройти **трудную (-10) проверку сплетничества**. В случае успеха они узнают, что гном покинул стройку, пока Персонажи были на Ортшламме, и уехал на попутной повозке в сторону Убершрейка.
2. **Не теряйте времени и следуйте за ним.** Персонажам нужно действовать быстро, если они не хотят отстать от гнома. Любая значительная задержка на пути в Убершрейк будет означать, что Талгриму удастся скрыться. Для этого достаточно воспользоваться услугами стриган или предложением Штиглер.
3. **Обыщите Давихафен.** Чтобы поймать Талгрима Персонажам придется отправиться в оживленный квартал гномов Убершрейка. Если герои этого не понимают, попросите их пройти **серьезную (+0) проверку интуиции**. Любой Персонаж, который успешно пройдет ее, почувствует, что Талгрим скорее всего будет чувствовать себя как дома в квартале гномов.
4. **Ведите наблюдение.** На следующий день после прибытия в Убершрейк Талгрим посетит несколько магазинов и таверну. Чтобы поймать его, Персонажи должны пройти **трудную (-10) проверку наблюдательности**. Если Персонажи решат следить за подходящими местами, такими как таверна «Топор и молот» (см. **стартовый набор WFRP: путеводитель по Убершрейку**, стр. 22 - единственная таверна в Давихафене) и лавками такими как магазин походного снаряжения «Нордвандер и сын» (см. **стартовый набор WFRP: путеводитель по Убершрейку**, стр. 24 - магазин обслуживает тех, кто планирует экспедиции в Серые горы), то потребуется **легкая (+40) проверка наблюдательности**.
5. **Преследуйте Талгрима.** Как только Талгрим заметит Персонажей, он бросится в бегство, используя правила погони (см. правила погони в **книге правил WFRP**, стр. 166). У Талгрима есть фора в 4 дистанции (хотя ведущий может уменьшить это число, если Персонажи решат подготовить засаду или замаскироваться). Значение **СКОРОСТИ** гнома будет равняться 3, а **НАВЫКА атлетики** - 39. Если Талгрим сбежит, то зальзает на дно, после чего улизнет из Убершрейка навсегда.

Если Персонажам удастся догнать Талгрима, то гном сдастся, смирившись со своей участью.



ИСТОРИЯ ТАЛГРИМА

Когда-то Талгрим был достойным гномом, одним из последних потомков клана Тагга, знатного рода из Карак-Азгараза. Оказавшись в нищете, его семья вступила в деловые отношения с двумя купцами из Убершрейка: Рейтером и Штиглер. Но они заключили не очень честную сделку, и Штиглер цинично воспользовавшись причудами в правовых кодексах Убершрейка, обманом забрала у клана Тагга оставшееся золото, тем самым лишив детей Талгрима их наследства.

Старшему сыну Талгрима было так стыдно за то, что его семья всё потеряла, что он дал клятву убийцы. Оставшиеся двое детей Талгрима, чтобы спастись, отправились за милостью в гномьи крепости.

Узнав о случившемся, Талгрим пришел в ярость. Он жаждал немедленной мести за то, что Рейтер и Штиглер сделали с ним и его семьей, поэтому, узнав, что они затеяли новое предприятие, используя его деньги для строительства водяного колеса, гном выдал себя за скромного инженера и предложил свои услуги. С самого начала он намеревался вернуть каждый украденный у него пенни, невзирая на то, что по человеческим законам всё было законно.

Однако, не смотря на то, что он затаил обиду на купцов, он не хотел, чтобы Рутгер погиб, и это во многом выбило его из колеи. Талгрим прекрасно осознает, что поступил нечестно, и сожалеет о многом из того, что произошло. Он не хочет сражаться с Персонажами и отдаст сундук его законным владельцам, если они того потребуют. Но большую часть денег он уже потратил на погашение долгов перед

гномами в Убершрейке, поэтому в сундуке осталось всего 15 золотых крон. Кроме того, Талгрим глубоко убежден, что эти деньги принадлежат его семье, а не лживым купцам. Он будет слепо отстаивать свою правоту, даже если использовал неблагоприятные средства, чтобы вернуть свои деньги. Поэтому Талгрим попытается призвать Персонажей к здравому смыслу и отпустить его.

Независимо от того, позволят ли гному оставить сундук или нет, груз стыда за свои бесчестные действия заставит Талгрима принести клятву убийцы, как только его семья получит то, что осталось от его денег, если, конечно, ему позволят их оставить. Если Персонажи откажутся от своих притязаний на сундук, они заслужат благодарность со стороны Талгрима, и он поклянется прийти к ним на помощь, если она им понадобится - при условии, что он еще будет жив.

НАГРАДЫ

В конце каждой сессии необходимо начислять следующие пункты опыта:

- 50-75 пунктов опыта за хорошее времяпрепровождение в ролевой игре
- 25 пунктов опыта за спасение жизни Вадоме
- 25 пунктов опыта за снятие проклятия с камней огама
- 50 пунктов опыта за победу над василиском
- 25 пунктов опыта за то, что сумели разобраться с Штиглер и грабителями
- 25 пунктов опыта за отслеживание Талгрима



• СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ УБИЙСТВЕННЫЙ ВЗГЛЯД •



Начало приключения

События «Убийственного взгляда» начинаются с момента, когда Персонажи уже заключили контракт с Рутгером Рейтером на борту баржи «Трандафир». Эта ситуация хорошо подходит для эпизодических кампаний или для начала кампаний, но если вы хотите включить это приключение в уже начавшийся сценарий, можно воспользоваться одним из следующих альтернативных вариантов его старта:

- Персонажи могли быть наняты гномами в Убершрейке (см. *путеводитель по Убершрейку*, стр. 22), чтобы выследить Талгрима и предать его в руки правосудия, пока он ещё больше не опозорил имя своего рода и хорошую репутацию общины гномов Убершрейка.
- Группа убершрейкских купцов нанимают Персонажей, чтобы те либо помогали, либо тайком препятствовали усилиям Рейтера и Штиглер в их собственном деле, и договариваются о том, чтобы Персонажи поднялись на борт «Трандафир». Возможно, их даже заберут в Убершрейк, предоставив день или около того на судне, чтобы они могли поближе познакомиться с командой.
- Антиквар из Альтдорфского университета поручает Персонажам отправиться вместо него или в качестве его телохранителей в строительный лагерь, чтобы проследить за ходом работ. Его интересуют Серые Камни, и он предложит Персонажам заняться их выкапыванием. Возможно, антиквары знают больше, чем говорят, и пытаются избавиться от василиска, чтобы найти в Ортшламе нечто более злое.

ЭТО ВСЁ СВЯЗАНО!

Персонажи ведущего в приключении «Убийственный взгляд» - неотъемлемая часть сюжета, но с некоторыми изменениями их можно глубже связать с продолжающейся борьбой в других местах Убершрейка и с другими приключениями из этой книги. Рассмотрим некоторые из следующих изменений.

- Рутгер Рейтер может предложить Персонажам бесплатно добраться до Граузее в обмен на день работы в его лагере во время событий приключения «Стеклянное сердце», когда Персонажи хотят добраться до Башни Вейна. В этом случае баржа прибывает на место работ, минуя кораблекрушение и столкновение со штирской шукой. Персонажи остаются на один вечер, так как все это происходит днем, а встреча с василиском происходит на следующее утро, прежде чем они продолжают путь к Башне Вейна.
- Рэйко и Вадома, завершив свою работу на болоте, могли намереваться по обыкновению продолжить свой путь в Альтдорф, и Персонажи могли прокатиться с ними, когда они были втянуты в события сюжета «Ошибка в опознании» во время «Врага в Тенях».
- Талгрим, история которого раскрывается на стр. 28, вполне может быть отцом Шрулека и Шрелума, братьев-гномов из приключения «Резня в Шпиттльфельде». Возможно, Братья наняли Персонажей, чтобы выследить их паршивого отца, или, возможно, виновный Талгрим отдает Персонажам украденный сундучок и заставляет их поклясться доставить деньги его детям.
- Ганс Штранниг, Гурдт и Фредерик Хинкель, трое бездельников, идеально подходят для дезертиров бежавших во время столкновения между Альтдорфом и Убершрейком с обеих сторон конфликта. Эта незначительная связь может послужить для того, чтобы познакомить Персонажей с этим конфликтом на ранней стадии подготовки к «Стеклянному сердцу», «Уличному патрулю» или даже к «Врагу в Тенях».

ТУТ МНОГО ЧЕРТ!

Учитывая, что «Убийственный взгляд» задумано как начальное приключение, количество черт василиска может ошеломить начинающего ведущего. Чтобы упростить управление существом, мы собрали все черты и их особые правила на одной справочной странице вместе с некоторыми советами по отыгрышу боя.

ДЕЙСТВИЯ ВАСИЛИСКА

Свободные атаки. У Василиска есть ЧЕРТЫ *укус* +7 и *удар хвостом* +8, а также СВОБОДНАЯ АТАКА *затаптыванием* +4 за счет ЧЕРТЫ *размер (огромный)*, что означает, что он может выполнить каждую из атак, ценой одного ПРЕИМУЩЕСТВА. Атаки *укус* (см. «WFRP: Книга правил», стр. 338) и *удар хвостом* (см. «WFRP: Книга правил», стр. 342) гораздо более эффективны, поэтому их следует использовать в первую очередь, а *затаптывание* (см. «WFRP: Книга правил», стр. 341) прибегать на тот случай, когда василиск может потратить несколько ПРЕИМУЩЕСТВ.

- **Запугивание 75** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 121). Василиск может использовать свое ДЕЙСТВИЕ, чтобы выполнить ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ **запугивания против хладнокровия**, вызывая СТРАХ 1 (см. «WFRP: Книга правил», стр. 190) у кол-ва целей = 4 (это рейтинг силы василиска) + УУ.
- **Окаменяющий взгляд** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 340). Василиск может потратить все свое ДЕЙСТВИЕ и ПРЕИМУЩЕСТВО (минимум 1) на ВСТРЕЧНУЮ ПРОВЕРКУ **дистанционного боя против инициативы**, добавляя +1 УУ за каждое дополнительно потраченное ПРЕИМУЩЕСТВО. Если цель проигрывает, она получает 1 СОСТОЯНИЕ *ошеломления* за каждые 2 УУ или навсегда превращается в камень при 6 и более УУ.

ТО, ЧТО НУЖНО ЗАПОМНИТЬ

- **Зверь** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 339). Василиск избегает огня и впадает в панику, если атаковать его при помощи пламени; для защиты от вражеских атак он использует только НАВЫК *уклонения*; и пытается спастись БЕГСТВОМ (см. «WFRP: Книга правил», стр. 165), если теряет более половины своих пунктов ЗДОРОВЬЯ (до 22).
- **Холодная кровь** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 343). Василиск может преворачивать результаты любых

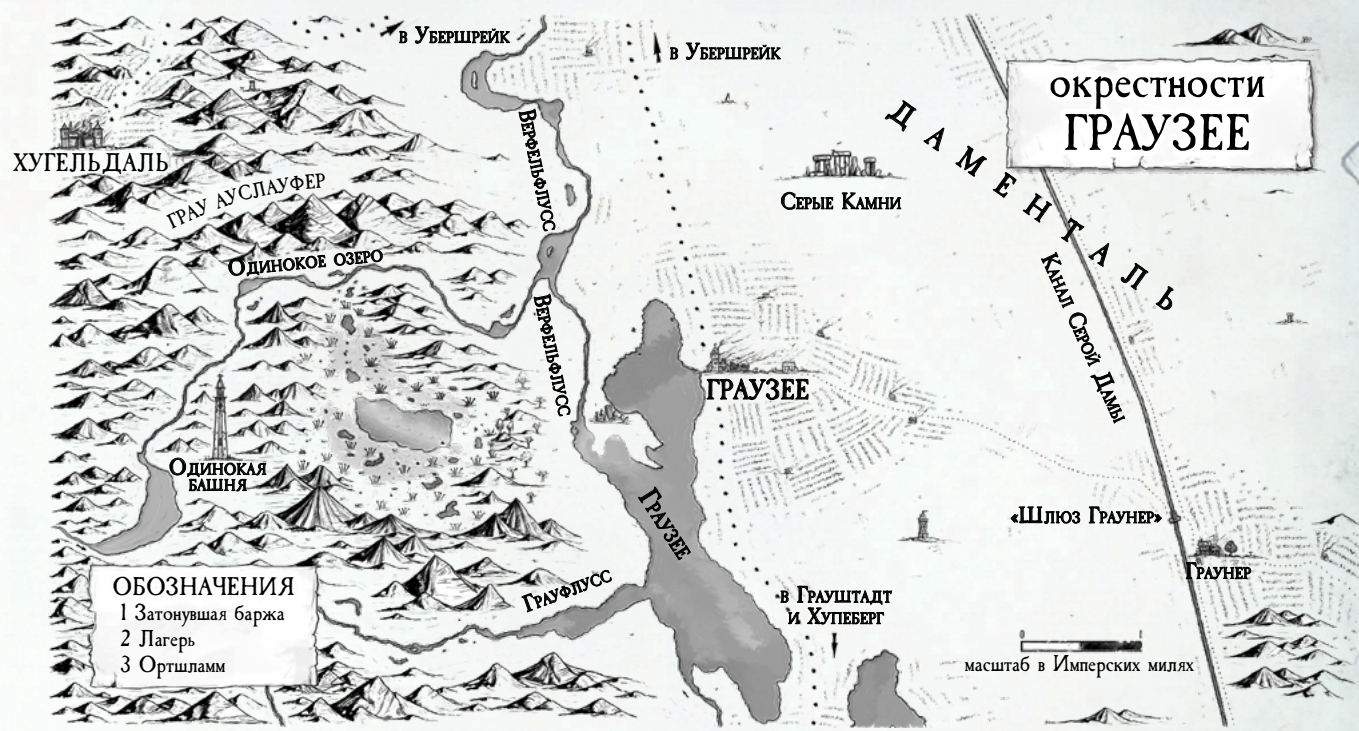
проваленных ПРОВЕРОК СИЛЫ ВОЛИ (и связанных с ней НАВЫКОВ)

- **Невосприимчивость (яд)** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 340). Хотя вряд ли это будет проблемой, василиск полностью игнорирует получаемый УРОН от яда (в том числе УРОН от ТРАВМ, полученных в результате УДАЧНЫХ ПОПАДАНИЙ).
- **Заразный** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 339). После того, как жертва теряет ЗДОРОВЬЕ в результате атаки василиска, она должна пройти **легкую (+40) проверку стойкости** или получить *нагноение* (см. «WFRP: Книга правил», стр. 187).
- **Размер (огромный)** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 341). Из-за размера василиск получает ДОСТОИНСТВО *сокрушающее* для своих атак; и он умножает свой урон на 2 против существ с чертой *размер (средний)* (таких как люди, эльфы и гномы) и на 3 против существ с чертой *размер (небольшой)* (таких как полурослики и карлики). Однако все существа меньше василиска получают +10 к ПРОВЕРКАМ ПОПАДАНИЯ по нему.
- **Смертельный удар** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 160). Из-за своего размера василиск может перемещаться на место противника, которого он ударил, но не смог убить, а затем немедленно атаковать другую цель в том же ходу. За один ход василиск может проделать этот трюк [5] раз.
- **Аура ужаса** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 338). Василиск вызывает УЖАС 2 у существ с ЧЕРТОЙ *размер (средний)* и УЖАС 3 у существ с ЧЕРТОЙ *размер (небольшой)*.
- **Широкий шаг** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 343). ПЕРЕМЕЩЕНИЕ василиска считается за 6 при беге (см. «WFRP: Книга правил», стр. 165). Он может пробежать 24 ярда за один раунд без прохождения ПРОВЕРКИ *атлетики*.
- **Яд** (см. «WFRP: Книга правил», 343). Атаки василиска накладывают СОСТОЯНИЕ *отравлен* (см. «WFRP: Книга правил», стр. 168) на цели потерявшие ЗДОРОВЬЕ, для избавления от СОСТОЯНИЙ *отравления* в конце каждого раунда требуется успешно пройти **серьезную (+0) проверку стойкости**.

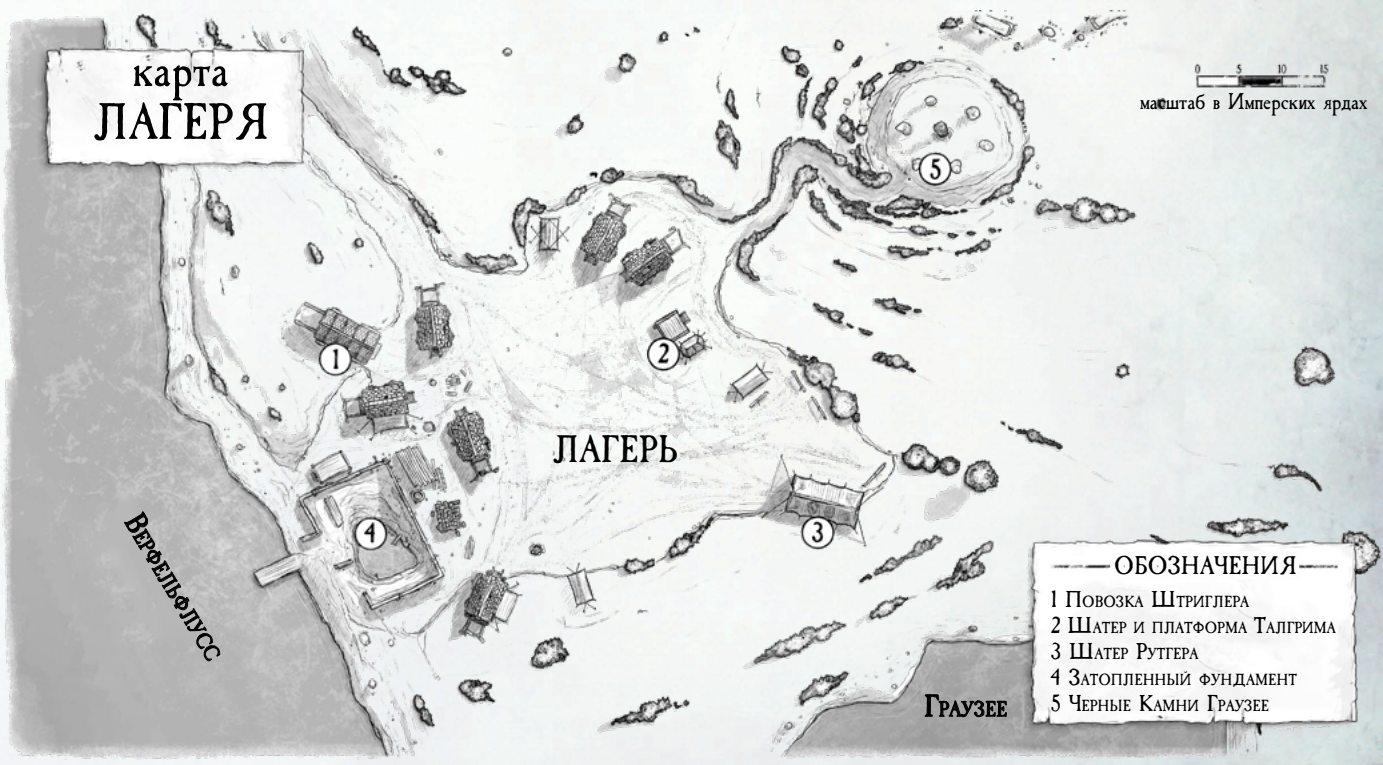


РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Раздаточный материал №1: Карта окрестностей Граузее



Раздаточный материал №2: Карта лагеря



Ты просыпаешься от внезапного толчка, сердце колотится о ребра. Воспоминания о кошмаре сразу после пробуждения начинают стираться, однако ты помнишь соломенную постель, огонь, пожирающий хижину, огромные когти, хватающие и связывающие тебя бечевкой. В памяти всплывает луна Хаоса на поверхности воды Траузее, поглощаемая большими и злобными глазами. Твоя спина была прижатой к каменной плите. Потом ты ничего не помнишь, кроме сильной боли, одиночества, чувства, что ты лишился всего, навсегда.

Камни были высечены много сотен - возможно, тысяч - лет назад, и с тех пор сильно выветрились. Однако центральный камень был поврежден совсем недавно - возможно, за последние две-три сотни лет, поскольку на нем все еще видны следы от орудий труда. Для того чтобы перетащить камень из Серых гор, понадобились бы огромные усилия. Замысловатые узоры на закопанной в землю части потребовали бы большого мастерства при использовании грубых инструментов, которые, вероятно, были у резчиков.

Каменный комплекс был возведен за несколько веков до правления Сигмара, когда пришедшие человеческие племена этих земель соперничали со звероловами и зеленокожими за господство. В то время на озере Траузее жил большой клан филиров, который похоронил на этом месте своего матриарха. Матриарх, очевидно, была бездетной, поэтому ее смерть означала распад клана. Вне всяких сомнений, она была искусной ведьмой. Благодаря ее умению общаться с демонами Хаоса ее боевой отряд был усилен хаотическими созданиями, такими, как свирепый василиск, изображенный на камне.

В далеком прошлом на эти камни, должно быть, были наложены какие-то очень злые проклятия. Часть этой темной энергии все еще здесь. Эта энергия проявляется в виде неясного пятна дхара - испорченного черного ветра магии и, кажется, привязано к земле, удерживая какое-то давно забытое заклинание или проклятие, что может объяснить то жуткое чувство, которое люди испытывают к этому месту.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ: ♦ БЕЗУМЦЫ ГОТХАЙМА ♦



Приключения в Убершрейке: безумцы Готхайма - это короткий сценарий, который можно провести как самостоятельное приключение или отыграть во время путешествия Персонажей игроков из одного места в другое. Сценарий предполагает, что Персонажи странствуют пешком по дороге Убершрейк - Ауэрсвальд, однако сюжет может развиваться и в других местах Империи.

Большая часть приключения посвящена исследованию и изучению разрушенной деревни. Если Персонажи будут действовать быстро, они смогут предотвратить грядущую катастрофу и убить монстра, виновного в этой бойне.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Деревня Готхайм лежит в руинах. Бешеный бормохват (см. «WFRP: Книга правил», страница 318) перебил множество местных жителей, разрушил их дома и довёл горстку выживших до безумия. Уцелевшие люди, не вполне осознают причину своих страданий, однако они понимают, что с ними творится что-то неладное.

Персонажи попадают в Готхайм после этой ужасной катастрофы. Пережив нападение окончательно обезумевших жителей, герои обнаруживают, что оставшиеся выжившие столкнулись с различными опасностями. Персонажи могут выяснить причину этого ужаса, собрав воедино любые доступные сведения. Они могут предотвратить новые бедствия, отговорив жителей от их безумных планов, и вместе с ними выследить бормохвата, и, возможно, даже убить его, раз и навсегда.

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Чтобы сыграть в это приключение, твои игроки должны путешествовать по дороге Убершрейк - Ауэрсвальд. Персонажи должны прибыть в Готхайм ранним утром, чтобы успеть исследовать деревню и разузнать о произошедшем, до захода солнца.

Перед игрой советуем прочитать сценарий хотя бы один раз. Можешь начинать, когда поймешь, что хорошо ориентируешься в событиях грядущего приключения.

ЧАСТЬ 1: ГОТХАЙМ

Готхайм - это небольшая фермерская община, занимающаяся выращиванием пшеницы и разведением коз. Деревня также служит узловым центром для близлежащих фермерских хозяйств, помогая им обрабатывать урожай и продавать его на отдалённых рынках.

Благодаря своему расположению на важном торговом пути, Готхайм похож на город, предлагающий услуги, которые обычно не найти в небольших деревнях. Местные фермеры в шутку называют Готхайм «городом», но он таковым не является, ибо насчитывает примерно полтора десятка домов.

Вильгельм Крейгриш - староста, но все знают его как «Бургомистра». В Готхайме есть хорошо оборудованная кузница, своя цирюльня и лечебница, большой постоялый двор и храм Сигмара, исполняющий, помимо всего прочего, роль школы. К северу от деревни грубая каменная дамба сдерживает воды лесного ручья, обеспечивая деревню запасом воды и источником энергии для мельниц.

Но лоск утонченной городской жизни достаточно тонкий. Здесь по-прежнему преобладают сельские традиции и быт. В зимние месяцы в деревне царит тишина и безмолвие. Небольшой каменный круг неподалеку связан со старой верой. Каждый житель деревни собираются там в Миттерфрул, для участия в народных обрядах плодородия, вызывающих подозрение, презрение и смущение у приезжих горожан.

Готхайм защищен высоким деревянным частоколом и большой сторожкой, расположенной между двумя башнями из сухой кладки. Обычно ворота охраняют лучники, которые патрулируют периметр и следят за опасностью с башен, но во время прибытия Персонажей дело обстоит иначе.

К северу от деревни есть два больших амбара. Один из них был разрушен бормохватом. А во втором осталось стадо из 12 коз.

БЕЗУМНАЯ ТОЛПА

Прежде чем герои добираются до Готхайма, на них нападает толпа буйных деревенских жителей, обезумевших из-за соседства с бормохватом. Они убеждены, что все, кто приближается к их деревне - очередная угроза, которую нужно уничтожить.

Перед нападением Персонажи слышат, как безумная толпа приближается, мчась сквозь деревья к западу от дороги, воя и выкрикивая угрозы по мере приближения. Толпа вырывается из-за деревьев через 3 РАУНДА после того, как её впервые услышали. Количество людей в толпе превышает количество Персонажей на одного.

БЕЗУМНЫЕ ЖИТЕЛИ

Обезумевшие жители деревни нападают используя подручные инструменты и палки. Они не заботятся о собственной безопасности и полны решимости уничтожить любую предполагаемую угрозу для деревни или же погибнуть пытаясь сделать это. Безумцы игнорируют любые попытки общения, яростно крича. «Мы видим вас, демоны!» или «Мы не будем слушать вашу ложь! Морр заберёт вас!» или: «Ещё одно порождение тьмы! Быстрее, перебейте их!»

Скорее всего, героям придётся сражаться, чтобы защитить себя, но если они придумают эффективный план, чтобы заманить толпу в ловушку или ввести её в заблуждение, то одурачить безумцев будет довольно просто. Жители деревни сосредоточены исключительно на том, чтобы противостоять ближайшей угрозе и атаковать её, не задумываясь, насколько это безрассудно. Они находятся в состоянии крайнего безумия. Для того чтобы появилась хоть какая-то надежда на их выздоровление, потребуется много месяцев самого лучшего реабилитационного ухода, который только может предложить шаллианский хоспис.



ЖИТЕЛИ

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

Черты: оружие +4, территориальный (Готхайм и его окрестности), ярость

ОБОСТРЕНИЕ СИТУАЦИИ В ГОТХАЙМЕ

Разобравшись с безумной толпой, Персонажи могут свободно пройти в разрушенную деревню Готхайм.

То, что деревня была подвергнута серьезному нападению, вполне очевидно. Ворота разбиты вдребезги. Башня справа от сторожки превратилась в руины, а частокол пробит в четырёх местах. Внутри деревни царит хаос и бойня. Дома разрушены и лежат грудями обломков. В некоторых тлеет пламя, угрожающее вот-вот вспыхнуть, а другие постройки уже горят.

Трупы лежат, разбросанные по развалинам. Большинство из них, судя по следам, были растерзаны большим зверем. Однако некоторые мертвецы были изрублены оружием, став жертвами своих обезумевших соседей.

Среди руин есть множество следов, но массивные четырехпалые следы, оставленные передними конечностями бормохвата, легко различимы на фоне более мелких следов жителей деревни.

Бормохват напал за пару часов до рассвета, когда большинство жителей деревни спали. Он начал с облета вокруг сторожки, убивая растерянных стражников и круша башню. Затем чудовище приземлилось во дворе у колодца. После этого бормохват беспорядочно носился по деревне, а затем загнал в угол группу несчастных жителей возле храма Сигмара. Там решительная жрица Готхайма нанесла ему несколько глубоких ран, но это лишь разъярило огромного зверя. Тогда бормохват оторвал жрице голову, однако сам он к тому времени был уже сильно искалечен истекающей кровью из многочисленных тяжелых ран. Чудовище взмыло в воздух и полетело к ближайшему пристанищу - мрачной пещере, которую жители деревни использовали как прохладную кладовую.

Если игроки будут действовать расторопно во время своего пребывания в деревне, они смогут предотвратить причинение вреда себе и окружающим. Однако если они потратят время впустую, то Готхайм ждут новые беды.

Кроме того, не забудем и о бормохвате. Он скрылся в холодной пещере на востоке и постепенно восстанавливает свои силы за счет регенерации. В начале приключения у бормохвата 15 пунктов ЗДОРОВЬЯ и он страдает от ТРАВМ: *сломанной челюсти* (2 Состояния усталости), *выбитого глаза* (3 Состояния ослепления), 2 Состояния кровотечения и 1 Состояние усталости), *сломанного носа* (2 Состояния кровотечения) и ушиба рёбер (-10 к ПРОВЕРКАМ ПРОВОРСТВА и связанных с ним НАВЫКОВ). С течением игрового времени бормохват будет постепенно восстанавливаться.



Игрового времени прошло:	ВРЕМЕННАЯ ШКАЛА	
	События, происходящие в деревне	Здоровье бормохвата
15 мин		18.
30 мин	Бургомистр Вильгельм погибает, совершая опасный трюк.	25. Бормохват извлекается от травмы (сломанная челюсть).
45 мин		31.
1 час	В кузнице вспыхивает пожар, и все находившиеся там люди погибают в огне.	39. Бормохват извлекается от травмы (ушиб рёбер).
1 час 15 мин		44.
1 час 30 мин	Марта, цирюльник-хирург, уводит оставшихся деревенских детей в лес, после чего их больше никто никогда не увидит. Если кузница спасена, Хьюго всё таки сделает свои доспехи.	49. Бормохват извлекается от травмы (сломанный нос).
1 час 45 мин	Жителям деревни удастся прорвать дамбу, в результате чего наводнение уничтожает большую часть того, что осталось от Готхайма.	60. Бормохват извлекается от травмы (выбитый глаз).
2 часа		68. Бормохват полностью здоров

РАЗГОВОР С ЖИТЕЛЯМИ

В ходе последующих событий Персонажи встречаются несколько деревенских жителей, которые ведут себя странно. У тех, кто непосредственно столкнулся с бормохватом, рассудок был катастрофически повреждён. Тем не менее, люди, которые прятались от чудовища или видели его буйство лишь издали, всё равно находятся в состоянии помешательства, но в меньшей степени, и с ними можно договориться, проявив немного настойчивости и терпения.

Для того чтобы образумить жителей, можно использовать различные подходы. Где-то поможет обаяние, запугивание или совет изменить своё поведение, в то время как другие находятся под отрицательным воздействием, от которого возможно избавить их. Примечания о том, как вразумить того или иного персонажа, приведены в их индивидуальных описаниях.

Если Персонажам придется вступить в схватку с жителями деревни, то у местных стандартные профили людей (см. **безумные жители** на странице 34), за исключением кузнеца Хьюго и мясника Герда, у которых показатель СИЛЫ ВОЛИ 40, СИЛЫ 40 и ВЫНОСЛИВОСТИ 40, что обеспечивает их 15 пунктами ЗДОРОВЬЯ.

Настойчивые Персонажи могут взаимодействовать с очевидцами непосредственно видевшими чудовищного бормохвата. Однако, несмотря на то, что они могут добиться некоторой ясности от тех, кто пострадал сильнее остальным, такие люди остаются в постоянной тревоге и не в состоянии восстановиться после психической травмы. Большинство жителей увидевших бормохвата охвачены постоянным страхом и разрываются между отчаянным самосохранением и борьбой с суицидальными порывами, но состояние большинства из них значительно тяжелее.

ЧАСТЬ 2: ВХОД В ГОТХАЙМ

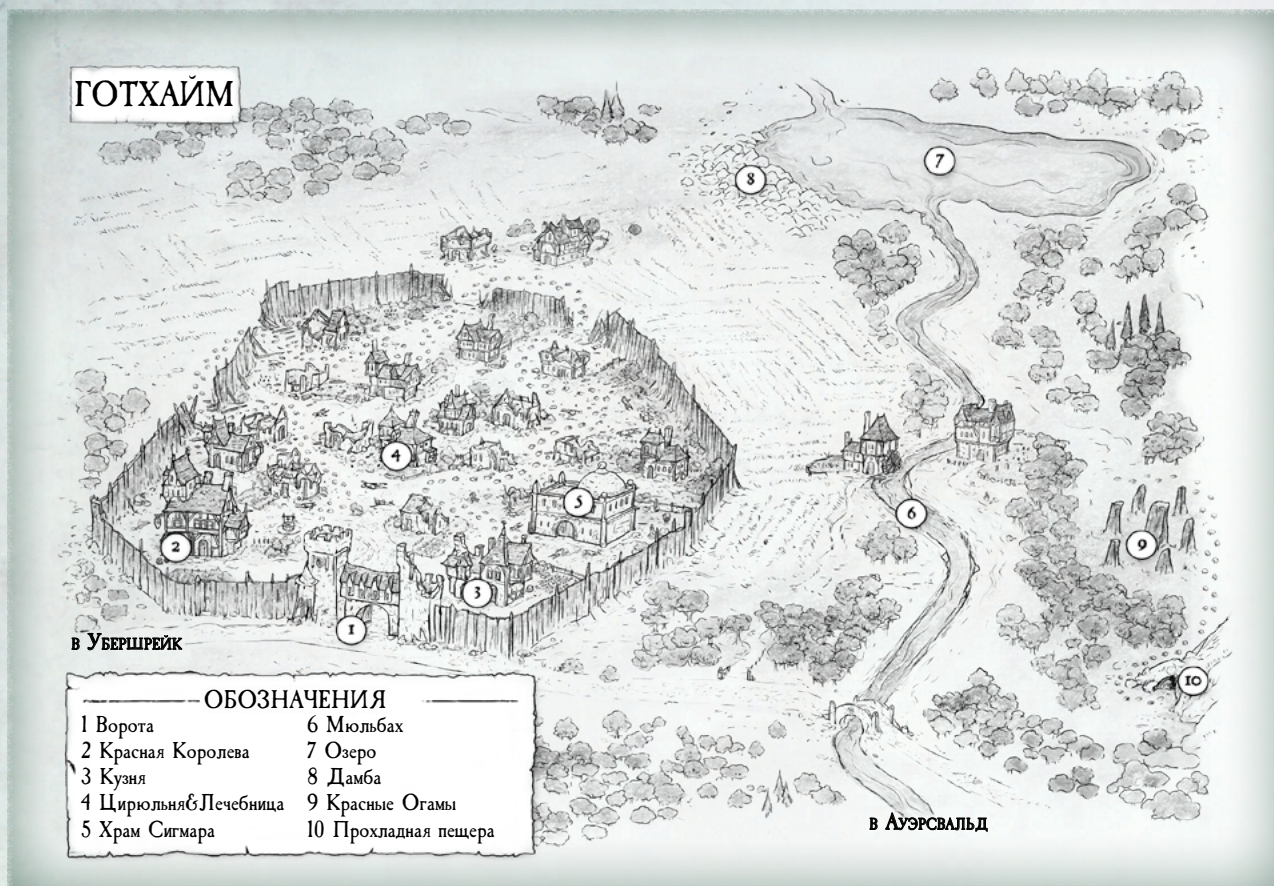
Когда персонажи войдут в деревню, прочитайте им следующее:

Сквозь разбитые вдребезги ворота открывается сцена ужасающего разрушения. На деревню обрушилась внезапная и сокрушительная атака. Многие домики, стоявшие здесь, были разрушены, превратившись в груды дерева и соломы. Языки пламени поднимаются от их руин. Окружающий поселение частокол местами пробит, тяжелые колья превратились в труху. Трупы разбросаны, подобно пшеничным снопам после жатвы, а тяжёлые отпечатки огромных четырёхпалых лап ведут по извилистой тропинке сквозь эту бойню. Слева от вас стоит высокий, всё ещё целый, постоялый двор из которого доносятся громкие голоса. По правую руку дым поднимается из недр небольшой деревенской кузницы, а на горизонте гордо возвышается высокий медный купол храма Сигмара.

ЖИЛИЩА

Большинство зданий в Готхайме - это бедные крестьянские хибары, состоящие всего из одной или двух комнат. Стены у них выстроены из деревянных прутьев скрепленных высушенной глиной. Лачуги увенчаны круто наклонёнными крышами из толстой соломы. Множество этих хибар было разрушено во время нападения бормохвата. Кроме того, часть уничтоженных лачуг загорелась. Плавающие хибары могут вызывать беспокойство у Персонажей и, безусловно, дополняют ужасную картину, но со временем, если предоставить их самим себе, они сгорят, не распространив огонь дальше.

Рядом с одним из сохранившихся домов к северу от деревни была построена большая медная печь. Это дом пивовара Эмиля Брауэра. Он остался жив после нападения, и его можно найти в кузнице.



ТРАКТИР «КРАСНАЯ КОРОЛЕВА»

«Красная Королева» - большой двухэтажный трактир с пристроенной конюшней. Это впечатляющее фахверковое здание, декорировано комедийными фресками, изображающими пьяных сказочных зверей. На вывеске изображена причудливая иллюстрация Императрицы Беатрис, держащей в руках молот и скипетр.

Трактир стоит рядом с большим двором, вымощенным неровными камнями. В центре двора стоит большой круглый колодец. Первый этаж трактира занимает просторный бар, небольшая кухня и тесные спальные комнаты для работников заведения. Наверху есть пять скромных двухместных комнат для посетителей и общая комната с дюжиной соломенных лежанок, расстеленных на полу. В баре много дешевого эля и вина, а также несколько кувшинов поганого шнапса Эмиля.

Когда Персонажи входят в трактир, они сразу же слышат громкие голоса со второго этажа. Пожилой мужчина кричит: «Убери руки! Дай мне уйти! Это же единственный выход! Единственный выход!» Ему в ответ слышна мольба женщины: «Нет, Вильгельм! Пожалуйста! Не делай этого!» Если Персонажи решат разобраться в этом, они обнаружат Вильгельма и Клару в коридоре наверху, возле открытого окна, выходящего на скошенную крышу конюшни внизу. Вильгельм стоит на барном табурете, готовый прыгнуть в окно, но его удерживает Клара, вцепившись в его руку.

КЛАРА КЕЛЬНЕР, БАРМЕН

Клара - женщина лет 30, одетая в кожаную жилетку, зелёные панталоны и большой белый фартук. Она невысокая, но крепкого сбитая, с коротко подстриженными тёмными волосами. Как правило, Клара практичный человек с чувством юмора, но нападение бормохвата вселило в неё страх и панику.



Если бургомистру Вильгельму не дали выброситься из окна, Клара в растерянности опускается на усыпанный обломками пол. Если с ней вступают в разговор, она говорит медленно, часто моргая и потирая внезапно болезненно запульсировавшие виски.

Клара почти ничего не помнит о нападении, однако она точно знает, что была напугана. Если её спросят о произошедшем, Клара скажет, что когда она услышала сильный грохот, снаружи было темно. Она подошла к окну, чтобы посмотреть, что это было, и увидела, как большое крылатое существо приземлилось у колодца, а затем с ужасным рёвом понеслось по деревне. После этого все вокруг помутнело. Больше она ничего не помнит.

Если Вильгельма не остановить, Клару захлестнёт такая глубокая скорбь, что она упадет в обморок, задыхаясь и безудержно рыдая. Если её оставить на какое-то время одну, она пойдет по стопам Вильгельма, шагнув с верхнего этажа трактира, со слезами, текущими по её перекошенному от ужаса лицу.

ВИЛЬГЕЛЬМ КРЕЙГРИШ, БУРГОМИСТР

До нападения бормохвата Вильгельм был самым уважаемым жителем Готхайма. Большую часть времени он проводил в трактире, встречая посетителей и организуя встречи с местными крестьянами. Вильгельму 63 года, у него редкие седые волосы и большой пивной живот. Одевается он довольно пёстро для крестьянина: на нем яркая красная кофта с разрезами, под которой видна пышная белая льняная рубашка.

В юности Вильгельм спасся из «Красной королевы» во время пожара в трактире. Он выпрыгнул из окна и скатился с крыши конюшни, отделавшись лишь вывихом лодыжки. Сейчас он верит, что повторение этого подвига - единственный способ спастись от окружающего его безумия, но если Вильгельму удастся спрыгнуть, он неудачно упадёт и сломает себе шею.



Персонажи могут уговорить Вильгельма не прыгать, если будут вести себя с ним вежливо и терпеливо, но для этого нужно успешно пройти трудную (-10) проверку обаяния.

Если это произойдет, Вильгельм в страхе упадёт в обморок с выпученными глазами, потрясённый от осознания того, что он собирался сделать. Бургомистр начинает сильно дрожать и поначалу отказывается говорить с кем бы то ни было. Через день или около того дрожь проходит, но он остаётся заикой, а его руки и глаза продолжают дергаться, переходя в судорожный спазм, во время полнолния Моррслиб.

Не удивительно, что Вильгельм какое-то время не может связно излагать свои мысли. При разговоре он часто повторяет слова, смотрит через плечо на что-то, чего там нет, и не может унять дрожь. Если на него надавить, он практически ничего не помнит о нападении, кроме какого-то грохота в темноте за пределами его дома и непреодолимого чувства страха.



Кузня

Кузня находится справа от городских ворот. Она выстроена по тому же плану, что и жилые дома, но более просторная и приземистая. Сбоку от неё находится широкая часть печи, сужающаяся к высокому дымоходу. Крыша кузни покрыта шифером. Позади сложена куча рубленых брёвен. Изнутри доносятся звуки ударов молота и громкие голоса.

Четверо выживших жителей деревни находятся в кузнице. Они спали, когда на деревню напали, и видели страшного монстра лишь издали в мраке ночи. Они в некоторой мере сохранили рассудок и прекрасно понимают сложившуюся ситуацию. Тем не менее, эти люди находятся в состоянии ярости и думают, что могут справиться с чудовищем, если только поймут, что за тварь напала на них и как её лучше убить.

Хьюго Шмидт, кузнец

Хьюго условно возглавляет эту группу - в конце концов, кузня принадлежит ему. Он огромный, мускулистый, воинственный человек из далекого Альтдорфа, а из-за работы с наковальней у него болят суставы. Хьюго очень многословен и любит излагать свои мысли, когда другим нечего сказать.

Кузнец успел мельком увидеть чудовище, прежде чем запаниковал и спрятался от него. Он считает, что существо, напавшее на Готайм, было огромной жабой, которая живет в озере к северу от деревни. Хьюго полагает, что она нападает на людей с помощью длинного липкого языка и планирует изготовить шипастую броню в расчете на то, что чудовище поранится при нападении. Он занят тем, что пристёгивает и приклепывает разнообразные острые предметы к древнему доспеху.

В принципе, это хороший план, так как бормохват действительно использует свой язык для нападения на людей.

Однако Хьюго перестал заботиться о мерах безопасности, которые он обычно соблюдал в своей кузне. Он постоянно подбрасывает дрова в уже бушующий огонь, но при этом не пользуется печью. Он кричит своим соратникам, требуя от них принести больше дров и подкачать меха.

Хьюго отвечает только на лезть, связанную с его очевидными способностями.

Если Персонаж обратит внимание на потенциальную пользу его навыков и пройдет **безумную (-30) проверку обаяния**, то Хьюго быстро сообразит, какую опасность представляет его пылающая печь, и сразу же приступит к контролю огня, зовя на помощь других.

Эмиль Брауэр, пивовар

Эмиль - средних лет, толстый, низкорослый, ворчливый, заросший бородой, с носом, похожим на ягоду спелой клубники. Он не очень любит пиво, но собрал рядом со своей хижинкой тигель, из которого нерегулярно выпускает партии мутного, крепкого шнапса. Как и Хьюго, Эмиль успел лишь мельком увидеть чудовище, прежде чем запаниковал и спрятался. Эмиль спорит с Хьюго, утверждая, что чудовище не было жабой, потому что у него точно были рога. Пивовар также отмечает, что во время нападения монстр оставил его нетронутым, поэтому он считает, что шнапс должен быть ядовит. Эмиль говорит, что Хьюго должен покрыть свои доспехи шнапсом, чтобы чудовище отравило себя, когда воспользуется своим языком. Сама по себе эта идея глупа. Шнапс не окажет никакого особого эффекта. Но в деревне есть препараты, которые можно использовать подобным образом (см. **цирюльня и лечебница** на стр. 40). Поскольку Хьюго в основном игнорирует советы Эмиля, пивовар сидит в углу кузницы и дуется.

Единственный способ добиться от Эмиля отклика - это запугать его.

Если кто-то из персонажей скажет ему взять себя в руки и успешно пройдет **трудную (-10) проверку запугивания**, Эмиль быстро прозреет. Но спустя несколько мгновений он начнет кричать от головной боли. Затем пивовар начнет стонать о катастрофе, а после и обо всех вещах, с которыми персонажи столкнутся начиная с этого момента. Он не покинет персонажей, опасаясь, что зверь вернется снова.



КАЙ БАУЭР, СТРОИТЕЛЬ

Кай - 20 летний энергичный молодой человек, высокий, смуглый, красивый и стремящийся всем угодить. Он простодушен и не имеет своего мнения. Кай склонен поддерживать всё, что говорит Хьюго. Он отчаянно собирает дрова из кучи на улице и подбрасывает их в печь.



Кай спал, когда бормохват напал на Готхайм, и все, что он видел, это очертания фигуры, поднимающейся в воздух неподалеку от храма Сигмара в деревне. Возможно, из-за своего заурядного ума, а может быть, и потому, что он не находился рядом с чудовищем, Кай, похоже, практически не пострадал.

Он скептически относится к предположению, что чудовище - это большая жаба. Если Персонаж поинтересуется его мнением по этому поводу, он скажет: *«Милсдарь, я полагаю, что оно действительно было похоже на жабу, во многом, однако я не сомневаюсь, что у этой жабы были крылья. У жаб ведь не бывает крыльев, верно?»*

Кай следует всем здравым наставлениям, которые дают игроки.

Он практически ничего не помнит об утреннем нападении, за исключением шума бьющихся крыльев.

БРУНО БЭККЕР, ПЕКАРЬ

Бруно - веселый человек с задорным характером. В молодости он провёл какое-то время в компании наёмников и имеет более богатый, по сравнению с остальными жителями Готхайма, опыт общения с окружающим миром. Бруно красив, у него коротко подстриженные светлые волосы.

Пекарь страдает от непроизвольных тиков и время от времени произносит мотивирующие фразы и обрывки песен. Это нервное состояние было у него и до нападения, хотя с тех пор оно усугубилось.

В памяти Бруно воспоминания о чудовище путаются. Он вспоминает, что вглядывался в темноту и видел, как зияющая рана на его боку затянулась и зажила прямо на его глазах. Теперь пекарь убежден, что это был тролль.

Бруно пришел в кузницу, потому что знает об уязвимости троллей перед огнем. Он думает, что если бы Хьюго согласился ему помочь, то они могли бы вместе нагреть наковальню до запредельной температуры и сбросить её на тролля. Хьюго совершенно обоснованно считает, что такая задача непрактична, поэтому он отказался от этой затеи.

Поэтому Бруно просто помогает поддерживать огонь, подбадривая всех, кто находится рядом, и распевая бессмысленные песни. Он произносит фразы вроде *«Это жизнь, парни!»*, *«Мы в огне!»* или *«Конец близок!»*, независимо от того, насколько уместны эти слова. Строки песни Сигмара «Серебряный молот» также застряли у него в голове. *«Хлоп! Треск! Серебряный молот Сигмара пробил ему вески. Хлоп! Удар! Серебряный молот Сигмара размоzzжил его мозги!»*

Несмотря на то, что план Бруно откровенно плохо продуман, его идея не лишена некоторых достоинств, поскольку бормохваты действительно восстанавливают здоровье, а огонь ухуждает эту способность.

Приветливое отношение, скорее всего, завоюет доверие Бруно.

Если персонаж пройдет лёгкую (+40) проверку обаяния, попытавшись привлечь его внимание, Бруно уступит ему, но не перестанет высказывать одобрительные реплики в перерывах между пением своих бессмысленных рифм.



ПОЛУЧЕНИЕ МАКСИМАЛЬНОЙ ПОЛЬЗЫ ОТ КУЗНИЦЫ

Чтобы ситуация в кузнице не ухудшилась, персонажи должны образумить хотя бы двух из присутствующих мужчин. Если это удастся, кузница не сгорит.

При условии, что Хьюго будут помогать, он прикует шипы к доспехам в течение 1 часа 30 минут. Кузнец планирует сам носить доспех, но его можно убедить отдать латы любому Персонажу, который произведет на него впечатление воина. Доспехи вполне может носить человек или эльф ростом около шести футов, остальным они не по размеру.

Шипастая броня считается полным латным доспехом (или тяжёлой бронёй, если используются дополнительные правила «комплекты брони»). Каждый раз, когда бормохват применяет свою атаку языком против Персонажа в доспехах, он получает попадание чертой оружие +9, используя свой УУ для определения дополнительного урона. Кроме того, любой Персонаж в броне игнорирует все Состояния *обездвиженности*, которые накладывает бормохват своим языком.

Однако латы сделаны на скорую руку, хрупки и трудны в обслуживании. Если доспехи получают повреждения, шипы ломаются и становятся бесполезными. Учитывая, что латы довольно старые, уродливые и напоминают шипованные доспехи, которые носят некоторые слуги Хаоса, Персонаж, надевший их вне контекста истребления монстров, скорее всего, станет объектом насмешек, страха или нежелательного внимания со стороны охотников на ведьм. Кроме того, Хьюго скорее всего захочет вернуть доспех себе.

ЦИРЮЛЬНЯ И ЛЕЧЕБНИЦА

Цирюльню и лечебницу Марты Шерен можно найти недалеко от центра разрушенной деревни. Это большой, сложенный из прочных бревен, дом. Сбоку от него находится небольшая пристройка, достаточно вместительная для двух стульев и небольшого стола. Над дверью ведущую в эту маленькую комнату висит поскрипывающая на ветру красно-белая табличка с изображением вырванного коренного зуба.

Во время работы Марта встречалась здесь с односельчанами для стрижки или лечения их недугов. В комнате есть небольшой шкаф, в котором хранятся инструменты для хирургии, врачевания зубов и стрижки волос, а также полка, заставленная бутылочками и баночками.

В лечебнице можно отыскать следующие лекарства и препараты. Правила их применения смотри «WFRP: Книга правил», страница 306-307.

НАРКОТИКИ И СНАДОБЬЯ

- 10 бутылок желудочного тоника.
- 2 бутылки целебного снадобья.
- 3 кувшина с настоем для создания целебных припарок.

ТРАВЫ

- Небольшой кусок земляного корня (2 дозы).
- Большой кусок корня мандрагоры (6 доз).
- Кувшин с луноцветом (5 доз).
- Веточка дурмана (3 дозы).
- Ветка сальворта (6 доз).

Марты нет в этом доме. Она присматривает за деревенскими детьми в храме.

ПОЛУЧЕНИЕ МАКСИМАЛЬНОЙ ПОЛЬЗЫ ОТ ЦИРЮЛЬНИ И ЛЕЧЕБНИЦЫ

Персонажи могут обыскать медикаменты Марты.

Чтобы наверняка знать, что делают лекарства, игрокам нужно успешно пройти **лёгкие (+40) проверки знания (медицина)**; в случае провала Персонажи не знают их свойств.

Чтобы опознать травы и понять для чего их применять, Персонажи должны пройти **легкую (+40) проверку знания (травы)** или **заурядную (+20) проверку знания (растения)**.

Для получения эффекта необходимо сжечь луноцвет недалеко от носа бормохвата.

Корень мандрагоры и дурман можно использовать для изготовления мази и дальнейшего её нанесения на одежду или броню Персонажа, но для этого потребуется **заурядная (+20) проверка ремесла (отравитель)**.

Бормохват проглатывает дозу препарата если использует атаку языком против Персонажа чья экипировка пропитана мазью.

ХРАМ СИГМАРА

Большой храм Сигмара в Готхайме - это громадное каменное строение, увенчанное впечатляющим латунным куполом, в солнечные дни заметным за несколько миль. Боковые витражи повествуют о восьми сценах из бытия Молотодержца. Они сделаны грубо, но красочно, и привлекают паломников и зевак с разных концов света.

Сражение у храма явно было отчаянным. Трупы разбросаны между огромными следами, а оружие валяется повсюду. Безголовый труп деревенской жрицы лежит недалеко от центра битвы, её рука по-прежнему крепко сжимает боевой молот. Голову и один из сапогов жрицы нигде не видно. Между трупами и в огромные следы чудовища натекли лужи зловонной темно-фиолетовой жидкости, вязкой и едкой. Та же фиолетовая дрянь покрывает брошенное оружие и именно ей забрызганы внешние стены храма. С крыши храма свисает половина трупа, на его лице - застыла гримаса ужаса.

Пурпурная жидкость - это кровь бормохвата. Соответствующая проверка знаний - например, знания (отравитель) или знания (монстры) - позволит определить, что эта мерзкая субстанция используется при создании некоторых ядов. При продаже заинтересованным аптекарям цена одного такого флакона составит 10 шиллингов. Однако, эта кровь - крайне ядовитая и пропитанная скверной субстанцией. Длительный контакт с ней (минута или более), без необходимых мер предосторожности, приравнивается к слабому оскверняющему воздействию.

По мере приближения Персонажи слышат детский смех, доносящийся из прохладной тьмы храма.

В отличие от большинства домов в деревне, интерьер храма не тронут. Проход, тянущийся по всей длине нефа, украшен мерцающей мозаикой выложенной в форме молота Сигмара. В дальнем конце храма возвышается помост, на котором стоит кафедра из серого дуба. За ним находится большой пустующий трон, остающийся свободным до предсказанного возвращения Бога-Короля, которому суждено предотвратить Конец Времен.

Трое детей играют внутри. Их шумная забава заключается в том, что они на огромной скорости носятся вокруг помоста, размахивая руками. Несмотря на кажущуюся бесцельность их бега, дети явно получают удовольствие и возбужденно смеются.

Марта Шерен стоит за кафедрой, делая заметки на полях иллюстрированной истории первых императоров.



ПРОКАЗНИКИ: ПЕРЛЕ, ШНЕК И КЭЛ

Перле - девочка семи лет с длинными темными волосами, заплетенными в косы, и лицом, похожим на двугорбую луну. Шнек - сопливый мальчик пяти лет с рыжей копной волос. Кэл - мальчишка двенадцати лет с бледной анемической кожей и длинными светлыми волосами. Все трое детей полны озорства и совершенно не обращают внимания на произошедшую снаружи бойню.

Дети не были очевидцами нападения бормохвата, но они с большим энтузиазмом уверяют в обратном, если Персонажи заговорят с ними. У детей есть разные безумные домыслы о природе чудовища, и они соревнуются друг с другом, в рассказе самой интересной истории.

Мальчики сходятся во мнении, что монстром была гигантская огнедышащая черепаха. Перле не согласна и утверждает, что это был летающий мутант бобёр. Если их спрашивают о нападении, они с восторгом рассказывают Персонажам ужасные и жуткие подробности собственного сочинения.

«О, незнакомец, это было здорово! Пришла черепаха, схватила фрау Кеннер и разорвала её на семнадцать маленьких кусочков! Потом она дыхла огнем на противного Фрица Бауэра и он сгорел до тла. Фриц заслуживал этого, поэтому и сгорел. Он всегда ругался на нас за то, что мы бегали по его пшеничным полям. Это ведь не очень плохо, правда?»

Если не задавать им вопросов, то они будут продолжать играть, изредка бросая едкие насмешки в сторону Персонажей.

Если устранить дурное влияние Марты, дети быстро прислушаются к голосу разума.

Пока этого не произошло, дети играют, кричат и перебрасываются оскорблениями.



МАРТА ШЕРЕН, ЦИРЮЛЬНИК-ХИРУРГ

Марта - пожилая женщина с добрым лицом и длинными локонами седых волос. Родом из Карробурга, она много путешествовала, занимаясь медициной в Рейкланде, а затем поселилась в Готхайме. Она носит с собой лук и колчан, полный стрел.

Марта переживает глубокое потрясение, став свидетелем нападения бормохвата. Она пришла в ярость и вдохновилась на самоубийственную попытку убить это существо. План Марты состоит в том, чтобы использовать детей как приманку, для выманивания бормохвата из его логова, которое, по ее мнению, находится на скалистом холме глубоко в лесу к северу от деревни. Если вырвать у нее книгу, то страницы окажутся полны нацарапанных молитв, которые сопровождаются рисунками, изображающими маленькие фигурки, бегающие по кругу, появление большого чудовища, а затем фигурку с палочкой, прыгающую вверх и убивающую его стрелой в последний момент.

Конечно, план Марты безумен, но подманить бормохвата с помощью приманки возможно получиться, а в сарае на севере есть несколько вкусных коз. К сожалению, Марта очень привязана к своему плану. Если персонажи попытаются ее очаровать, она будет делать вид, что прислушивается к голосу разума, и соглашаться со всем, что ей предложат, до тех пор, пока не подвернется удобный момент подкинуть зверю детей.

На Марту можно воздействовать только угрозами, да и то с трудом.

В результате успешной безумной (-30) проверки запугивания, она так сильно пугается своего самоубийственного плана, что сворачивается в клубок от кататонического ужаса. С этого момента и до конца своей жизни она будет в страхе убегать при любом появлении устроившего её Персонажа.

ВОЗМОЖНО, КРАСНАЯ СЕЛЕДКА

Возможно, после разговора с Мартой герои решат исследовать холм в лесу. Это было бы длинное и бессмысленное путешествие. Однако путь, по которому Марта планирует идти, пролегает мимо озера на севере. Если персонажи пойдут этим путем, они встретят мясника Герда Флейшера и пекаря Марию Беккер, которые могут направить их на правильный путь.

РУЧЕЙ, ОЗЕРО И ПЛОТИНА

К востоку от Готхайма протекает небольшой быстрый ручей под названием Мюльбах. Рядом с ним стоят две старые мукомольные водяные мельницы, их большие колеса постоянно вращаются в такт течения.

Исток ручья - большое озеро раскинувшееся на возвышенности к северу. Водоём обнесен кучей камней и землей, которая направляет поток ручья и защищает деревню от наводнений.

Герд Флейшер и Мария Беккер добрались до дамбы и пытаются снести её кирками и лопатами. Они убедили себя, что вода хлынет из озера и затопит каменный круг на юге. Если они преуспеют - поток воды затопит деревню.

БОРМОХВАТ

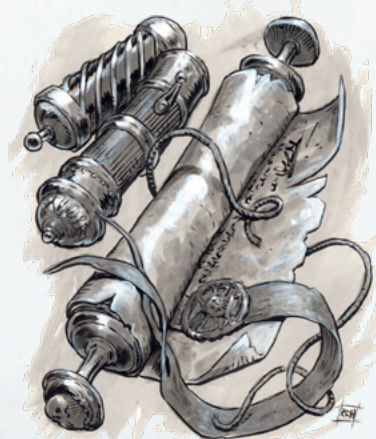
Отрывок, автор Карл Хлодвиг, 1855 К.И.

*Берегитесь бормохвата, мой король!
Языка, что летит, и крыльев, что бьются!
Берегитесь когтей, что льстиво вцепились
В тёмный лес из стремительных лап!*

*Узрите, сжал Сигмар молот в руках золотой;
И к Рейквальду взор устремил -
У сада Моррого, у камня старого,
Бог-Король над всем, что он создал парил.*

*И, пока Сигмар о судьбе своей мыслил,
Бормохват, оскалив клыки,
Кувьркаясь и скача хромя
Злобным скрежетом вдруг завопил!*

*Сигмар молотом верным взмахнул,
Но трижды он промахнулся!
Разум застыл, вес сомнений сломил
Душу сильную, навек изменил!*



ГЕРД ФЛЕЙШЕР, МЯСНИК

Герд - крупный грузный мужчина со сломанным носом и свирепым нравом. У него отсутствует большая часть левого уха, потому мясник немного глуховат, хотя слишком горд, чтобы признаться в этом. Если никто не упоминает о его частичной глухоте, Герд дружелюбен и в некоторой степени чувствителен. Однако он наводит ужас на тех, кто вызывает его гнев, и никогда не собирается отступать.

Если его спросят, почему он хочет вызвать потоп, Герд со слезами на глазах признается, что позорно бежал, когда чудовище напало на деревню. Когда он прятался, ему показалось, что он видел, как нападавшее существо пробиралось сквозь тьму, прежде чем вылететь из храма Сигмара. Он думает, что чудовище вылетело из деревни, а затем снова приземлилось у каменного круга.

Поэтому, рассуждает Герд, ему нужно затопить круг, и побыстрее, пока чудовище не сбежало! Он убежден, что чудовище все еще в круге, и его невозможно убедить в обратном.

К сожалению, Герд уже слишком далеко зашёл, чтобы вновь обрести разум.

Персонажи должны физически помешать ему осуществить план. Что бы ни случилось в будущем, Герд делает все, что в его силах, чтобы вернуться к плотине и разрушить ее. В случае повторных неудач он набирается терпения и хитрости.

**МАРИЯ БЕККЕР, ПЕКАРЬ**

Мария - невысокая старушка с копной выющихся седеющих рыжих волос. Её лёгкая улыбка обнажает неровные зубы. Они с Гердом - старые друзья, и она поддерживает его план, безоговорочно веря всему, что говорит мясник. Мария сама не видела нападения чудовища, но она была стара и очень рессяна и в лучшие времена, а близкое соседство с бормохватом усугубило.

Единственный способ достучаться до Марии и заставить ее прозреть - избавиться от присутствия Герда.

В противном случае она сделает всё, что в её силах, чтобы разрушить плотину. Без постороннего вмешательства необходимости следовать за Гердом исчезнет через неделю. Воссоединение Марии с её племянником и коллегой, Бруно из кузницы, также поможет ей успокоиться.

**СТИХИЙНОЕ БЕДСТВИЕ ИЗ-ЗА ВОДЫ**

Если дамба будет разрушена, вода хлынет прямо по склону холма в Готхайм, причиняя всевозможные новые разрушения, уничтожая гектары урожая пшеницы, топя коз и снося многие из сохранившихся лачуг.

Если это произойдет, все оставшиеся в живых жители деревни тонут, если им не удастся забраться на возвышенность.

В КАМЕННЫЙ КРУГ

После встречи с Гердом и Марией герои получают всю необходимую информацию, чтобы найти бормохвата. Чудовище действительно приземлилось здесь, а затем скрылось, чтобы залезть свои раны в пещере неподалёку. Бормохват и сейчас там сидит, с каждой минутой чувствуя всё больший голод.

Осложнения

Несмотря на то, что ключевые места в деревне идут по относительно логичному пути и, скорее всего, будут встречаться в соответствии с описанием, иногда игроки уходят в неожиданном направлении.

Ниже приведены советы по наиболее вероятным проблемам, с которыми вы можете столкнуться, если Персонажи решат отправиться в приключение иным путем.

СЛИШКОМ РАНО?

Мясник Герд и пекарь Мария дают ориентиры на каменный круг, где персонажи могут найти следы к пристанищу бормохвата. Если Персонажи направляются прямо к озеру, есть риск, что бормохват встретится им раньше, чем игроки успеют кем-то поговорить.

Это не должно быть проблемой. Бой с бормохватом в ослабленном состоянии задуман как вознаграждение для инициативных игроков, поэтому вам следует быть осторожными, чтобы не штрафовать тех, кто быстро достиг успеха.

Однако, если Персонажи решат отправиться к озеру, прежде чем исследовать остальную часть Готхайма, возможно, будет лучше, если Герд забудет, где он видел бормохвата последний раз. Однако он упомянет, что знает другого жителя деревни, который его видел. После этого партия может отправиться на поиски другого персонажа на ваш выбор, который укажет им на каменный круг и бормохвата.

ЧТО-ТО НЕ ПОЛУЧАЕТСЯ

Если Персонажи проводят расследование бездарно или им не везёт, они могут решить покинуть Готхайм, так и не встретив бормохвата. В такой ситуации можно использовать несколько разных подходов.

ГОЛОВА ЖРИЦЫ

Пропавшую голову жрицы может обнаружить любой герой, отправившийся на поиски дополнительных подсказок о произошедшем в Готхайме. Голова была брошена на некотором отдалении от деревенского храма, прямо у восточного частокола. Исходя из этого Персонажи могут прийти к выводу о том, что бормохват улетел на восток.

РЕВУЩИЙ ЗВЕРЬ

Окончательно восстановивший свои раны бормохват издает громкий хриплый рёв облегчения. Звук эхом отражается от пещеры, расположенной к востоку от деревни. Чудовище выдало свое местонахождение. Но оно также полностью исцелено.

КРЕСТОВЫЙ ПОХОД МАРТЫ

Если Персонажи обойдут деревенский храм стороной до конца своего нахождения в деревне, то Марту можно использовать, чтобы привести их к бармаглоту. В этом случае Марта не идет на север к холмам, а ведёт ничего не подозревающих детей прямо к пещере.

ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПОДДЕРЖКИ

С большим шансом Персонажи могут благоразумно решить, что сражение с огромным бормохватом - это немного чересчур для них. В таком случае герои могут отправиться за пределы деревни в поисках помощи. Помощь из соседнего города, такого как Убершрейк, может обернуться новыми приключениями. В конце концов, дороги Империи опасны, а деревни и города немногим лучше.

Однако, если вы хотите облегчить группе задачу, можно сказать, что в округе есть несколько отрядов войск герцогства или вольных наёмников, которые могут относительно спокойно отправиться на поиски чудищ, бродящих по окрестностям. Если Персонажи убедят их командиров, все они смогут отправиться в Готхайм, чтобы убить бормохвата.

Разумеется, подобные действия неизбежно приводят к разрушению деревни. Исцеленный бормохват быстро расправляется с выжившими после первого нападения людьми, или обезумевшие жители деревни сами навлекают на себя беду. Поэтому, если Персонажи решат искать помощи и вернуться в Готхайм во главе вооружённого отряда, платой за их опасливость станет полное уничтожение Готхайма.



КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ БОРЬБЫ МЕСТНЫХ ЖИТЕЛЕЙ С БОРМОХВАТОМ

Шипастая броня	Персонаж может надеть шипастую броню Хьюго, в результате чего бормохват будет наносить себе травмы при атаках языком.
Падающая ловушка	Тяжёлые или горящие предметы могут быть сброшены на бормохвата с ветвей близлежащих деревьев, если его подманить...
Приманка	Бормохват не отличается большим умом и, скорее всего, нападет на людей или коз, не обращая внимания на ловушки или другие менее очевидные цели.
Препараты	Цирюльня и лечебница хирурга могут быть использованы для убийства бормохвата. Марта может помочь в этом, если никто другой не владеет соответствующими навыками ремесла.

ЧАСТЬ 3: В ЛОГОВО БОРМОХВАТА

Небольшой круг из невысоких красноватых камней огама стоит к востоку от Готхайма. Это место священо для старой веры, и каждую весну здесь проводятся обряды плодородия.

Бормохват приземлился тут после того, как покинул деревню. Его тяжёлые волочащиеся следы уходят по узкой грязной лесной тропинке к деревьям. Повсюду разбрызгана грязно-фиолетовая кровь чудовища.

ПРОХЛАДНЫЙ ДОМ

Прохладный дом - это пещера в лесу недалеко от круга из красноватых камней огама. Зимой жители деревни собирают лёд с поверхности озера и складывают его в глубине пещеры. В тёплое время года они приносят сюда молоко, сыр и мясо, чтобы сохранить их в холоде.

Раненый бормохват забрался в холодную пещеру, чтобы отдохнуть и восстановиться. Следы твари ведут прямо в широкий разлом подземелья. Любой, кто приближается к пещере, может услышать странные булькающие звуки, издаваемые существом во время отдыха. Бормохват нападает на любого вошедшего в пещеру или вызвавшего шум возле входа. Прочитайте или перефразируйте игрокам следующее, когда появится бормохват.

Жуткое чудовище, обитающее в пещере, предстаёт перед вами. Это ужасная тварь, похожа на приземистого и дряблого дракона. Его желчно-зеленая кожа свисает вялыми складками, а на покрытой шипами волосатой спине трепещут крылья. Он передвигается на нескольких конечностях, причем задние четыре лапы почти не шевелятся, как у большого, но усохшего насекомого. Две передние лапы мощные, мускулистые, заканчиваются цепкими когтями. Массивная чешуйчатая голова украшена завивающимися рогами, острыми зубами и выступающими глазами земноводного, пылающими огнём.

Тварь рычит, готовясь броситься на вас.

ЧУДОВИЩЕ

Сочетая в себе черты жабы, дракона и насекомого, бормохват - одно из самых отвратительных созданий Хаоса, обитающих в диких местах Старого Света. Он не только грозный враг, но и способен вызывать у тех, кто находится поблизости, заразительное безумие, способное легко разрушить разум.



БОРМОХВАТ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
7	45	40	55	50	20	35	-	10	20	-	*

Черты: броня 3, зверь, укус +9, прыгучесть, едкий иxor, дезориентация, заразный, аура безумия (см. стр. 46), сумеречное зрение, размер (огромный), удар хвостом +8, атака языком +5 (12), яд, оружие +9.

*Смотрите временную шкалу на странице 35, чтобы узнать о том сколько пунктов ЗДОРОВЬЯ восстановил бормохват, а также о любых ТРАВМАХ, которыми он страдает в данный момент.

НОВАЯ ЧЕРТА: АУРА БЕЗУМИЯ

В начале каждого РАУНДА все персонажи в радиусе 20 ярдов от этого существа должны пройти **заурядную (+20) проверку хладнокровия**. Если она провалена, сделайте бросок по таблице «Подступающее безумие». В случае провала Персонаж также получает +1 пункт СКВЕРНЫ - более того, если из-за этого Персонаж получает МУТАЦИЮ, она автоматически становится *ментальной*. Если это уместно, любые эффекты *ауры безумия* будут накапливаться.

1d10	Подступающее безумие
1-2	Будь осторожнее: В свой следующий ХОД вы можете совершить либо ДВИЖЕНИЕ, либо ДЕЙСТВИЕ, но не оба варианта. После этого эффект пропадает.
3-4	Что происходит? Вы страдаете от СОСТОЯНИЯ <i>застигнут врасплох</i> .
5-6	Мой план работает! В свой ХОД вы должны предпринять те же ДЕЙСТВИЯ, что и в предыдущем РАУНДЕ. Если по какой-то причине вы не можете этого сделать, вы должны сделать всё возможное, чтобы подготовиться к этим ДЕЙСТВИЯМ в свой следующий ХОД. Длительность: 1d10 раундов.
7	Кто сказал, что я параноик? Вы становитесь подвержены враждебности к случайному персонажу. Длительность: продолжительная.
8	Ты со мной разговариваешь? Вы становитесь подвержены ненависти к случайному персонажу. Длительность: продолжительная.
9	Убей! Убей! Убей! Вы впадаете в <i>ярость</i> . Длительность: продолжительная.
10	Дёргаться, дёргаться: Вы подвергаетесь одной ментальной МУТАЦИИ (см. WFRP стр. 185). Длительность: продолжительная.

Продолжительная: Они действуют в течение 1d10 - РСВ часов (минимум 1 час). После этого проведите **заурядную (+20) проверку хладнокровия**. Если проверка провалена, эффект становится постоянным. Сложность проверки может меняться, если персонаж подвергся ограниченному или длительному воздействию, что зависит от решения ведущего. Игрок может потратить пункт УПОРСТВА, чтобы навсегда избавиться от продолжительных эффектов ауры безумия, хотя воспоминания об ужасной твари не исчезнут никогда. Персонаж может потратить 1 пункт РЕШИМОСТИ, чтобы игнорировать негативные последствия ауры безумия в течение 1 РАУНДА.

ИТОГИ

После ужасного нападения бормохвата на деревню Готхайм её существование находится на волоске от гибели. Для того чтобы у деревни был хоть какой-то шанс на восстановление, Персонажи должны выполнить следующие условия.

- Бормохват должен быть убит.
- Наводнение должно быть предотвращено.
- Необходимо предотвратить хотя бы одно из перечисленных ниже бедствий: смерть Вильгельма, сожжение кузницы, потеря детей.

Если эти критерии не соблюдены, то деревня обречена на гибель. Немногие жалкие выжившие с трудом смогут найти себе дом в другом месте, а сам Готхайм станет известен как проклятое, забытое место.

Если эти условия соблюдены, то у деревни всё же появляется надежда. В ближайшие часы и дни всё новые выжившие после нападения бормохвата выходят из своих укрытий. Они работают вместе, чтобы восстановить всё возможное, в своей разрушенной общине. Никто уже не будет прежним, и хотя жители не могут предоставить вознаграждение, они, конечно, будут почитать Персонажей как героев-спасителей.

Награды

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, ты можешь наградить их персонажей дополнительными пунктами опыта за следующее:

- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за избавление от безумных жителей деревни возле Готхайма.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за каждого спасённого от беды жителя деревни.
- 40 ПУНКТОВ ОПЫТА, если Готхайм будет спасен от дальнейшего разрушения.
- 60 ПУНКТОВ ОПЫТА, если бормохват будет убит Персонажами.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА, если бормохват побежден с помощью сторонней помощи.

СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ

♦ БЕЗУМЦЫ ГОТХАЙМА ♦



НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Безумцы Готхайма - удобное смертельно опасное приключение, которое может быть размещено в середине любого другого путешествия или между другими приключениями в вашей кампании. Однако если вы хотите более тесно связать его с событиями происходящими в Старом Свете, попробуйте использовать некоторые из этих альтернативных вариантов начала приключения.

- Группа зажиточных купцов из Убершрейка отправляет Персонажей в Готхайм, чтобы убедиться в надёжности деловых партнёров, но бормохват нападает уже после того, как Персонажи отправились в путь. Знал ли кто-то, что бормохват собирается напасть? Неужели всё это было подстроено?

КОНСПИРАЦИЯ!

Этот приключенческий крючок хорошо увязывается с «Убийственным взглядом» и может указывать на более масштабную проблему. Древние, порождённые Хаосом чудовища Рейкланда, пробуждаются в герцогстве Убершрейк, чтобы разрушить деловые интересы простых торговцев? Звучит как совпадение, а в Старом Свете совпадение почти всегда на проверку оказывается тайным сговором!

- Игроки могли прибыть в Готхайм по какой-то иной причине, например, для поиска сведений о вампире обратившим Марию или по следам Талгрима (см. «Убийственный взгляд») после того, как тот сбежал с сундуком, или из-за любой другой сюжетной завязки. Кроме того, многие из приключенческих крючков в бесплатном PDF-материале «Путевые заметки о Рейкланде» могут расширить события «Безумцев Готхайма», в частности, зацепка «Повитухи бормохвата» на стр. 4.
- Один или несколько пострадавших жителей могут быть друзьями, союзниками или даже членами семей Персонажей, что дает им личную заинтересованность в устранении угрозы со стороны бормохвата. Конечно, этот крючок поднимает вопрос о том, существует ли лекарство от безумия монстра. Может быть, для этого нужны ингредиенты, которые удастся достать, только убив чудовище?

БЕЗУМНЫЙ ПРОТИВНИК

Бормохват — устрашающий противник для любой группы, независимо от умений игроков в ней и он сильнее василиска из «Убийственного взгляда». Хотя большая часть советов, данных на стр. 45, применима и к этому бою, ниже мы даём некоторые дополнительные примечания, чтобы сделать сцену более драматичной.

- Броня 3** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 338). Хотя эта ЧЕРТА довольно проста, стоит помнить, что броня может быть повреждена путем предотвращения ТРАВМ (см. «WFRP: Книга правил», стр. 299), что дает бормохвату дополнительные шансы на выживание, если вам покажется, что он умирает слишком быстро.
- Прыгучесть** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 341). Когда бормохват БЕЖИТ или АТАКУЕТ С РАЗГОНА, он перепрыгивает через все попадающиеся ему на пути препятствия, а его СКОРОСТЬ увеличивается вдвое. Учитывая, что бормохвату не нужно предпринимать ничего для того, чтобы выйти из ближнего боя, за счет ЧЕРТЫ *размер (огромный)*, он может легко преследовать любых убегающих противников.
- Дезориентация** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 338-339). В радиусе 5 ярдов от бормохвата все ПРОВЕРКИ персонажей получают модификатор -20, а это значит, что вступать с ним в рукопашный бой очень рискованно. Бормохват может попытаться заманить Персонажей в радиус действия этой ЧЕРТЫ, притворившись бессильным или ранеными.
- Атака языком +5 (12)** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 338). Помимо высокой СКОРОСТИ, бормохват может использовать СВОБОДНУЮ АТАКУ, чтобы схватить добычу на расстоянии до 12 ярдов от себя. Затем он может выполнить еще одну СВОБОДНУЮ АТАКУ чтобы войти со схваченной целью в КЛИНЧ, что делает бормохвата поистине устрашающим.

Эти четыре ЧЕРТЫ позволяют бормохвату быстро передвигаться, отделяя Персонажей друг от друга, а затем снова истекать кровью в покров дерева, чтобы позже устроить засаду. Это означает, что, хотя финальное сражение может вылиться в короткую кровавую схватку, в конечном итоге может оказаться более эффективным затянуть бой, усилив безумие приключения с помощью тактики «бей и беги».

ЭТО ВСЁ СВЯЗАНО!

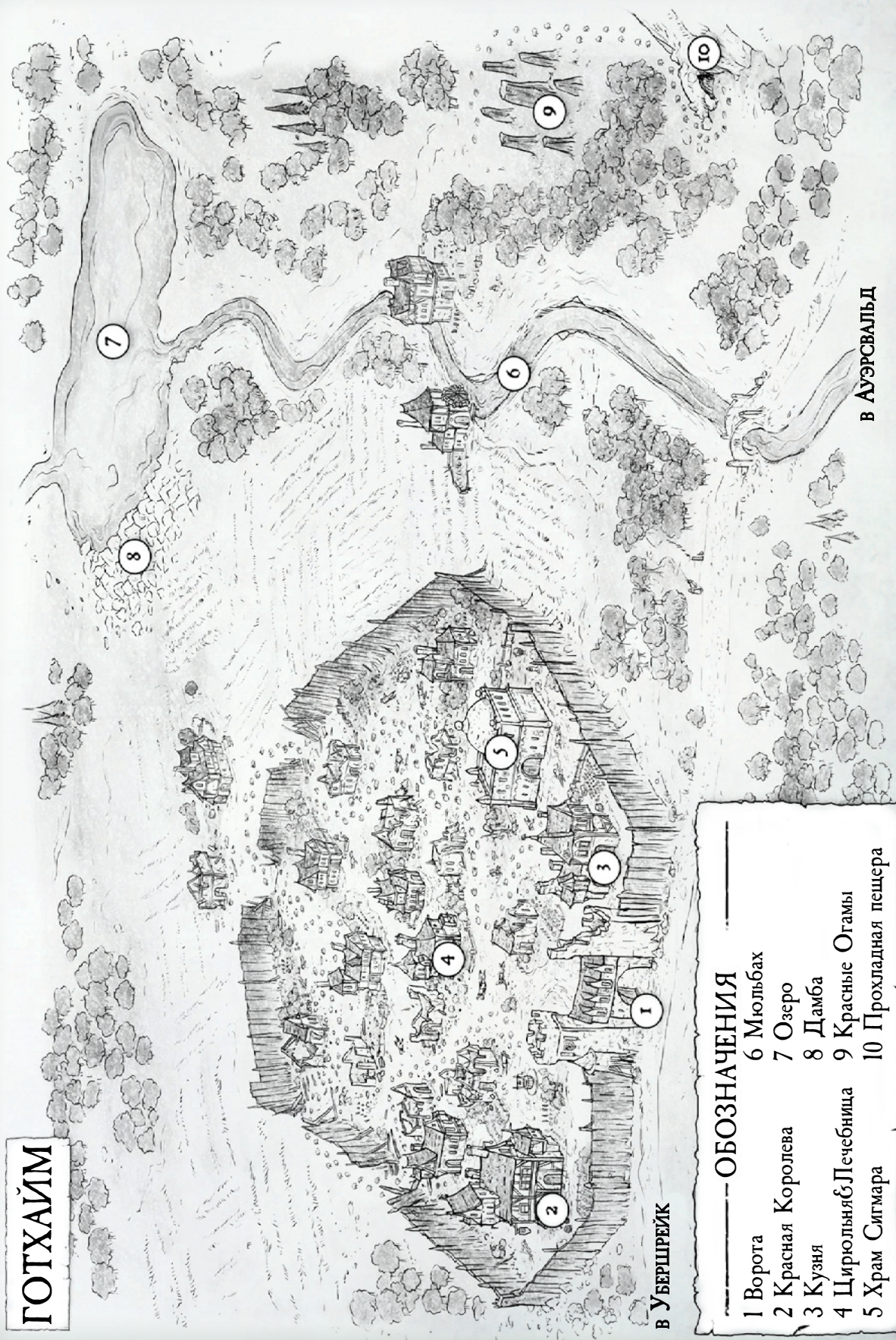
Персонажи ведущего в «Безумцах Готхайма» — это неотъемлемая часть сюжета, но с некоторыми изменениями их можно глубже связать с продолжающейся борьбой в других местах Убершрейка и с другими приключениями из этой книги. Рассмотрим некоторые из следующих изменений.

- Клара Келлнер и трактир легко могут быть связаны с любым из интересов «**Винной стороны**», что, возможно, сделает ее деловым партнером Гюнтера Абенда или Элишы Хохс. Келлнер могла даже быть подкуплена Хохсом по тем же причинам — при попытке купить каретный двор! Если это так, то это может указывать на более широкое поглощение каретных дворов в герцогстве.
- Вильгельм Крейгриш очевидный контакт для Персонажей или связующее звено с любыми другими текущими заговорами, поскольку он важный человек в городе и, скорее всего, умрёт в начале приключения. На самом деле, Персонажей могли бы отправить в Готхайм, на встречу в Крейгришем, что сделало бы его хорошей зацепкой, для вовлечения вашей группы в этот сценарий.
- Хьюго Шмидта можно было без особых проблем заменить на гнома-кузнеца. Возможно, родственника Талгрима из «**Убийственного взгляда**», или, быть может, даже давно потерянный и считавшийся мертвым отец Шрулема и Шрелука из «**Резни в Шпиттлфельде**»!
- Эмиль Брауэр также может быть заменен на гнома или может стать бывшим имперским солдатом, покинувшим штатное войско Альтдорфа или Убершрейка после вторжения в Убершрейк. Если вы уже играли в «**Стеклянное сердце**», возможно, он дружит либо с сержантом Гелдрехтом, либо с капитаном Блюхером.
- Кая Бауэра, как довольно второстепенного персонажа в деревне, можно было бы легко заменить на кого-то (или на всех) из глупой троицы Ганса Штраннинга, Гурдта и Фредерика Хинкеля из «**Убийственного взгляда**».
- Перле, Шнека и Кэла можно заменить на сирот из подкидышей Воробьиных из «**Резни в Шпиттлфельде**». После событий того приключения Аника Воробьиная сочла нужным вывезти своих детей из Убершрейка, и они оказались здесь. Малыш Тринити может быть использован в качестве любопытного персонажа, который не может объяснить то, что он видел.
- Марта Шерен — вероятный друг и союзник Корделии из «**Приманки и ведьмака**». В качестве альтернативы, если вы сначала разыграли это приключение, а Корделия сбежала из города, чтобы избежать преследователей, Марту можно полностью заменить Корделией.
- Марию Беккер, в силу близости ее имени, возраста и положения в деревне, можно было превратить в мать или бабушку Марии Мэлоне из «**Резни в Шпиттлфельде**». Возможно, Персонажи обнаруживают среди вещей вампира сувенир, отсылающий к Готхайму, и решают прийти, чтобы рассказать ее семье о несчастной судьбе их родственницы (и получить сведения о том, кто ее нанял). Это также могло бы связать Бруно Бекера как брата или отца бедной девушки, что сделало бы его интересным контактом и союзником. Благодарен ли он за то, что Персонажи избавили Марию от страданий? Или он каким-то образом винит их в ее кончине?

РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Раздаточный материал №1: Карта Готхайма

ГОТХАЙМ



ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ: ♦ СТЕКЛЯННОЕ СЕРЦЕ ♦



Это приключение позволит вам поближе рассмотреть коварную природу Хаоса - то, как хорошие люди могут быть испорчены благородными целями и намерениями. Действие происходит в герцогстве Убершрейк в 2512 году К.И., но в качестве альтернативы его можно перенести в любой подходящий крупный город Империи с минимальными изменениями. Это приключение подходит для партий, у которых за плечами уже имеется некоторый опыт.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажам предстоит раскрыть убийство капрала Тайло Фильфрасса, альтдорфского солдата, служившего в городской страже Убершрейка, который погиб при загадочных обстоятельствах. Расследование приводит персонажей к дружбе с культом Хаоса и невольному присоединению к нему, но впоследствии они узнают правду, обнаружив новые улики.

С охотником на ведьм и их бывшими друзьями-культистами на хвосте, персонажи отслеживают настоящего виновника: мага-изгоя, приверженца коварного культа отступников, известного как Кабал. Этот культист, кантор Каролус Энтшлаген, заточил свою старую подругу, верховного мага Сибиллу Хагердорн, в Башне Ветров, где он сконструировал магическое устройство, которое, похоже, дало осечку и убило Фильфрасса. В ходе преследования персонажами Энтшлагена становится ясно, что Хагердорн, возможно, находится в сговоре со своим бывшим другом, и она совершает побег, в результате чего наши герои возвращаются в Убершрейк с малым числом ответов и множеством вопросов.



НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Перед игрой советуем прочитать сценарий хотя бы один раз. Также может оказаться полезным ознакомиться с **Путеводителем по Убершрейку** из **Стартового Набора WFRP**, поскольку в нём содержится дополнительная информация о городе, в котором происходит большая часть действия. Как только вы освоитесь с материалом, то можете начинать.

ЧАСТЬ 1: ИСТОРИЯ О ДВУХ БАШНЯХ

Расследуя «убийство» капрала Фильфрасса, персонажи, вынужденные идти по ложным следам, сталкиваются с непрекращающимися трудностями. И когда им покажется, что надежда потеряна, к ним обращаются новые союзники, предоставляющие полезные подсказки и втягивающие их в новые проблемы. В итоге персонажи случайно оказываются в культе Слаанеш и будут вынуждены сражаться, чтобы вырваться из лап охотника на ведьм, но только после того, как они выйдут на след убийцы капрала.

ПРИДВОРНАЯ ДАМА

Персонажи начинают своё приключение в Замке Чёрной Скалы (**Путеводитель по Убершрейку**, стр. 19), величественном готическом доме рода Юнгфройдов, который в настоящее время представляет собой запущенную базу альтдорфских захватчиков. Персонажи находятся в небольшой и тесной комнате ожидания, куда их вызвала леди Эмануэлла Нахт (стр. 72). У двери стоят двое лакеев, а ещё двое охраняют вход в кабинет. Из кабинета выходит мужчина (сержант Орбан Гельдrecht, стр. 73) с кудрявыми чёрными волосами, одетый в форму сержанта Альтдорфа. Он шмыгает носом и вытирает опухшие и покрасневшие глаза. Увидев персонажей, он натянуто, но дружелюбно улыбается и покидает комнату. Из кабинета раздаётся строгий женский голос: *«Войдите, пожалуйста»*.

Прочтите или перефразируйте следующее для игроков.

Кабинет леди — это просторное, роскошно оформленное и аккуратно убранное помещение, с большими бретонскими окнами, открывающими вид на Убершрейк.

Одно окно открыто, и в комнате витает приятный утренний ветерок, приносящий ароматы кухонь замка, расположенных внизу. В центре комнаты стоит большой письменный стол, уставленный аккуратными стопками бумаги, рядом с двадцатью свежими перьями и набором разноцветных чернил и воска. Напротив стола расположены несколько изящных резных стульев.

Левая стена заполнена книгами, в которых подробно изложены различные темы: от удивительных мифов и легенд до натурфилософии, истории и биографий. Многие тома написаны странным почерком, напоминающим миниатюры в рамках. На небольшом столике рядом с уютным креслом лежит потёртая книга с изображением гнома-убийцы чудовищ и человека (это, безусловно, «Мои путешествия с Готреком, том III»). Правая стена увешана маленькими ящичками, уголками и нишами, каждая из которых заполнена стопками бумаги, свитками и другими документами. В углу у окна стоит клетка из медной проволоки, где мирно воркуют полдюжины голубей.

Впечатляющая женщина ростом не менее 180 сантиметров стоит перед клеткой и кормит птиц остатками хлеба от своего завтрака. На ней элегантное платье, которое совершенно не сочетается с остальным интерьером комнаты, а на плечах легкий зелёный бархатный плащ, защищающий её от холодного ветра. Она поворачивается и внимательно смотрит на персонажей, а её необыкновенная красота и плотно завитые чёрные волосы напоминают произведение искусства, словно вырезанное из камня.

«Меня зовут леди Эмануэлла Нахт, и мне очень приятно с вами познакомиться».

Прежде чем персонажи успевают представиться, или если они делают это быстро, она утверждает, что знает их имена и знакома с их репутацией. При этом создаётся впечатление, что она просматривает документы, аккуратно расположенные на её столе, хотя на самом деле она их не читает.

ОТ ВЛАДЫКИ УБЕРШРЕЙКА

Если персонажи уже проходили приключение «Владыка Убершрейка» из книги «Неспокойные ночи и трудные дни», леди Эмануэлла Нахт обязательно должна намекнуть, что она присутствовала на балу, и видела, как персонажи справились с ситуацией. Позвольте персонажам провести безумную (-30) проверку наблюдательности чтобы проверить, смогут ли они понять, под чьей личиной скрывалась леди Нахт («Неспокойные ночи и трудные дни», стр. 79).

«Позвольте мне успокоить вас, и, пожалуйста, садитесь. Могу предложить вам что-то из угощений?» Она подзывает лакея, который приносит серебряный поднос с поджаренным хлебом, джемом, кремом и ароматным чаем необычного цвета - морской волны.

Леди Нахт заводит с персонажами светскую беседу, пока они усаживаются поудобнее и приступают к трапезе. Затем она продолжает:

«Теперь, когда мы все подружились, у меня есть для вас задание. К сожалению, один из новых капралов городской стражи Убершрейка погиб при весьма загадочных обстоятельствах во время визита в Башню Магнуса на Плацдарме. Я уверена, вы уже в курсе, что Башня Магнуса по-прежнему контролируется представителями штатной армии Убершрейка, многие из которых остаются верны предателю Сизимунду фон Юнгфройду. Однако я полагаю, что все они - добропорядочные граждане Империи и совсем не те несчастные, которых нам пришлось обезглавить, когда старый герцог покинул город — это было ужасное событие. Лучшие избежать лишнего кровопролития, и здесь вы кажетесь весьма полезны».

В этот момент стоит обратить внимание на всю абсурдность происходящего. Персонажи, вероятно, грязные, возможно, с пятнами застывшей крови и вооруженные до зубов, находятся в уютной обстановке и спокойно потягивают чай. Не забудьте подчеркнуть, что эта ирония совершенно не ускользает от леди Нахт, хотя она, кажется, очень серьезно воспринимает «ненужную» часть своих слов.

«Капрал Тайло Фильфрасс - несчастная душа. Судя по всему, он скончался от попадания какого-то снаряда, выпущенного сквозь окно его временных апартаментов в Башне. Снаряд прожёл его насквозь. В настоящее время тело забрали, и вы сможете осмотреть его в морге на Морровом Поле за городом, однако, к сожалению, доступ к месту преступления закрыт. Также я настоятельно прошу вас воздержаться от общения и расспросов любых жителей Башни Магнуса, включая солдат штатной армии Альтдорфа, которые входят в новую городскую стражу. Мне важно, чтобы это дело было независимым, не связанным с другими делами и не подверженным влиянию основных обязательств, вы понимаете?»

Если вы выполните эту задачу, вы получите всеобщее восхищение и награду в 10 золотых крон каждому. Мне нужно, чтобы вы тщательно разобрались в ситуации и выяснили, кто виновен в смерти капрала Фильфрасса — никаких полумер и безосновательных подозрений. Понятно?»

СЕТЬ ШПИОНОВ ЛЕДИ НАХТ

Безусловно, было бы нелепо и несправедливо, если бы леди Нахт располагала информацией обо всех проступках персонажей, а поэтому не стесняйтесь проводить лёгкую (+40) встречную проверку знания (Рейкланд) против знания (Рейкланд) со значением 75 за каждое компрометирующее событие, которое, по вашему мнению, Нахт могла бы выявить с помощью своей обширной шпионской сети, изменяемой следующим образом.

- ❶ В том случае, если поступок был особенно возмутительным, примечательным или впечатляющим, +10.
- ❷ Если действие было совершено в общественном месте или днем, +10.
- ❸ Если поступок хоть в какой-то степени связан с городской стражей, +40.
- ❹ Если персонажи приложили усилия, чтобы у действий не было свидетелей, -30.
- ❺ Измените эту проверку по своему усмотрению. Возможно, стоит провести эти проверки до начала игры, чтобы у леди Нахт был хорошо подготовлен запас информации.

Если персонажи отказываются выполнять просьбу Нахт, у неё найдётся что сказать: *«Если вы не сможете отыскать убийцу, что ж... Я уверена, что знаю много такого, что вы предпочли бы скрыть, верно?»* Затем она уличает их в множестве незаконных действий, в которых они замешаны или за которые несут ответственность — жизнь авантюриста полна таких моментов, и даже если они «невиновны», это всё равно представляет собой опасную информацию.

Персонажи могут задавать дополнительные вопросы, но Нахт знает совсем немного и готова поделиться только этим. Когда встреча затягивается, в дверь стучит лакей и сообщает, что её ожидают другие гости. Леди Нахт вежливо, но быстро завершает разговор с персонажами, а затем выпроваживает их из своего кабинета и Замка Чёрной Скалы.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ РАССЛЕДОВАНИЕ

Персонажи могут обоснованно жаловаться на недостаток улик для расследования, но это сделано целенаправленно. Тем не менее, у них есть два ясных направления для начала: тело капрала Фильфрасса и разговоры с жителями Убершрейка. Эти варианты можно использовать в любом порядке.

ТЕЛО КАПРАЛА ТАЙЛО ФИЛЬФРАССА

Моррово поле (*Путеводитель по Убершрейку*, стр. 52) — это заброшенное кладбище, расположенное к северо-западу от высоких стен Убершрейка, вдали от городской суеты. Здесь покоится капрал Тайло Фильфрасс, чьё тело готовит к погребению Гильдия Плакальщиков. Отец Шадрах Бёрке, верховный жрец Морра, ждёт персонажей и проводит их к месту, где они могут осмотреть его труп.

Отец Бёрке — невысокий мужчина с вспыльчивым характером, который совершенно не соответствует тихой и спокойной атмосфере кладбища. Он явно не любит общаться с людьми. поприветствовав кратко персонажей, он ведёт их в Храм Морра, спускаясь по каменным ступеням в холодные подземные помещения.

МУЖЧИНА В ГОРОДЕ

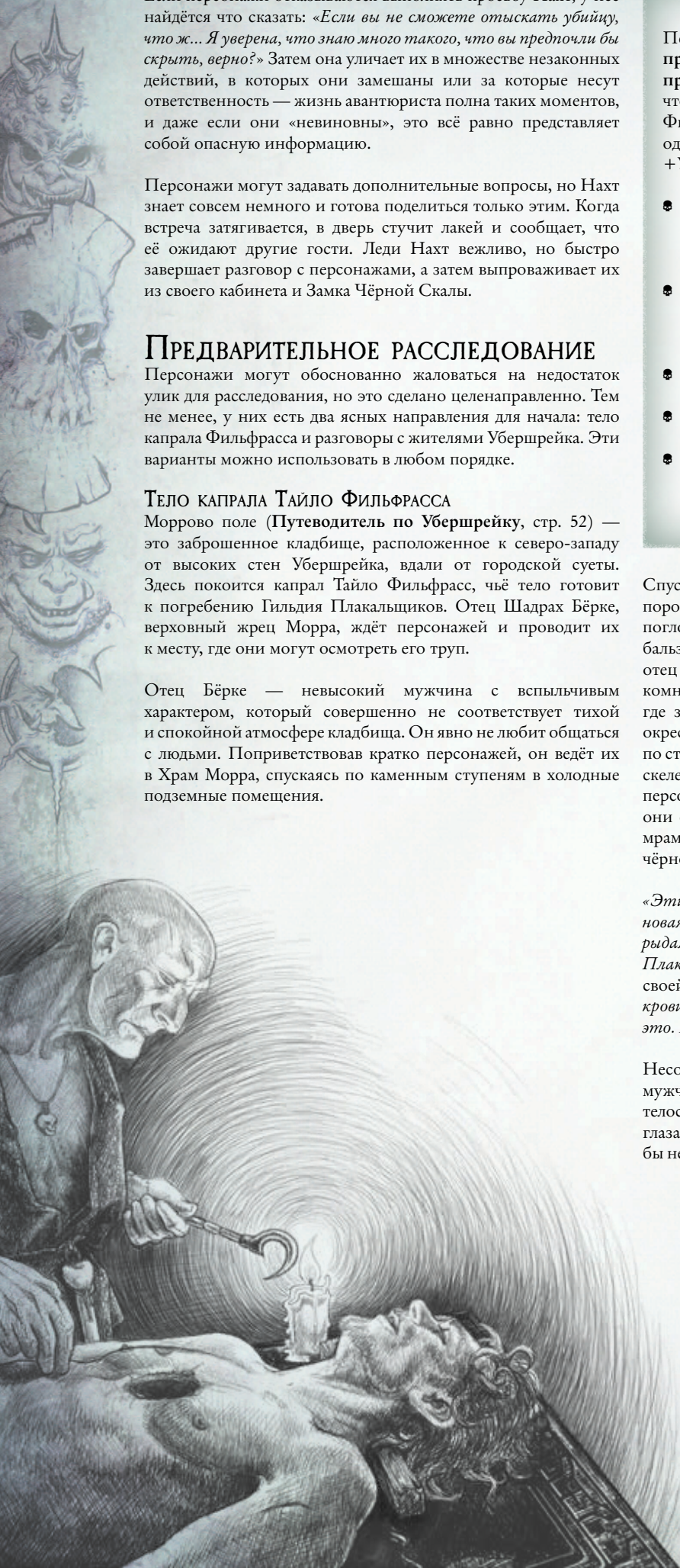
Персонажи также могут провести **сложную (-20) проверку знания (Рейкланд)** или же **заурядную (+20) проверку знания (Альтдорф)** или (**Убершрейк**), чтобы определить, что они уже знают о капрале Фильфрассе. В случае успеха персонаж получает одну часть информации, а за каждый полученный +УУ - дополнительную.

- Он альтдорфец, служивший в штатной армии и примкнувший к городской страже Убершрейка после недавнего захвата города-крепости.
- У него была репутация человека, который постоянно находился в центре внимания и очень любил проводить время в хороших компаниях.
- Его преследовали многие юные придворные дамы.
- Его любили другие члены городской стражи.
- Он руководил процессом установления мира между старой и новой городской стражей, поэтому пользовался большой популярностью у местных жителей.

Спускаясь по ступеням в храм, ты словно переходишь порог в царство Морра: холодные каменные стены и полы поглощают всё тепло. В воздухе витает смесь запахов ладана, бальзамирующих жидкостей и других химикатов, пока отец Бёрке ведёт персонажей через множество аскетичных комнат, заставленных бесконечными полками со свитками, где запечатлена каждая жизнь, угасшая в Убершрейке и его окрестностях. Впереди простираются сводчатые коридоры, по сторонам которых высечены каменные жнецы и танцующие скелеты, создающие жуткую атмосферу. Наконец, когда персонажи чувствуют, как холод проникает до самых костей, они оказываются в пустой комнате. В центре неё на чёрной мраморной плите лежит тело, прикрытое лишь небольшой чёрной тканью, накрывающей таз.

«Эти проклятые альтдорфцы притащили его к нам - новая стража. Некоторые из них до сих пор бездельничают, рыдая в платки и запихивая сладкий хлеб в рот в Зале Плакальщиков». Отец Бёрке фыркает и вытирает нос рукавом своей запачканной чёрной рясы. «Они утверждают, что крови, чёрт возьми, не было. Возможно, вам удастся выяснить это. Я никогда не видел подобных ран».

Несомненно, при жизни Фильфрасс был привлекательным мужчиной: выше среднего роста, с атлетическим телосложением, светло-каштановыми кудрями и голубыми глазами. Его фигура могла бы произвести впечатление... если бы не чёрная дыра размером с яблоко, прожжённая в его груди.



Если персонажи захотят, они могут провести **трудную (-10) проверку лечения** или **заурядную (+20) проверку знаний (медицина)**. В случае успеха они узнают, что ожог распространяется равномерно по всей ране, что означает, что выстрел мгновенно пронзил его насквозь, и он сразу же умер. Кроме того, на нем нет следов борьбы, хотя костяшки пальцев покрыты синяками от давней кулачной драки. **Безумная (-30) проверка наблюдательности** позволяет обнаружить слабые следы кровоподтеков на ребрах, хотя они тоже старые и почти полностью зажили к тому моменту, когда он умер.

Отцу Бёрку не терпится как можно быстрее похоронить тело, поэтому он изо всех сил торопит расследование, давая ответы на вопросы персонажей как можно короче. Он знает не больше того, что уже рассказал им, за исключением того, что на капрале не было доспехов, когда он умер, что привёз его некий «сержант Гельд्रेхт» и что тот самый Гельд्रेхт забрал все его вещи после того, как отец раздел труп.

Когда персонажи покидают Моррово Поле, они замечают, что несколько горожан предлагают чай с печеньем в соседнем зале Гильдии Плакальщиков. Если они заинтересуются, им расскажут, что это группа благотворителей из города организовала утренний чай для поддержки многочисленных скорбящих друзей и знакомых капрала. Члены гильдии отмечают, что капрал пользовался большой популярностью. В Гильдии Плакальщиков редко собирается такое количество скорбящих, даже когда речь идет о давних столпах общества Убершрейка. Среди собравшихся можно увидеть несколько солдат из Альтдорфа, одетых в гражданскую одежду, включая членов культа **Круга Невредимой Плоти** (стр. 77) и ремесленницу средних лет по имени **Хеске Глезер** (стр. 75).

Если персонажи захотят расспросить скорбящих, они смогут получить информацию, представленную в разделе «**Говори хорошо о покойниках**», и получат +10 к любым проверкам, если проявят уважение к капралу или будут сочувствовать скорбящим. Если допросить скорбящих культистов, они будут выглядеть особенно подавленными из-за потери, и многие из них впадут в бессознательное состояние, произнося фразы вроде «Он был мне как отец», даже если говорящий старше Фильфрасса, или «Благодаря ему я стал тем, кем являюсь сейчас», несмотря на более высокое звание. Если задать вопрос Глезер, она скажет: «Я недостаточно хорошо его знала, но мне хорошо знаком его типаж. Он был хорошим человеком, а в Убершрейке сейчас остро не хватает хороших людей».

ГОВОРИ ХОРОШО О ПОКОЙНИКАХ

Чтобы расспросить жителей Убершрейка о капрале Фильфрассе, необходимо пройти **трудную (-10) проверку сплетничества**. При провале проверки персонажи узнают один из следующих фактов (который, насколько известно говорящему, соответствует действительности).

- ☛ Капрал арендовал комнату на втором этаже трактира «Дом на мосту» (*Путеводитель по Убершрейку*, стр. 15), хотя выпивал там очень редко. Гюнтер Абенд не пускает персонажей в комнату капрала Фильфрасса, если только они не смогут предоставить официальное разрешение. Если же они решат проникнуть в его комнату, обратитесь к разделу «**Взлом и проникновение**» на стр. 55.
- ☛ Жители Убершрейка очень любили капрала, и его часто можно было встретить на Марктплаце около Шприхштумфа (*Путеводитель по Убершрейку*, стр. 32-34). Если персонажи отправятся туда, чтобы расспросить его обитателей, они получают бонус +10 к проверкам сплетничества на площади.

☛ Капрала считали необычайно храбрым человеком, учитывая его попытки в одиночку урегулировать разногласия между сторонниками Юнгфройда в Башне Магнуса и альтдорфцами в городской страже.

☛ Храбрость капрала была столь велика, что он даже выступил против тенеманта Кристофа Ангеля на Тропе Мага (*Путеводитель по Убершрейку*, стр. 18), который доставлял неприятности местным жителям. Этих двоих застали за горячими спорами. Однако маги, прикомандированные к штатным полкам Альтдорфа в Замке Чёрной Скалы, утверждают, что Ангель находится в Альтдорфе последние две недели, где встречался со своим начальством, чтобы обсудить недавнюю оккупацию. Горожане, живущие в окрестностях башни Ангеля, тоже согласны с тем, что его не видели уже какое-то время.

При успешной проверке собеседник также сообщит вам одно из следующих сведений, хотя, похоже, ему не хочется говорить о покойниках плохо.

- ☛ Известно, что капрал пил больше положенного.
- ☛ Капрал неоднократно получал выговоры за пьянство и нарушение общественного порядка во время несения службы.
- ☛ Капрал был известен тем, что наказывал хулиганов и прочую шваль, натравливая на них своих товарищей по страже, чтобы те избивали их на улицах. И хотя это происходит повсеместно, Фильфрасс, казалось, получал от этого огромное удовольствие и позволял избивать их дольше, чем следовало.

За каждый УУ дополнительно предоставьте игрокам информацию из любого списка.

Следуя этим зацепкам и ни к чему конкретному не придя, персонажи, скорее всего, расстроятся из-за отсутствия улик или доступа к потенциальным зацепкам. Когда персонажи будут на грани срыва, либо же в любой другой момент, который вы сочтете наиболее подходящим, переходите к разделу «**Тупики и новые друзья**».

ТУПИКИ И НОВЫЕ ДРУЗЬЯ

К персонажам подходит небольшая группа солдат из новой городской стражи. Они одеты в повседневную одежду, а во главе стоит сержант **Орбан Гельд्रेхт** (стр. 73). Если персонажи ранее общались с кем-либо из альтдорфцев в Зале Плакальщиков, то среди этой группы можно встретить и их. Группа, очевидно, ожидала завершения недавних дел персонажей. В составе группы шесть мужчин и женщин, облачённых в практичные наряды, характерные для мелкой буржуазии; у многих из них на руках, шляпах и других элементах одежды намотаны чёрные траурные ленты. Персонажи узнают Гельд्रेхта — человека, которого они видели выходящим из кабинета леди Нахт незадолго до того, как она наняла их для расследования. Сняв шляпу и сохраняя почтительное расстояние, Гельд्रेхт прочищает горло. Его голос звучит так, будто он сдерживает слезы, но вскоре он успокаивается и натягивает дружелюбную, хотя и вымученную, улыбку.

«Прошу прощения за беспокойство, но мне стало известно, что вы проводите расследование по делу капрала Фильфрасса... Тайло. Я слышал, что вы стремитесь добиться справедливости для капрала.» Кажется, ему сложно говорить об этом неприятном инциденте, и при упоминании Фильфрасса его глаза расширяются. «Извините, это всё ещё так свежо в памяти, и я уверен, что вы понимаете. Меня зовут Орбан, или сержант Гельдрехт, если вы предпочитаете сохранять формальный подход, я не обижусь. Мы были с Тайло... командой капрала Фильфрасса и близкими друзьями по штатной армии... прошу прощения, теперь уже в городской страже. Мы хотели бы узнать, можем ли мы быть вам полезны. Мы знакомы с местными жителями и, возможно, сможем открыть для вас дополнительные возможности. Мы не намерены мешать расследованию — оно должно быть проведено должным образом, иначе преступник уйдет от наказания, и мы понимаем это лучше, чем кто-либо другой. Однако люди у нас не очень разговорчивы, особенно когда речь идёт об... ушедших. Нам ничего не нужно взамен. Только справедливости для Тайло.»

Персонажи могут испытывать сомнения по поводу сотрудничества с городской стражей, учитывая предостережения леди Нахт о том, что следует избегать контактов с теми, кто участвует в расследовании убийства. Стражники прилагают усилия, чтобы развеять эти опасения: они даже обещают персонажам маскироваться и готовы открывать перед персонажами нужные двери, не вмешиваясь при этом слишком активно. Сержант, искренне желая помочь в расследовании, и готов подставить себя под удар.

Если персонажам требуется дополнительная мотивация, чтобы принять помощь от сержанта, он приводит конкретные примеры того, какую помощь он может оказать:

- ❖ Он сможет убедить Гюнтера Абенда из трактира «Дом на мосту» позволить персонажам исследовать комнату капрала - более того, у него всё ещё находится в распоряжении ключ от имущества капрала!
- ❖ Он может провести персонажей в Башню Магнуса, поскольку знаком с капитаном Эрвином Блюхером и уверен, что тот сможет организовать встречу.

Если какой-либо персонаж успешно пройдет **лёгкую (+40) проверку интуиции** в отношении сержанта Гельдрехта, он поймёт, что этот мужчина выглядит наиболее убитым горем из всех скорбящих солдат. При успехе с +2 УУ можно узнать, что Гельдрехт, похоже, о чем-то сильно сожалеет. Успех +6 УУ или выше показывает всю правду: Гельдрехт был влюблен в Фильфрасса, и сожаление, по всей видимости, связано с тем, что он никогда не говорил Фильфрассу о своих чувствах. Впрочем, это, скорее всего, к лучшему, поскольку Фильфрасс, безусловно, не разделял этих чувств и, по сути, не любил никого, кроме себя.

Важно, чтобы персонажи согласились на определённое содействие со стороны сержанта Гельдрехта, даже если он просто будет работать за кулисами, например, организует встречу с капитаном Блюхером. Если персонажи не примут предложение сержанта, то дайте расследованию заглухнуть, и пусть сержант появится позже, всё так же готовый оказать помощь.

РАССЛЕДОВАНИЕ УРСУЛЫ МАРБАД

Урсула Марбад (стр. 74), охотница на ведьм, идущая по следу «**Круга Невредимой Плоти**», начинает подозревать персонажей, как только они вступают в контакт с сержантом Гельдрехтом и другими культистами. Она начинает следовать за ними по всему Убершрейку, наблюдая на заднем плане за каждой сценой, где персонажи находятся с членами культа или действуют по их совету.

Урсула пытается оставаться незамеченной, используя свой **навык скрытности (города) 50**, которому противопоставляется **наблюдательность** персонажей, если они подозревают, что за ними следят, или же они просто следят за окружением. Сделайте проверку за неё в каждой сцене, и, если она провалится, попросите персонажей сделать встречную проверку, даже если они сами о ней не заявляли. Урсула также проводит **проверку наблюдательности** (её **наблюдательность 45**), чтобы определить, заметили ли её, но только в том случае, если персонажи пытаются скрыть, что знают о её присутствии. Она никогда не пытается вступить в контакт с персонажами в одиночку и ускользает, если понимает, что её заметили.

КВАРТИРА КАПРАЛА

Капрал Фильфрасс жил на втором этаже трактира «Дом на мосту» (**Путеводитель по Убершрейку**, стр. 15) — крупного заведения, расположенного в самом центре города, высоко у моста, откуда открывается живописный вид на окрестности. Это заведение не пользуется популярностью у местных жителей из-за завышенных цен, но оно привлекает представителей среднего и высшего классов Альтдорфа благодаря наличию собственных конюшен, каретного сарая, почтового отделения, бара, столовой и нескольких комнат для частных встреч.

Гюнтер Абенд, хозяин заведения, отказывается пускать кого-либо в квартиру капрала Фильфрасса на втором этаже без сопровождения сержанта Гельдрехта, или без договоренности сержанта о визите персонажей.

Если Гельдрехт присутствует, он отказывается входить в комнату. Вместо этого он останется тихонько всхлипывать в коридоре.

Квартира капрала выглядит довольно просто: двуспальная кровать, небольшой письменный стол, стул в углу и шкаф, забитый до отказа стильной одеждой.

Под кроватью спрятан небольшой сундучок, который содержит 1 золотую крону, 27 серебряных шиллингов и 19 медных пенни, а также сложенный лист пергамента, на котором, судя по всему, перечислены расходы. Пергамент намекает на то, что когда-то эта сумма была значительно больше - больше, чем должно быть у капрала штатной армии Альтдорфа. Все покупки подписаны только инициалами, хотя при **безумный (-30) проверке ремесла (купец)** или **оценки** выясняется, что это регулярные платежи за аренду большого помещения, а также регулярные закупки оружия, лекарств и услуг прачечной, хотя конкретные источники определить невозможно.

В шкафу хранится несколько предметов одежды, порванных или испачканных небольшим количеством крови. Также висят несколько окровавленных обмоток для рук, которые, похоже, испачканы с обеих сторон.

Стол загроможден пачками писем, большинство из которых не распечатаны, несмотря на то, что покрыты пылью и, судя по всему, пролежали там какое-то время. Открыв письма, вы обнаружите, что это любовные послания по меньшей мере от дюжины женщин, среди которых есть весьма примечательные имена: Авер фон Кальтенвальд, наследница графини Остерхильд; Брунгильда фон Хопфберг, племянница действующего верховного лорда-адмирала; и самое скандальное из всех - ландграфиня Елена фон Мидвальд, сама верховный лорд-казначей Совета Рейкланда! Все любовные послания посвящены надеждам на возвращение Фильфрасса в Альтдорф, хотя ни в одном из них нет и намека на реальные отношения - просто поклонницы тоскуют по нему. **Безумная (-30) проверка наблюдательности** позволяет понять, что эти письма уже вскрывались ранее и что для воссоздания их восковых печатей были приложены немалые усилия.

Остальные вскрытые письма, по-видимому, написаны шифром с использованием только инициалов и эвфемизмов. Значение букв невозможно определить, не зная шифра, но следующие инициалы встречаются часто: А, У и НП. Тем не менее они датированы и, судя по всему, представляют собой еженедельную переписку, начиная с оккупации Альтдорфом Убершрейка и заканчивая этой неделей. Все они подписаны «-М».

Если персонажи заинтересуются почтой Фильфрасса, Гюнтер Абенд познакомит их с Густавом Штуппом, почтмейстером. Штупп объясняет, что капрал был весьма популярен и получал из Альтдорфа как минимум одно письмо в неделю, а зачастую и гораздо больше. **Трудная (-10) проверка интуиции** показывает, что он знает больше, чем говорит, а **серьёзная (+0) проверка запугивания** приводит к тому, что он расскажет, что читал почту капрала и смог расшифровать часть его шифра. По его мнению, еженедельные письма касались перемещения денег и предметов из Альтдорфа в Убершрейк и имели отношение к частному клубу с аббревиатурой «НП». Во многих письмах содержались вопросы о количестве членов клуба и его текущей деятельности, часто с такими тревожными формулировками, как «они начали делать то-то и то-то», но Штупп не знает, какова природа этой деятельности.

Если персонажи будут расспрашивать сержанта Гельдрехта о письмах, он даже не будет иметь представления, о чём идёт речь. Если персонажи спросят о клубе, то должны успешно пройти **сложную (-20) проверку обаяния**, чтобы убедить его сказать правду: капрал действительно основал частный клуб, которым он управлял на складе неподалеку от трактира «Дом на мосту». По словам Гельдрехта, клуб создан по образцу древней логи унберогенских воинов и призван наладить более тесное общение между военнослужащими штатной армии Альтдорфа в Убершрейке. Клуб называется «Круг», но всё это держится в большом секрете, поскольку частные собрания не поощряются начальством.

ВЗЛОМ И ПРОНИКНОВЕНИЕ

Недобросовестные персонажи могут захотеть проникнуть в жилые помещения капрала. Для этого им понадобится подходящее прикрытие - возможно, покупка еды (1/6) и аренда комнаты на ночь (14/-), чтобы их не остановили на пороге. В качестве альтернативы они могут взобраться по стене здания ночью и использовать **скрытность (города)**, чтобы передвигаться незамеченными.

Дверь в комнату капрала надёжно заперта, и для её открытия требуется пройти **трудную (-10) проверку взлома**. В качестве альтернативы персонаж может выломать дверь, пройдя **заурядную (+20) проверку атлетики**, но это непременно насторожит всех находящихся в трактире. Персонажи окажутся в очень затруднительном положении и привлекут внимание четырёх вышибал из персонала Гюнтера, а также нескольких охранников карет и солдат, которые остановились здесь. Кроме того, персонажи могут получить у сержанта Гельдрехта ключ капрала, который без труда откроет замок.

ВСТРЕЧА В БАШНЕ МАГНУСА

Проведя некоторое время с персонажами, сержант Гельдрехт собирает небольшой отряд альтдорфских солдат и предлагает провести расследование на месте гибели Фильфрасса в Башне Магнуса. Он организует осмотр комнаты, поговорив с капитаном Эрвином Блюхером.

Если персонажи примут предложение, Гельдрехт и трое его спутников проведут их к Башне Магнуса. Когда они подойдут к воротам, стражники, находящиеся на верхнем уровне, насторожатся и поднимут арбалеты, но по команде едва слышного невидимого голоса опустят их. Через несколько мгновений **капитан Эрвин Блюхер** (стр. 73) — невысокий, коренастый мужчина с лысеющей головой, одетый в запачканный мундир капитана городской стражи Убершрейка — откроет ворота, чтобы впустить их.

Блюхер приветствует персонажей, говоря: *«Не обращайтесь на ребят. Они сейчас немного на нервах, понимаете? Все в напряжении с тех пор, как молодой капрал Фильфрасс попал в беду. Но давайте оставим это, хорошо? Я капитан Эрвин Блюхер. Жаль, что нам приходится встречаться в такой обстановке — конечно, вы не враги, и я даже не уверен, есть ли здесь вообще враги. Мы все стремимся к одной цели, не так ли? Сохранить Убершрейк в безопасности. Найти убийцу капрала. Его здесь точно нет. Мы любили этого парня. Он всегда приносил свежие продукты, когда приходил поболтать, и это, поверьте, было настоящей радостью по сравнению с той солёной щучкой, что у нас лежит в подвале! Но я отвлекся...»*

Капитан подводит группу к механическому подъёмнику, прикрепленному к боковой части шпиля, с помощью которого они поднимутся вверх к одному из многочисленных входов. Он говорит: *«Смотрите под ноги — это чутка сложно и к этому нужно привыкнуть. Этот подъёмник поднимет нас ко входам на верхних уровнях. На первом этаже, как видите, ничего нет. Эта красота неприступна»*. Он старательно выговаривает последнее слово.

Из подъёмника, который выходит на юг города, хорошо виден Убершрейк и прилегающие к нему земли. Капитан Блюхер охотно отвечает на вопросы: кто был в комнате после смерти (только он сам, обнаруживший тело, и альтдорфцы, прибывшие за телом), а также обо всём, что касается Башни и её персонала (хотя в его рассказе нет ничего такого, что могло бы ослабить его авторитет).



Внутри башни капитан Блюхер проводит группу через несколько коридоров и лестниц, пока они не достигают просторного углового зала, расположенного на значительной высоте над землёй. Блюхер продолжает: *«Это комната капрала. Он проводил здесь одну ночь в неделю. Мы вместе ужинали, обсуждали дела, а потом он оставался на ночь и утром отправлялся в путь. Неплохой парень, хоть и любил расслабиться с кружечкой после завершения работы. Но я не возражал — это был хороший повод израсходовать лишние пайки, если вы понимаете, о чем я»*. Капитан открывает дверь и впускает персонажей внутрь.

Комната по форме напоминает раковину моллюска — закругленную стену с расположенным по центру высоким узким окном со свинцовым стеклом, и двумя боковыми стенами, сходящимися в одной точке, где стоит большой деревянный угловой шкаф, заставленный бокалами, вазами и стоящим в нём массивным пустым хрустальным графином. В окне на уровне груди зияет дыра размером с яблоко. Вдоль

стены, перпендикулярной той, через которую переступили персонажи, стоит небольшая, но изящная кровать. В противоположном углу — два стула, расставленные вокруг небольшого круглого стола, уставленного столовым серебром.

«Капрал прибыл вечером. Когда пришло время ужина, я вошёл и застал его уже мёртвым. Не имею даже малейшего представления, как это могло произойти, ведь всё это время дверь охранял рыцарь рейксгвардии, который не слышал ничего тревожного, а другого входа сюда нет».

Капитан Блюхер дает персонажам возможность исследовать комнату. Постель выглядит нетронутой, один из стульев был отодвинут от стола, но столовое серебро осталось на своих местах. Один бокал был сброшен со шкафа и теперь лежит на ковре в центре комнаты, усеянном красными пятнами от пролившегося вина.

При осмотре отверстия в окне следует пройти **трудную (-10) проверку наблюдательности**. Даже при провале можно понять, что отверстие было проплавлено через стекло. В случае успешного броска персонаж замечает, что плавление произошло равномерно и, похоже, под прямым углом к стеклу. Если выглянуть из окна, справа и ниже уровня окна можно увидеть Замок Чёрной Скалы, за ним располагается Убершрейк, а дальше виднеются Серые горы. С обеих сторон от проплавленного отверстия находятся две горные вершины.

Персонажи, осматривающие заднюю часть комнаты в поисках каких-либо следов того, что убило Фильфрасса и вышло из его тела, ничего не находят. Однако при осмотре шкафа в углу комнаты необходимо провести **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**. В случае успеха становится очевидно, что графин был наполовину заполнен красным вином, которое, похоже, испарилось, оставив после себя соответствующее пятно. Кроме того, деревянные панели вокруг графина слегка подгорели.



ЧТО ЖЕ ПРОИЗОШЛО НА САМОМ ДЕЛЕ

На самом деле произошло следующее: из экспериментального светоковчега Хиша в Башне Ветров вырвался луч чистого Хиша – белого Ветра Магии – который устремился к пороку, находившемуся внутри капрала Фильфрасса, служившего тёмным силам. Этот луч почти мгновенно покинул Башню Ветров, расплавил окно из свинцового стекла в комнате Фильфрасса, пронзил его тело насквозь и затем попал в хрустальный графин. Свет мгновенно испарил красное вино в осадок и был преломлён огранённым стеклом графина в шкафу. Значительно рассеянный, он слегка обуглил дерево, прежде чем потерял свою силу.

После того как персонажи осмотрят комнату, они услышат звуки драки в коридоре. Если они пойдут в ту сторону, то увидят, как несколько стражников Убершрейка сражаются с альтдорфцами. Убершрейкцы, похоже, утратили терпение к альтдорфцам, в то время как последние обвиняют первых в совершении убийства.

Капитан Блюхер приказывает всем остановиться, но один из альтдорфцев наносит ему удар в челюсть, а другой убершрейкец бросает что-то в персонажей. Начинается короткая боевая сцена с участием **сержанта Гельдрехта** (стр. 73), **трёх культистов Невредимой Плоти** (стр. 77) и **семи лоялистов-юнгфройдцев** (стр. 77). Бой завершается до того, как кто-то серьёзно пострадает. Блюхер угрожает альтдорфцам и персонажам, приказывая им уйти. Сержант Гельдрехт робко подчиняется.

У подножия Башни Магнуса сержант Гельдрехт, получивший несколько синяков, вместе со своей командой выражает благодарность персонажам за их поддержку. Все они выглядят радостными и воодушевлёнными после боя и приглашают персонажей вернуться в их клуб, чтобы отпраздновать: *«Покажем этим проклятым убершрейкцам, чего они стоят!»*. Если персонажи соглашаются на приглашение, переходите в раздел **«Тост и драка»**. Если же персонажи колеблются, несколько членов группы сообщают, что готовы угостить их бесплатными напитками в знак благодарности за помощь, а также дружески подшучивают и дают обещания наградить друзей. **Элементарная (+60) проверка интуиции** показывает, что альтдорфцы после драки находятся в значительно лучшем настроении и искренне дружелюбны к персонажам.

Если персонажи решат не идти вместе с альтдорфцами, расследование застопорится, так как не останется никаких зацепок. Тем не менее, они могут захотеть проникнуть в штаб-квартиру культистов, в это случае события будут развиваться так же, как описано в разделе **«Тост и драка»**, хотя персонажи, очевидно, не будут участвовать в этом. Кроме того, приглашение остаётся действительным, и они могут принять его позже. Нападение Урсулы Марбад в **«Мы собираемся охотиться на ведьм!»** произойдёт только после того, как персонажи «приведут» её туда.

ТОСТ И ДРАКА

С заходом солнца сержант Гельдрехт ведёт персонажей и свою группу к неприметному складу в Квартале Ремесленников. Он открывает дверь ключом, который висит у него на шее, и проводит всех внутрь. Внутри располагается небольшой импровизированный бар, состоящий из нескольких бочек с широкой доской сверху, а также разнообразных столов и стульев. В задней части помещения имеется просторное очищенное место, в центре которого находится толстый меловой круг диаметром около 8 ярдов.

Гельдрехт приказывает одному из своих товарищей открыть бочонок и разлить напитки по кружкам, особое внимание уделяя персонажам, поскольку они являются почётными гостями. Как только кружки будут вручены, смех и веселье в группе утихнут. Сержант Гельдрехт поднимет свою кружку и скажет: *«Сегодня мы пьем за нашего предводителя, Тайло Фильфрасса. Он был лучшим человеком из всех, кого я знал, и... такого больше не будет. Каждый день станет... станет темнее без него»*. Слова сержанта застревают у него в горле, и другой солдат кладёт ему руку на плечо. Гельдрехт кашляет, вытирает глаза рукавом и продолжает: *«Но в его память, ведь Тайло никогда не заикался на печали, мы приветствуем новых друзей в нашем Кругу»*.

Гельдрехт обращает внимание на персонажей и предлагает им высказаться, ожидая их согласия. Если кто-то из них захочет присоединиться к Кругу, он с радостью поприветствует их. В случае согласия хотя бы одного персонажа, он будет рад и отметить, что надеется и на присоединения остальных, впрочем, он не обидится и на отказ: для него они уже являются почётными членами, так как ранее они уже вместе сражались. Если же все откажутся, Гельдрехт огорчится, но проявит понимание, подчеркнув, что они не могут открыто принимать чью-либо сторону, поскольку им поручено проводить расследование.

В завершение Гельдрехт сообщает, что, учитывая развитие расследования, с радостью проведёт персонажей в личную комнату капрала в задней части склада. Однако сначала им следует выпить, чтобы отдать дань памяти капралу. *«Конечно, я с удовольствием проведу вас в комнату Тайло. Никто из нас не имел доступа туда, и, честно говоря, я не вижу причин, почему это должно измениться сейчас. Тем не менее, возможно, там найдется что-то, что поможет привлечь к ответственности его убийцу, и я уверен, что он бы этого желал. Но прежде нам нужно достойно почтить память о Тайло. У нас есть небольшая традиция, которой он научил нас. Традиция, как он говорил, унаследована от наших предков из древнего племени унберогенов. Два борца становятся в круг (он как раз расположен позади) - и сражаются до тех пор, пока один из них не будет выброшен за его пределы. Мы не стремимся причинить друг другу боль — это вопрос безупречного контроля, понимаете? Настоящий воин способен контролировать свои действия и поле боя. Именно этого всегда хотел Сигмар для Империи, не так ли? По традиции, в этом бою участвует старший член - полагаю, это я, учитывая обстоятельства... и новый член или гость, если он есть. Думаю, это вы, если вы, конечно, согласны»*.

Гельд्रेхт и его соратники (культистов в три раза больше, чем персонажей) вынудят одного из персонажей выйти на ринг — наименее подготовленного в физическом плане, если кто-то не вызовется сам. Если же персонажи откажутся и будут на этом настаивать, члены Круга могут обидеться и разозлиться, заявив, что персонажи пренебрегают светлой памятью капрала Фильфрасса, особенно если те также отказались вступать в Круг. Культисты могут даже толкнуть персонажа в круг, чтобы начать драку, а в случае явного «неуважения» достать ножи. Если ситуация дойдёт до насилия, после трёх раундов боя немедленно переходите к разделу «Мы собираемся охотиться на ведьм!»

БОРЬБА С СЕРЖАНТОМ ГЕЛЬДРЕХТОМ

Сержант Гельд्रेхт полностью снимает с себя доспехи и другие предметы одежды, кроме нижнего белья, и ожидает того же от своего соперника, в пределах разумного. Борьба должна разворачиваться как обычный бой, но только с участием двух бойцов. Гельд्रेхт лишь пытается взять в клинч (WFRP: книга правил, стр. 163) и переместить противника за пределы круга, что требует использования ПРЕИМУЩЕСТВА, равного РЕЙТИНГУ ВЫНОСЛИВОСТИ противника + 1. Гельд्रेхт предполагает, что его противник сделает то же самое, и недоброжелательно воспринимает нанесенный ему в ходе поединка УРОН, так же как если бы персонажи отказались от борьбы.

После завершения борцовского поединка, независимо от исхода, Гельд्रेхт похлопывает соперника по плечу и говорит: *«Отлично! Это был замечательный бой, несмотря на результат. Главное — стремиться к совершенству, именно этому нас учил Тайло. Теперь, э-э... мы должны вознести молитву нашим предкам на этом этапе — Тайло всегда это делал, так что, думаю, это теперь моя обязанность»*. Гельд्रेхт прочищает горло, поднимает руки вверх и произносит: *«Играк ту амат Шорнаал! Амак ту амат Шорнаал! Играк ту амат Шорнаал! Царколь таен амат Шорнаал!»*

Все персонажи, присутствовавшие на «молитве», во время следующего сна подвергаются **слабому оскверняющему воздействию**, тогда как персонаж, участвовавший в борцовском поединке, подвергается **сильному**, противостоять которому можно лишь при помощи **проверки хладнокровия**. Обратите внимание на то, как с каждой интонацией слова «Шорнаал» персонажи ощущают нечто знакомое, словно это слово уже укоренилось в их крови и костях. Прежде чем они успевают высказать свои мысли, Гельд्रेхт хлопает борца по спине и говорит: *«Полагаю, теперь вы захотите осмотреть личную комнату, да? Или, может быть, сначала выпьем?»*

Когда персонажи будут готовы, переходите к разделу «Внутреннее святилище».

ВНУТРЕННЕЕ СВЯТИЛИЩЕ

Дверь в личную комнату капрала Фильфрасса не заперта. Гельд्रेхт, если его спросить, пояснит, что другие члены клуба не рискнули бы нарушить доверие капрала, поэтому запирать её нет смысла. Он открывает дверь, и персонажи оказываются наедине со своим расследованием.

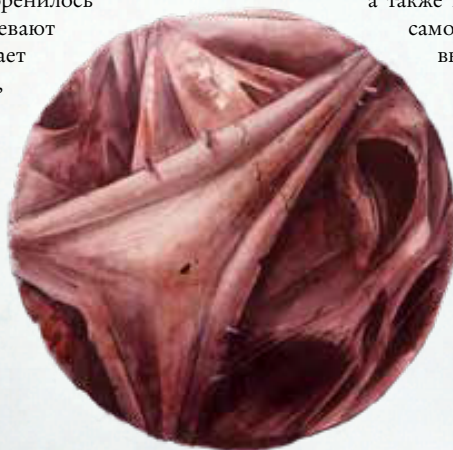
Внутри имеется небольшой вестибюль, отделённый от основной части комнаты фиолетовой занавеской. В него можно войти, закрыть дверь и затем отодвинуть занавеску.

В помещении за занавеской выделяется массивный, вызывающий отвращение объект, который, кажется, движется, но на самом деле остается статичным. Он помещён в огромную деревянную раму диаметром 120 сантиметров, которая висит на стене напротив входа. По всей поверхности рамы слоями натянута розовая плоть, прикреплённая металлическими скобами и зажимами. Складки этой плоти сформированы так, что в теневых участках возникают образы стонущих и кричащих лиц. Несмотря на то, что эта плоть, вероятно, висит в воздухе уже некоторое время, она сохраняет упругость и влагу, при этом оставаясь обескровленной.

Каждый персонаж, заметивший этот объект, обязан пройти **сложную (-20) проверку стойкости**. В противном же случае его желудок будет опустошён. Интересно, что персонажи, которые уже употребили значительное количество алкоголя, получают бонус +20 к этой проверке — влияние Слаанеш облегчает их восприятие.

Помимо устрашающего объекта Круга Невредимой Плоти (Путеводитель по Убершрейку, стр. 62), внутреннее святилище выглядит как небольшая комната, оформленная мягкими подушками, несколькими пустыми серебряными графинами для вина и блюдами для еды, уютным уголком для чтения со стопкой свитков и письменным столом, а также низким столиком, где стоит скрытая под фиолетовой бархатной занавеской статуя. В помещении витает тошнотворно сладкий запах специй и благовоний, смешанный с ароматом пота, при этом точно определить отдельные ноты довольно сложно из-за их высокой концентрации и своеобразия. При **безумной (-30) проверке наблюдательности (обоняние)** становится очевидным, что благовония напоминают те, что используют на севере Кислева и Норски, но они имеют слегка ферментированный запах.

Свитки в читальном уголке, судя по всему, в основном содержат личные записи и рисунки капрала Фильфрасса, а также грубая поэзия и нарциссические бредни самовлюблённого капрала. Однако среди них выделяются два особых свитка. Первый — это лист роскошной бумаги с золотым напылением, лежащий между двумя деревянными досками для письма. На нём изящным, невероятно аккуратным и точным почерком написаны шесть строк: *«Принц наслаждений; Та, что жаждет, Наш Искуситель, Лоеш Змей, Шорнаал Возгордившийся, Наитемнейший Слаанеш»*.



Другой свиток, который вызывает интерес, — это работа Фильфрасса, похоже, завершённая лишь наполовину и всё ещё прикреплённая к письменной доске. Передайте игрокам **раздаточный материал 1: «Бредни капрала Фильфрасса»**. Крайне важно, чтобы персонажи обнаружили этот свиток.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 1: БРЕДНИ КАПРАЛА ФИЛЬФРАССА

Свиток написан тем же почерком, что и другие записи, но в конце каждой строки заметны неровности и мелкие ошибки, что создаёт впечатление спешки. Он содержит следующее:

«Хеске Глезер. Она что-то знает. Она постоянно следит и наблюдает за мной. Быть может, она знает правду. Нашу правду. Я собираюсь предпринять меры против неё. Я должен. Я боюсь, что она разоблачит нас. Я знаю, что вы приказали мне сосредоточить наши действия исключительно на вербовке и подрывной деятельности, но Глезер погубит нас всех, если останется в живых. Возможно, я смогу убедить Орбана сделать это. Я придумую какую-нибудь ложь. Она даже не должна быть изощренной, потому что этот жалкий влюбленный болван сделает всё, что я ему прикажу. Он и все остальные глупцы до сих пор не догадываются о нашей истинной цели. Я убью её прежде, чем она убьёт меня».

Если поднять вуаль с черной мраморной статуи и внимательно её рассмотреть, это приведёт к **слабому оскверняющему воздействию**. Статуя изображает гуманоидную фигуру, сочетающую в себе черты как мужского, так и женского пола, она полностью обнажена. В руках она держит кнут и меч, а вокруг её лодыжек обвиваются змеи. При длительном созерцании статуи кожа начинает покрываться мурашками, глаза испытывают зуд, а лоб покрывается испариной, словно при лихорадке.

После того как персонажи осмотрели статую и письма в уголке для чтения, они услышат звуки суматохи и крики из главной комнаты. Переходите к **«Мы собираемся охотиться на ведьм!»**

МЫ СОБИРАЕМСЯ ОХОТИТЬСЯ НА ВЕДЬМ!

Урсула Марбад решила, что настало время действовать: она проследила за персонажами и культистами до их базы. Она возглавляет группу **неравнодушных граждан** (стр. 77), которых ей удалось убедить присоединиться к её делу, численно равную членам **культа Невредимой Плоти** (стр. 77). Они начинают атаку на культ, врываясь через парадную дверь и предавая всех клинку. Сначала культисты оказываются безоружными, но после первого раунда замешательства хватают своё снаряжение.

Персонажей, независимо от того, являются ли они членами культа, принимают за культистов. На них нападает толпа, а Марбад использует их в качестве мишеней. Персонажи должны самостоятельно решить, сражаться им или бежать, но единственный путь к спасению ведёт через парадную дверь, у которой находится Марбад, стреляющей в толпу из своего пистолета.

В каждом раунде боя толпа каждый раунд бросает бутылку с алкоголем, которая считаются зажигательной бомбой (WFRP: Книга правил, стр. 295). У каждого неравнодушного гражданина есть одна «зажигательная бомба».

Толпа слишком поглощена своими делами, чтобы преследовать убегающих персонажей на улицах дольше одного раунда, и Марбад не хочет охотиться на них в одиночку в темноте. Она сама отступает, если её здоровье падает ниже рейтинга выносливости, а на следующий день скрывается, чтобы восстановиться. В конце концов, независимо от того, остались ли персонажи сражаться или нет, сержант Гельдрехт считает, что они несут ответственность за появление охотницы на ведьм у их дверей, и за любые жертвы от яростной толпы. После дня, посвященного лечению своих ран, он отправляется на охоту за персонажами.

ОН БЫЛ ЕРЕТИКОМ, МЭМ

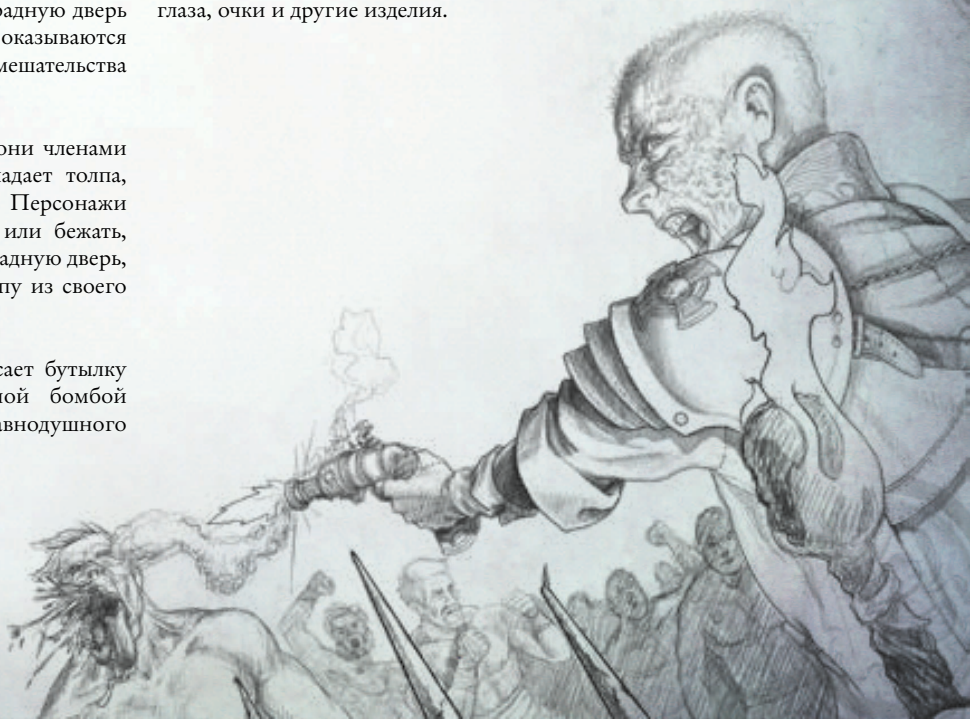
На данном этапе персонажи могут решить сообщить леди Нахт об упадке капрала Фильфрасса и преждевременно завершить своё расследование. Однако им будет нелегко попасть к ней на приём, и придётся подождать несколько дней, если только они не решатся солгать о том, что знают, кто убийца. В это время их противники — Марбад (если она ещё жива) и оставшиеся члены Круга, которые тоже пытаются их отыскать.

Если персонажи поделятся информацией о скверне с кем-либо другим, включая слуг леди Нахт, в надежде на более ранний приём, вскоре они получают приглашение прийти к ней. Однако при этом они узнают, что слуга, которому они доверили этот секрет, загадочным образом исчез.

Когда леди Нахт наконец встречается с персонажами, она выглядит шокированной, но при этом требует от них клятвы хранить тайну и продолжать своё расследование. Леди Нахт продолжает скрывать факты упадка: среди подозреваемых культистов происходят неожиданные «несчастные случаи», а все недомолвки старательно заминаются, чтобы не подорвать репутацию альтдорфцев в Убершрейке.

ПРЯМО ИЗ УСТ САМОЙ ГЛЕЗЕР

Персонажи, вероятно, заподозрят Хеске Глезер в преступлении (стр. 75) или, по крайней мере, рассмотрят её как следующую важную деталь в расследовании. Они застанут Глезер за привычным занятием — выдуванием стекла в её небольшой мастерской в Квартале ремесленников или в лавке на Марктплац (**Путеводитель по Убершрейку**, стр. 34) в Марктаг. В любом случае, её окружают бесчисленные стеклянные скульптуры, сосуды для питья, стеклянные глаза, очки и другие изделия.



Глезер стремится к продажам, поэтому она с радостью поддерживает дружескую беседу с персонажами, если они подходят к ней. Однако, стоит только им начать обвинять её или задавать наводящие вопросы о капрале Фильфрассе, как она мгновенно переходит в оборонительную позицию. Если персонажи выберут этот путь, её дружелюбное и меркантильное обаяние сразу же исчезнет, и на её лице появится осознание. *«Я никак не связана со смертью доброго капрала, и могу это подтвердить. Спросите любого на Марктплац и за его пределами, и он скажет вам правду — я возвращалась с очередной доставки в Серые горы. Я делаю это каждые две недели, как только готова очередная гигантская линза. К тому же, я наполовину слепа и в преклонном возрасте, так что справиться с таким молодым крепнышом мне не под силу, не так ли? В любом случае, он мёртв...»*

Если персонажи пожелают, дайте им возможность провести **элементарную (+60) проверку интуиции**, чтобы убедиться, что Глезер говорит правду и действительно не знает, как был убит Фильфрасс. Также, если персонажи поинтересуются у других купцов, они подтвердят правдивость истории Глезер, и в её записях будут отчёты о тринадцати поездках в горы за последние шесть месяцев работы.

Если персонажи поинтересуются, почему она шпионила за Фильфрассом, сначала она сделает вид, что не понимает вопроса, а затем ответит: *«Слушайте, он был привлекательным молодым человеком, и не так много людей могут похвастаться такой открытой улыбкой, как у него. Возможно, я и смотрела на него дольше, чем следовало, но, Катия мне свидетель, разве он не вызывал желания на него взглянуть, если вы понимаете, о чем я?»*

Пока персонажи общаются с Глезер, к ней подбегает мальчик и, смущаясь, возвращает украденную линзу. Глезер, подмигнув персонажам и намекнув, что была в курсе «кражи» с самого начала, делает выговор мальчику, но в итоге прощает его. Она говорит: *«Я понимаю, что должна сообщить городской страже, чтобы Ганса выпорол, но, честно говоря, в этом мальчике я вижу что-то знакомое. В первую очередь, его любопытство. Ведь именно благодаря этому качеству такая простая деревенская девушка, как я, стала мастером-стеклодувом... и, возможно, из юного Ганса мог бы выйти отличный подмастерье. Он проводит все свободные минуты, когда мать не следит за ним, используя мои линзы, чтобы наблюдать за муравьями в поле. Надеюсь, он не фокусирует солнечный свет, чтобы их сжечь».*

Это замечание Глезер должно подтолкнуть персонажей к дальнейшим вопросам, если они ещё не разобрались в ситуации. Глезер говорит, что тонко отшлифованная линза способна искривлять свет так, что может вызвать пожар и даже повредить кожу! Если персонажи свяжут факты, они смогут спросить, могла ли линза стать причиной смерти Фильфрасса, на что она ответит, что для этого нужна действительно огромная линза, и возможно, немного магии, чтобы всё это сработало. В этот момент она осознаёт, что это имеет смысл, и направляет персонажей к Башне Ветров в Серых горах, где находится обсерватория мага по имени Сибилла Хагердорн. Глезер уже много лет предоставляет магу линзы для её телескопов, но в последние месяцы она стала изготавливать действительно огромные линзы и доставлять их лично. Глезер думала, что они предназначены для мощного телескопа, но, возможно, с помощью магии они могли вызвать ожог, о котором говорили персонажи.

Если персонажи не смогут объединить эти фрагменты и столкнутся с непреодолимым препятствием, Глезер сама придёт к этому выводу через несколько часов. Затем она подойдёт к персонажам, независимо от того, где они находятся, и поделится своей теорией. Теперь она узнала — с помощью собственных усилий — как погиб Фильфрасс, и хочет восстановить свою репутацию, чувствуя при этом вину за то, что её стекло оказалось вовлечено в эту трагедию.

На этом этапе персонажи должны быть готовы к путешествию в Башню Ветров. Если они готовы, вы можете перейти к **Части 2: Ветра Империи**.

ЗРЕЛИЩЕ ДЛЯ СТЕКЛЯННЫХ ГЛАЗ

Хотя Глезер не шпионила за Фильфрассом, она, для кого-то шпионит. Но для кого? Это остается на ваше усмотрение! Вы можете использовать Хеску Глезер как связующее звено для других приключений Убершрейка, его окрестностей и даже за их пределами, если посчитаете это уместным (например, с приключением **«Уличный патруль»** из **Стартового набора**). Возможно, она является информатором шпионской сети леди Нахт, или же имеет связь с Серым Орденом? А может быть, она агент **Кабала** (стр. 76), и её направление персонажей к Башне Ветров было частью масштабного плана Каролуса Энтшлафена!

ЧАСТЬ 2: ВЕТРА ИМПЕРИИ

Персонажи отправляются в Башню Ветров в поисках убийцы капрала Фильфрасса. По пути им приходится бороться со стихиями, монстрами диких земель и врагами, которые они подцепили по дороге.

ПЛАН ПУТЕШЕСТВИЯ

Есть два основных пути из Убершрейка в Башню Ветров: более быстрый, но дорогой путь на лодке вверх по Тойфелю или более долгий и опасный путь по Императорским дорогам.

Тем не менее, персонажи замечают, что в течение нескольких дней баржи больше не курсируют вверх по Тойфелю. Если они начнут интересоваться этой ситуацией, то, проведя **простую (+40) проверку сплетничества**, смогут выяснить, что группа молодых людей около двадцати лет в мундирах штатной армии Альтдорфа арендовала несколько барж и заплатила остальным значительную сумму, чтобы те не брали пассажиров на протяжении следующей недели.

Таким образом, если персонажи намерены продолжить своё путешествие, им придётся отправиться по дорогам. Если Марбад всё ещё жива, они узнают, что единственный дилижанс до Эльссена — ближайшего к Башне Ветров поселения — арендовала *«довольно мужеподобная молодая девушка с оспинами, короткими волосами и пламенным взглядом»*.

Независимо от того, как они туда доберутся, в горах царит смертельный холод, поэтому помимо пайка для путешествия персонажам понадобится ещё и тёплая одежда. Возможно, им стоит заглянуть в магазин походного снаряжения «Нордвандер и сын» (*Путеводитель по Убершрейку*, стр. 24). Персонажи, путешествующие в Серых горах без соответствующего снаряжения, скоро ощутят на себе всю силу коварной непогоды (*WFRP: Книга правил*, стр. 181).

ПУТЕШЕСТВИЕ ПО ИМПЕРАТОРСКИМ ДОРОГАМ

Персонажи отправляются из Убершрейка через несколько городков и деревень Вдовьей Долины в Серые горы к Башне Ветров. Эта часть приключения носит довольно свободный характер и должна стать переменной в темпе по сравнению с остальными частями расследования.

СКОРОСТЬ, ДИСТАНЦИЯ И ПУНКТЫ ОСТАНОВКИ

Путешествие по Империи - дело непростое, ведь вы никогда не захотите быть пойманными на дороге ночью, независимо от того, насколько близко к цивилизации вы находитесь. Каретные дворы, деревни и другие подобные остановки не просто обеспечивают комфорт, они спасают жизнь. Всё становится немного сложнее, когда ты отправляешься в путь с нашими коротконогими товарищами - гномами и полуросликами.

Если персонажи хотят нанять карету, они должны найти частную, поскольку ни одна каретная компания не обслуживает дорогу в Серые горы. Если они все-таки найдут такую карету, стоимость проезда составит 4 пенни за милю с человека (13/4 за полный проезд в 40 миль), а скорость движения сократится на 5 из-за плохих дорог. Дилижанс едет до самого Эльссена, останавливаясь на полпути в Трайсбурге на ночь.

Обязательно ознакомьтесь с правилами, касающимися времени в пути, *WFRP: Книга правил* стр. 262. Обратите внимание, что скорость партии равна скорости самого медленного её участника, и она может преодолевать количество миль в час, равное скорости самого медленного участника. Далее ознакомьтесь со следующим списком подходящих остановок, чтобы персонажи знали, когда нужно двигаться дальше, а когда следует остановиться.

1. **Мессинген:** торговое поселение на перекрёстке, с населением в несколько сотен жителей, переживающее не лучшие времена. Обычно он процветал благодаря торговле рудой, идущей из Хугельдаля в Убершрейк, но с недавних пор он страдает от набегов зеленокожих. Напряженные отношения между Альтдорфом и Юнгфройдами не способствуют улучшению ситуации. Мессинген находится в 4 милях от Убершрейка.
2. **Граузее:** сельскохозяйственное поселение с населением около 500 жителей, живущих в окружённых стенами усадьбах, разбросанных по берегам озера Граузее. Община избежала напряжённости, царящей в регионе, и продолжила заниматься своими обычными делами - сельским хозяйством, рыбалкой и добычей пищи на близлежащем болоте, Ортшламме. На болоте обычно собирают чудной корень и слюнь (*WFRP: Книга правил*, стр. 306), поэтому их всегда можно добыть здесь. Граузее находится в 11 милях от Убершрейка. (См. «Приключения в Убершрейке: Убийственный взгляд», где рассказывается об одном из приключений в окрестностях Граузее).

3. **Трайсбург:** небольшой перекрёсток с фермерской деревушкой, в которой проживает около сотни жителей. Однако численность его населения увеличилась почти в три раза, поскольку вокруг Трайсбурга расположились две противоборствующие армии: с одной стороны - Юнгфройды, с другой - Альтдорфцы (которым удалось захватить деревенскую молодёжь). Обе армии до сих пор не сталкивались между собой в серьёзном бою, им приказано просто удерживать позиции, но их стычки и голодные рты делают их непримиримыми врагами среди местных жителей. В Трайсбурге есть таверна, выполняющая роль постоялого двора, которую недавно переименовали в «Маркитанта», где командиры обеих армий снимают отдельные комнаты. Персонажи могут снять здесь комнату за 10 шиллингов, правда, их сон могут прервать дерущиеся солдаты. Трайсбург находится в 17 милях от Убершрейка.
4. **Баменц:** крошечная деревушка с населением чуть меньше 40 жителей, построенная на вершине утёса в Серых горах, куда можно добраться только по свисающим верёвкам. Местные жители с гордостью заявляют, что этот утёс - «как скала Фаушлаг, но в Рейкланде» - довольно жалкая попытка подражать Мидденхайму. Тем не менее, народ здесь выносливый, и ему гораздо ближе поклонение Ульрику, а не Сигмару. Баменц находится в 29 милях от Убершрейка.
5. **Грюнвахт:** в прошлом это был основной населённый пункт Вдовьей долины - почти 700 жителей - а теперь это крайне депрессивная община, насчитывающая немногим более 200 селян. Городок был построен на месте бесчисленных разрушенных поселений, пострадавших от набегов зеленокожих, подобных тому, что потряс его недавно. Город находится вдали от глаз Убершрейка, и его лишь отчасти защищает местный правитель, пфальцграф Грегор Шадельфауст, живущий в башне Хохвахт. Единственная причина, по которой люди остаются в Грюнвахте — это поиск «зелёного золота», также известного как электрум, в неистощимой на первый взгляд реке Гланзенд, впадающей в Мессинген. Грюнвахт находится в 33 милях от Убершрейка.
6. Преодолев ещё 7 миль от Грюнвахта, персонажи достигают **Эльссена**.



ПРОБЛЕМЫ В ПУТИ

Весь путь пешком занимает от 8 до 15 часов. А учитывая крутые подъемы в горы по извилистым и плохим дорогам, это, скорее всего, займет не менее 2 дней путешествия, а то и больше. За каждый день пути бросайте 1d10 и смотрите следующую таблицу случайных сцен, которые могут произойти.

Бросок 1d10	Результат
1	Тихо... слишком тихо: Персонажи весь день испытывают дискомфорт, чувствуя себя не на своём месте. В лесу и на дороге почти не слышно ни звука. Каждый раз, когда они оглядываются через плечо, им кажется, что кто-то их преследует, но, подойдя проверить, они не находят никого.
2	Знакомое лицо: На дороге персонажи встречают кого-то из своего прошлого или с тем, с кем сталкивались в другом приключении. Эта сцена должна вызвать у персонажей лёгкие затруднения, но не более того. Такой элемент помогает сделать мир более живым, связывая текущие проблемы с их общей историей.
3	Сплетни и слухи: Персонажи встретили довольно осведомлённого молодого человека, направляющегося в Убершрейк. Он слышал всевозможные новости со всего Рейкланда и делится ими с персонажами за вкусным обедом в тени деревьев. Сообщите персонажам новости об одной или нескольких зацепках из «Путевых заметок о Рейкланде», «Путеводителя по Убершрейку» или из других приключений в Убершрейке.
4	Приходит сборщик налогов: Персонажей останавливает «сборщик пошлин», настаивающий на том, что в связи с недавним конфликтом необходимо взимать большие пошлины за пользование Императорскими дорогами. Каждый из персонажей должен отдать шиллинг, чтобы пройти, иначе на всех нападут громилы, прячущиеся неподалёку в лесу.
5	Джентльмен-мародёр: Невероятно вежливый мародёр (и его охранники) проходит мимо персонажей и предлагает купить кое-что из собранных ими вещей, которые они везут в своей тележке. У мародёра есть по одному образцу каждого обычного оружия, каждое из которых получило 1 ПУНКТ УРОНА (WFRP: Книга правил, стр. 296), которое они продают за 75 % от указанной цены.
6	Круглый год, зима: После трёх часов пешего пути с Серых гор обрушивается страшная буря, накрывая дороги проливным дождём и ледяным снегом. Персонажи должны успешно проводить простую (+40) проверку стойкости за каждый час пути в такую погоду, в случае неудачи они получают СОСТОЯНИЕ <i>усталости</i> .
7	Изыди, сбившийся народ!: Небольшая группа оборванцев проходит мимо персонажей во время их путешествия. Большинство из них выглядят подавленными и держатся особняком, однако один из них набрасывается на персонажей, разглагольствуя и бредя о крысах в человеческий рост и прочем. Толпа вцепляется когтями в каждого, кто подходит ближе, и, если в результате этого персонаж получает хоть один ПУНКТ УРОНА, он должен пройти заурядную (+20) проверку стойкости чтобы не заболеть крысиной лихорадкой (WFRP: Книга правил, стр. 187).
8	Варп-осколочная штука: Пробираясь через заросли, один из персонажей случайно и больно ударяется о спрятанный свинцовый ящик. Если персонажам удастся открыть эту проклятую штуковину, внутри они найдут небольшой кусочек варп-камня (WFRP: Книга правил, стр. 238), причём отсутствуют хоть малейшие подсказки о том, откуда он взялся.
9	Между двумя армиями: С треском нескольких выстрелов и криками из леса по обе стороны дороги выбегают альтдорфцы и юнгфройдцы, так что персонажи оказываются в самом центре стычки! Альтдорфцы и юнгфройдцы ещё не вступили в настоящую войну, но это же не мешает им устроить несколько потасовок, не так ли? Персонажам придется быть очень осторожными, чтобы их не приняли за разведчиков одной из сторон, и они могли выбраться живыми из этой сцены.
10	Засада зеленокожих!: Группа зеленокожих налётчиков (WFRP: Книга правил, стр. 325) нападает на персонажей из засады, когда те путешествуют по предгорьям Серых гор. Зеленокожие несут на себе следы недавних набегов, и их численность поредела, однако их отряд не стал от этого менее смертоносным. Орков вдвое меньше, чем персонажей, а гоблинов - вдвое больше. Персонажи могут попытаться провести встречную проверку наблюдательности с +20, чтобы не получить СОСТОЯНИЕ <i>застигнут врасплох</i> .



ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ В...ЭЛЬССЕН?

Независимо от того, передвигаются ли персонажи пешком или на дилижансе, они в конечном итоге оказываются в Эльссене. Эта деревушка в Рейкланде, не имеющая храма Сигмара, насчитывает менее ста жителей, которые зарабатывают себе на жизнь ловлей рыбы на берегах реки Тойфель и выпасом коз в плодородной долине, где расположена деревня. Молоко этих коз используется для производства сыра. Как и многие другие населенные пункты в этом регионе, Эльссен страдает от недавних атак зеленокожих, что привело к сокращению численности населения. Большинство местных жителей носят знаки траура, и в воздухе витает мрачное настроение.

Прочитайте или перескажите персонажам следующее.

Поднявшись на вершину последнего холма, вы оказываетесь в месте слияния двух притоков Тойфеля: Фест, извиляющийся в южной долине, и Таумельн, стремительно падающий с близлежащих водопадов. На противоположном берегу от этого слияния притаилась небольшая деревушка, уютно расположенная среди скал у подножия горы. Над ней и вдалеке, примерно в трёх милях, возвышается стройное острие Башни Ветров, а склон горы стремительно уходит в небесную высь.

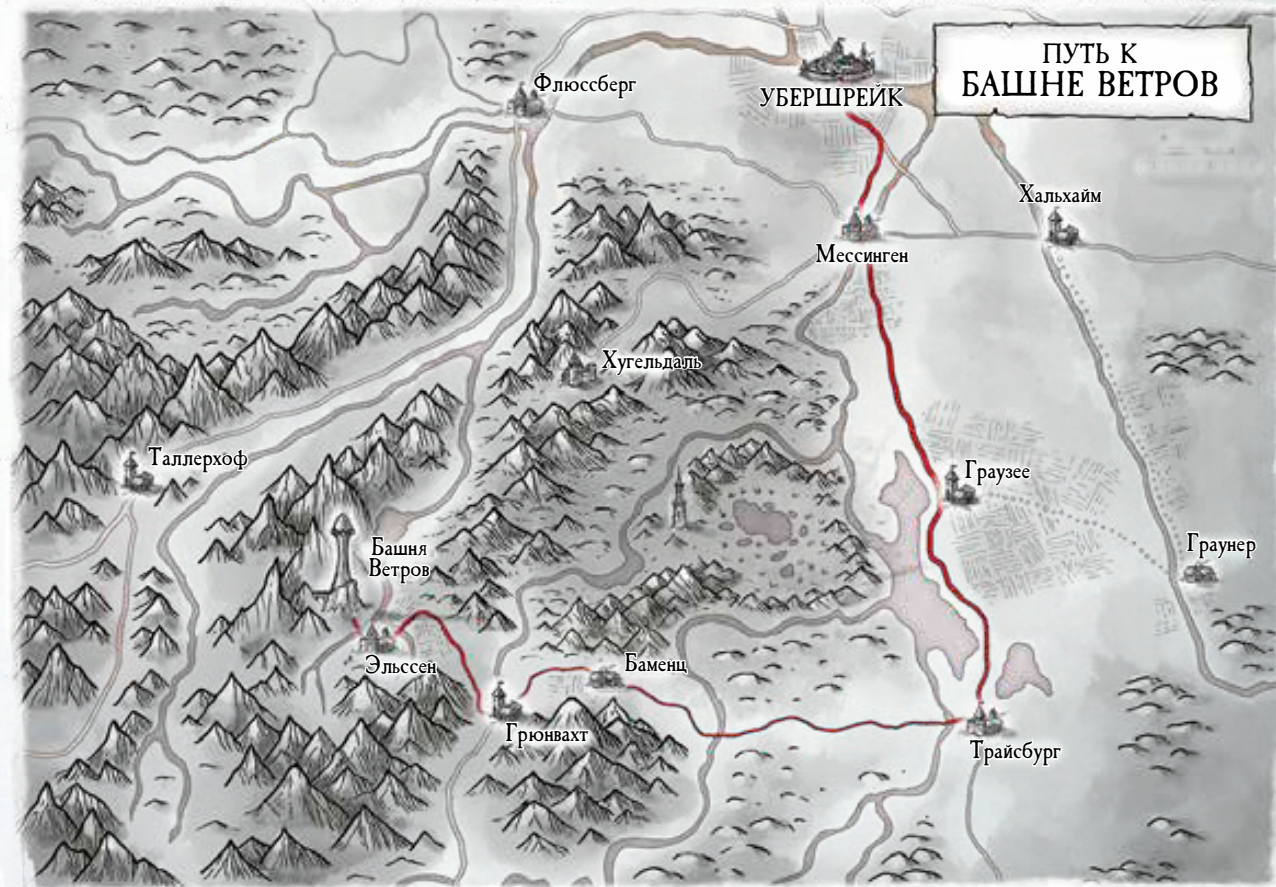
Спускаясь к деревушке, вы замечаете, как местные жители начинают проявлять беспокойство и готовиться к обороне. Однако, когда они внимательнее вас рассматривают, их напряжение немного ослабевает.

На этом берегу живет юная речная жительница Хедвиг Шёнер, которая переправит персонажей на другой берег, если они предложат ей в обмен что-нибудь общедоступное или чуть более редкое. Она не примет ничего, что потребует от неё

умения читать, поскольку сама она читать не умеет. Денег она тоже не возьмёт, и предупреждает, что в Эльссене немногие согласятся их взять, если персонажи планируют остаться здесь надолго. Шёнер, что любопытно, нельзя запугать, чтобы она предоставила свой транспорт - она совершенно бесстрашна - и усталым голосом говорит: «Если зеленокожие ещё не прогнали меня, с чего вы взяли, что сумеете меня запугать, а? Прирежьте меня, мне всё равно - у Отца Морра наверняка найдётся для меня местечко, а его жена будет судить вас».

Попав в Эльссен, персонажи, скорее всего, не задержатся там надолго и захотят немедленно продолжить путь к Башне Ветров. Тем не менее, Гельдрехт с его культистами, а также Урсула Марбад, если она ещё жива, уже опередили их. Гельдрехт, обнаружив, что находится во внутреннем святилище Круга после неудачного набега Марбада, сложил всё воедино и теперь считает, что персонажи в лучшем случае привели с собой охотника на ведьм, а в худшем — являются частью заговора, в результате которого был убит его любимый Тайло. Марбад, в свою очередь, по-прежнему считает, что персонажи запятнали себя связью с культом или даже являются его членами. Обе стороны укрылись в окрестностях Эльссена, готовясь схватить персонажей, не подозревая при этом о присутствии друг друга.

Когда персонажи отправляются в путь, на окраине города появляется Марбад с пистолетом в руках и требует, чтобы они сдались. Гельдрехт воспринимает это как сигнал к атаке и внезапно атакует всех, в сопровождении девяти **культистов Круга Невредимой Плоти**. Эта засада заставляет Марбад выбрать сторону меньшего зла — персонажей, по крайней мере до тех пор, пока культисты не будут побеждены.



Гельд्रेхт сбегает с оставшимися культистами, если хотя бы половина из них будет убита или обезврежена. Марбад устремляется в погону за Гельд्रेхтом, бросив напоследок несколько слов персонажам и пообещав, что она ещё вернется за ними.

Если же Марбад была убита ранее, то вместо неё на дороге появляется Гельд्रेхт, который перед тем, как напасть, произносит короткую речь о том, как он и его друзья были преданы подлыми персонажами.

После битвы персонажам предстоит преодолеть последние 3 мили, чтобы добраться до Башни Ветров, после чего переходите к «Части 3: В тени Башни». На замерзшей горной дороге между Эльссеном и Башней не происходит никаких других сцен, если только вы не решите иначе.

ЧАСТЬ 3: В ТЕНИ БАШНИ

Персонажи прибывают в Башню Ветров и обнаруживают, что она заброшена. Осмотревшись, они обнаруживают устройство, которое, по всей видимости, дало осечку и случайно убило капрала. Кроме того, они узнают, что хозяйка башни, верховный маг Сибилла Хагердорн, была заточена магом-изгоем, певчим Каролусом Энтшлафеном. Влекомый Тёмными Богами, Энтшлафен создал оружие, которое оказалось в центре расследования. Хагердорн предоставляет персонажам инструменты для победы над Энтшлафеном, а сама в это время работает над демонтажом устройства. Однако, победив мага, персонажи обнаруживают, что всё не совсем так, как казалось на первый взгляд.

ПРИБЫТИЕ В БАШНЮ

Пробравшись через горы по дороге из Эльссена, персонажи прибывают в Башню Ветров. Прочитайте или перескажите игрокам следующее.

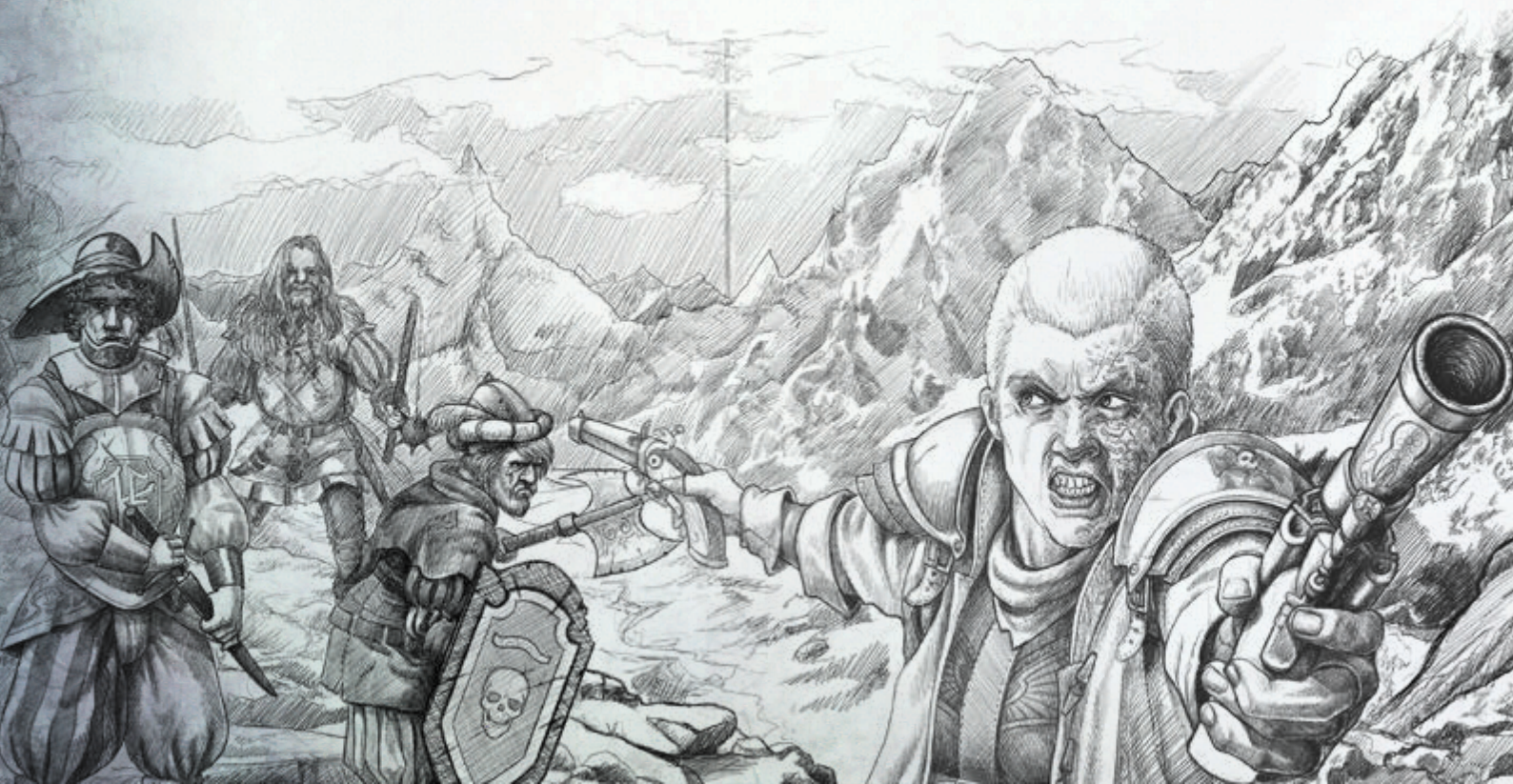
СУДЬБА ГЕЛЬДРЕХТА

Если Гельд्रेхт переживёт сражение с персонажами, он сбежит обратно в Убершрейк и в отчаянии присягнёт на верность Слаанеш. Гельд्रेхт был потрясён «предательством» персонажей и потерей Фильфрасса, которого он скорее желал, чем любил.

После того как он присягнёт на верность Слаанеш, судьба Гельд्रेхта быстро меняется. Он получает повышение в городской страже, заняв прежнюю должность вместо Фильфрасса и становится лидером Круга Невредимой Плоти, а также завоёвывает расположение многих влиятельных людей в Убершрейке. Он начинает напрямую сотрудничать с капитаном Блюхером и намеревается преобразовать Убершрейк в вольный город. Влияние Гельд्रेхта оказывается даже больше, чем когда-либо было у Фильфрасса, и следует намекнуть, что, возможно, именно таким был план Слаанеш с самого начала.

Гельд्रेхт продолжит оставаться занозой в заднице персонажей и может стать их заклятым врагом в будущем.

Несмотря на то, что в течение всего последнего дня вы могли видеть отдельные части Башни Ветров, возвышающейся над горами, только сейчас вы по-настоящему можете оценить её величие. Огромная игла цвета неполированного железа - практически безликая, если не считать сверкающего стеклянного купола на ее вершине - возвышающаяся над затопленной долиной, укрытой льдом. На первый взгляд кажется, что башня построена на этом льду, но, похоже, она простирается глубоко вниз, в его холодные объятия. По изгибам окружающих гор можно понять, что озеро освещается солнцем только в полдень, независимо от времени года. Озеро, скорее всего, замёрзло навсегда, что заставляет задуматься о том, как башня была построена...



Высота Башни Ветров составляет не менее 1000 футов (300 метров), в её спиралевидной форме вырезано множество окон, а в основании находится единственная дверь. Вокруг основания и в задней части башни расположены деревянные строения гораздо более простого и явно человеческого происхождения, которые, несомненно, являются жилыми помещениями, кухнями и прочими удобствами, обслуживающими башню. Вглядываясь в лёд и успешно пройдя **трудную (-10) проверку наблюдательности**, персонажи смогут увидеть, что башня уходит глубоко под лёд, возможно даже на свою высоту, возвышающуюся над озером.

По мере приближения персонажей к башне прочитайте или перескажите им следующее:

В этой заброшенной долине царит полное безмолвие — ни щебетания птиц, ни человеческих голосов. Даже ветер, кажется, опасается нарушить эту тишину. Когда вы ступаете на ледник, сначала вас охватывает чувство страха, но, когда вы замечаете осколки камня и песок, вмерзшие в поверхность и образующие грубую тропинку по льду, оно начинает исчезать. Приближаясь, вы понимаете, что камни — это далеко не единственное, что вмерзло в лёд...

Основание башни усеяно несколькими десятками трупов зеленокожих. Одни лежат сожжённые дотла, другие — с вырванными глазами и снятыми скальпами, будто тут поработала стая хищных птиц. Треть из них, по-видимому, была раздавлена массивным валуном, которого нигде не видно. Что бы ни стало причиной этих смертей, оно было поистине жутким и относительно недавним — трупам не может быть больше суток, но они уже стали единым целым с замёрзшим ландшафтом.

Впереди вы видите, что огромные гладкие металлические двери башни слегка приоткрыты, и слышите слабый свист, как будто изнутри дует ветер. Воздух здесь настолько холодный, что вы не можете не содрогнуться от одной лишь мысли о том, как холодно должно быть внутри металлического штиля. Лишь приблизившись к ним, вы осознаете истину: двери, как и сама башня, полностью сделаны из свинца.

ВНУТРИ БАШНИ

Башня Ветров на самом деле является древним эльфийским сооружением, построенным тысячелетия назад и использовавшимся для управления восемью Ветрами Магии в качестве гигантского магического «флюгера». Внутри она полая, от самой высокой точки и до первого этажа, который покрыт обломками массивных металлических пластин, которые, кажется, упали на землю и слились с каменным полом.

Внутренние стены сделаны из свинца, однако от них исходит слабое тепло. На них повсюду вырезаны невероятно сложные линии, символы, формы, узоры и всевозможные магические орнаменты, но во многих местах они явно были стёрты топорами и следами от ударов. Персонажи могут провести **безумную (-30) проверку знаний (магия)** или **трудную (-10) проверку знаний (эльфы)**, чтобы определить, что гравюры сделаны эльфами. **Проверка знаний (эльфы)** становится лёгкой, если персонаж, выполняющий её, является эльфом с какой-либо формальной магической подготовкой. Успех с +2 УУ показывает, что метки призваны направлять восемь Ветров Магии в башню и удерживать их там. Успех с +6 УУ показывает, что источник магии синонимичен руинам,

известным как **Одинокый Столп**, также находящихся в графстве Вдовьей Долины (**Путеводитель по Убершрейку**, стр. 56).

В башне семь платформ, не считая первого этажа и крыши. К каждой из платформ и крыше ведёт гладкий белоснежный пандус, изгибающийся вдоль стены. Каждая из платформ выходит на балкон, который направлен в ту сторону, которая указана в описании. В центре первого этажа находится небольшая серебристая лестница, которая ведёт вниз, в восемь комнат с кроватями, маленькими печками и всем необходимым для довольно спартанского уединённого образа жизни. Однако все комнаты, кроме двух, были недавно убраны и, похоже, не заняты.

Внутри башни не наблюдается каких-либо признаков жизни, хотя есть свидетельства её недавнего использования — в некоторых комнатах лежат бумаги, испещрённые магическими письменами, не поддающимися расшифровке для тех, кто не владеет **НАВЫКОМ язык (магический)** или **язык (эльтарин)** и **ТАЛАНТОМ грамотность**.

Следующие шаги — подъём на вершину башни — должны стать для персонажей процессом самоанализа. Обязательно расскажите о том, сколько времени занимает это восхождение: высота башни составляет более 300 метров, а добраться до её верхушки можно по извилистому кольцевому пандусу. Кроме того, не забудьте подчеркнуть мистические элементы каждой платформ и как можно сильнее связать с ними персонажей, добавив детали, относящиеся к их личностям. В настоящее время Башня Ветров призвана гармонично сочетаться со своими обитателями и усиливать их магические способности, но она очень старая, за ней плохо ухаживают, и она сильно пострадала во время Войны Отмщения. В настоящее время она представляет собой тень себя прежней, и только азирская составляющая — крыша — работает должным образом. Однако башня по-прежнему реагирует на своих обитателей, в числе которых теперь оказались и персонажи!

Персонажи, обладающие **ТАЛАНТОМ второе зрение**, видят восемь Ветров Магии, насыщающих это место, но находящихся в относительном застое. Однако при успешной **серьёзной (+0) проверке интуиции** они отмечают, как странно движутся здесь Ветра и как странно, что здесь не загноился и не образовался дхар, который, как говорят, образуется в местах, насыщенных магией в течение длительного периода времени.

ПЕРВАЯ ПЛАТФОРМА: ГАРР

Основание первой посадки украшено переплетением шипов, обвивающих центральную рунную линию, изображающую стрелу охотничьего лука, направленную на северо-запад. Символы, напоминающие раздирающие когти и переплетённые ветви ежевики, были инкрустированы некогда великолепным янтарём — теперь его цвет потускнел и стал безжизненным.

В центре платформы возвышается алтарь, сделанный из того же белоснежного камня, что и пандус, ведущий в это странное место. Поверхность алтаря покрыта резными каналами, которые собираются вокруг его основания и вливаются в янтарь, расположенный в верхней части платформы. Он стоит здесь, бездействующий, бесполезный и покинутый всеми.

СРОДСТВО С ВЕТРАМИ МАГИИ

Все смертные ощущают влияние Эфира и вступают в определенный резонанс с Ветрами Магии, даже слабо развитые в магическом плане гномы и сверхъестественно устойчивые полурослики. Однако каждая смертная душа индивидуальна и находит более близкую гармонию с одним Ветром, чем с другим. Именно на этой тайне основывал своё обучение человеческих магов хранитель знаний Теклис, заставляя их направлять только свой наиболее сильный Ветер, чтобы сделать его «более безопасным».

Люди, использующие магию в Башне Ветров, находят особое призвание в выбранной ими области магии, в то время как эльфийские маги находят резонанс со всеми ними. Людей и эльфов, не обладающих магическими способностями, тянет только к одной платформе, и они видят там видения, которые не может воспринять никто другой. Гномов тоже тянет к конкретной платформе, но они чувствуют лишь легкое покалывание. Полурослики невосприимчивы к воздействию башни.

Ведущие должны сами решать, какой ветер больше всего подходит тому или иному персонажу, основываясь на его характере. Более того, им следует не стесняться импровизировать с видениями на каждой платформе, связывая уже существующие достопримечательности с опытом и историей персонажей. Например, солдата может тянуть к *шашни*, и он увидит, как умирают его старые боевые товарищи, в то время как он сам увядает от старости, или же дворянина может тянуть к *акши*, и он увидит, как его мелкие страсти и желания превращаются в кровавую ярость, когда он расправляется со своими соперниками.

ВТОРАЯ ПЛАТФОРМА: УЛГУ

Основание второй платформы вырезано в виде разросшейся паутины, которая расплзается во всех направлениях и сворачивается в центре, соединяясь со всем, но при этом оставаясь в одиночестве. Непостижимо сложная сеть, по всей видимости, скрывает руну, которая врезается в сознание тех, кто на неё смотрит, но исчезает, как только наблюдатель моргнёт. Одинокая стрела указывает на юг, инкрустированная ониксом, которая пропускает свет из комнаты.

В нескольких углублениях и вставках платформы, похоже, когда-то хранилось оружие - невероятно тонкие клинки - но они давно исчезли. Теперь их щели заполнены пылью, и, как бы ни старались персонажи, от этой пыли им никак не избавиться.

ТРЕТЬЯ ПЛАТФОРМА: ШАИШ

Основание третьей платформы вырезано в виде закручивающейся внутрь неразрывной спирали, которая постоянно притягивает взгляд к своему окончанию в центре. Там, в конце всего высечена изогнутая, крючковатая руна, похожая на шип, растущий из стебля розы, и указывающая на юго-запад. Руна начинает слегка светиться, когда к ней приближаются персонажи, свет играет внутри аметистов, составляющих её форму. Но даже они потускнели, потерявшись во времени.

На этой платформе ничего не стоит, хотя некоторые участки её поверхности выглядят как удобное место для сидения, медитации и, в конце концов, полного растворения во времени.

ЧЕТВЁРТАЯ ПЛАТФОРМА: ГАЙРАН

Основание четвертой платформы вырезано в виде венка из сплетённых листьев, лоз, ветвей и водных потоков, которые движутся в идеальном балансе вокруг центральной руны. В потускневшем нефрите выделяются три concentрических кольца, соединённых линией, которая тянется от самого внутреннего кольца к третьему, указывая на восток. Платформу пронизывает ощущение спокойствия, а в щелях между резьбой прорастают слабые следы мха.

В центре самого внутреннего кольца стоит дерево, правда, оно уже давно окаменело. Его корни глубоко вгрызаются в каменную платформу, но они больше ничего не черпают изнутри - если вообще когда-либо черпали.

ПЯТАЯ ПЛАТФОРМА: АКШИ

Основание пятой платформы вырезано в виде тысячи колец окутывающего пламени, исходящих из центральной горящей руны: круга из тёмных рубинов, с уходящей на запад стрелой, переходящей в завиток пламени. Непреодолимое чувство ярости наполняет персонажей, когда они видят, во что превратилось это место - не то, чтобы они видели его раньше - и это чувство быстро проходит и угасает. Невозможно не удивляться разбитым мечтам и амбициям, которые когда-то были у строителей этой башни.

В центре рунного кольца стоит открытая жаровня. Сажа покрывает каждый дюйм кольца несмотря на то, что жаровня состояла из холодной, казалось бы, целую вечность. Под слоем сажи лежат испорченные вещи: золото, расплавленное до состояния шлака, драгоценные камни, разбитые вдребезги, как стекло под давлением, и многое другое. Богатство, на которое можно было бы купить целые герцогства Империи, покоится под пеплом.

ШЕСТАЯ ПЛАТФОРМА: ШАМОН

Основание шестой платформы вырезано в виде геометрически совершенных колец, сначала расположенных далеко друг от друга, а затем уменьшающихся в соответствии с последовательностью Фибоначчи. По мере того, как кольца сужаются, их становится практически невозможно отличить друг от друга. В центре композиции находится золотая чеканная руна: круг со стрелкой, идущей от центра к краю и указывающей на северо-восток.

На первый взгляд, здесь всё идеально и выполнено в деликатном дизайне. При ближайшем же рассмотрении персонажи видят мелкие изъяны: царапины, вмятины и дефекты на поверхности. Эти несовершенства невозможно не замечать, и вскоре персонажи не смогут найти ни одного кольца, которое оставалось бы идеальным.

СЕДЬМАЯ ПЛАТФОРМА: ХИШ

Основание седьмой платформы безупречно, как будто её не касалась чья-либо рука. В её центре - без скоса, тиснения или гравировки - находится символ, который одновременно совершенно неприязнителен и на который невозможно не обратить внимания: колесо, разделённое на восемь сегментов, с крайней северной спицей, выходящей из его края и превращающейся в идеальную стрелу.

Когда персонажи пересекают площадку, они замечают, что их тени исчезли с её поверхности. Их шаги не издают никаких звуков по камню, когда они ступают по нему. Когда персонажи начинают уходить, тьма мгновенно окутывает платформу, и звуки каждого их шага сразу становятся слышны. Наложённые на это место чары не исчезли, но они ослабевают, и по какой-то причине это наполняет персонажей чувством печали и страха.

Когда персонажи поднимутся по пандусу к потолку и покинут седьмую платформу, переходите к разделу «Крыша: Азир».

КРЫША: АЗИР

Прочитайте или перефразируйте следующее игрокам, как только они доберутся до крыши.

Извилистый каменный пандус проходит сквозь потолок и попадает на крышу Башни Ветров, открывая взору хрустальный купол, покрывающий весь шпиль. То тут, то там купол открыт всем стихиям, и, когда вы оказываетесь там, вас обдувает пронизывающий до костей ледяной ветер. Пол здесь вырезан в виде клубящихся облаков, которые сходятся у руны, напоминающей заглавную букву «А» с кругом под ней, ориентированной как бы на юго-восток.

В отличие от других платформ это пространство явно используется, оно повсюду уставлено искусством человеческих магов - огромными телескопами, секстантами и прочими устройствами, чьё назначение слишком загадочно, чтобы о нём задумываться. За большими ширмами, защищающими от ветра, расставлены столы, на которых лежат увесистые доски с картами облаков, звёзд и фаз лун-близнецов. Стоит бесчисленное множество тяжёлых сундуков, доверху набитых туго переплетёнными свитками, содержание которых неизвестно. У одной стены стоит частично собранный брашпиль с огромным противовесом и мотком верёвки.

Однако одно устройство привлекает ваше внимание больше других: массивная оправа из кованого серебра, украшенная хрустальными циферблатами, золотыми солнцами и змеинными статуэтками, на которой закреплены восемь массивных стеклянных линз уменьшающегося размера. Высота самой большой линзы - почти в рост полурослика, а самая маленькая - не больше головы гнома. Однако устройство выглядит незаконченным, а массивная грифельная доска сбоку от него покрыта схемами и головоломными уравнениями. Под ними чётким почерком выведены слова: «ПОЧЕМУ ПРОИЗОШЛА ОСЕЧКА».

ИССЛЕДОВАНИЕ СВЕТОКОВЧЕГА

Это устройство представляет собой искажённое воссоздание светокоччега *хиша*, мощной и невероятно сложной боевой машины Магических Колледжей, ставшей причиной смерти капрала Фильфрасса. На этом этапе персонажи, скорее всего, захотят подробнее изучить светокоччег, поэтому ниже даны ответы на несколько вероятных проверок. Не стесняйтесь предлагать дополнительные проверки, которые дадут дополнительные сведения, если игроки придумают оригинальные вопросы.

ПРОВЕРКА КОНЦЕНТРАЦИИ

Если обладатель магических способностей желает этого, позвольте ему провести **трудную (-10) проверку концентрации** на устройстве. Эта проверка становится **заурядной (+20)**, если персонаж использует **концентрацию (Хиш)**. В случае успеха устройство на мгновение активируется, но обладатель магических способностей, прекрасно осознаёт мощь этого устройства и опасность его использования, а также понимает, что отсутствует необходимый компонент, который нужен для того, чтобы устройство работало должным образом.

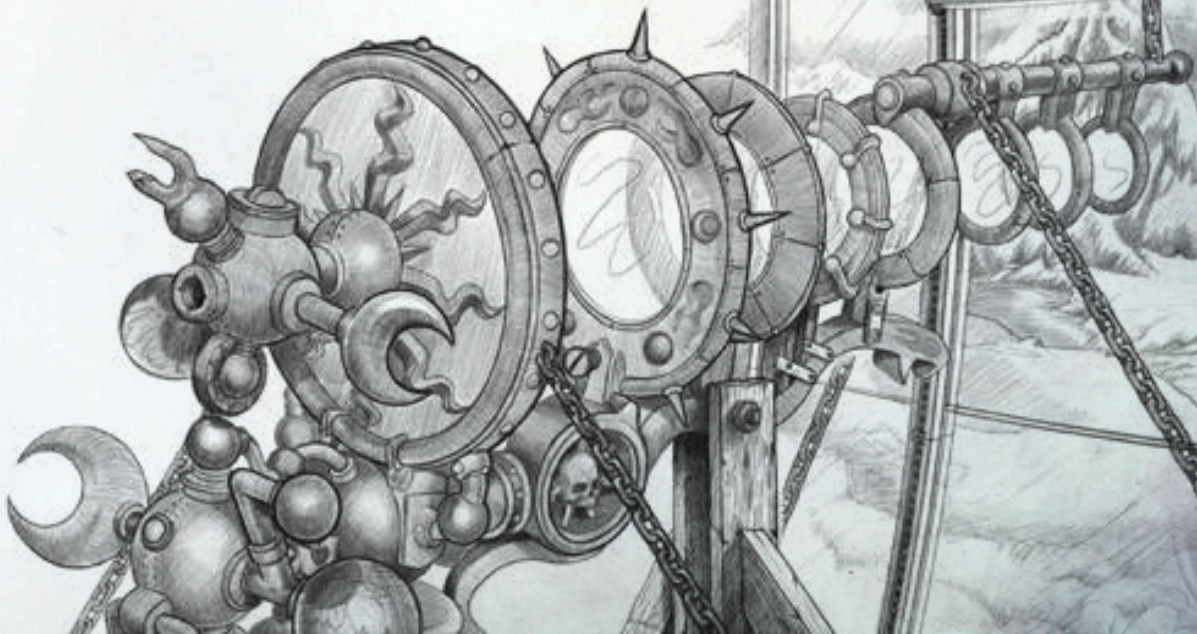
ПРОВЕРКА ИНТУИЦИИ СО ВТОРЫМ ЗРЕНИЕМ

Персонаж, обладающий **ТАЛАНТОМ второе зрение**, может провести **серьёзную (+0) проверку интуиции** и выяснить, что устройство несколько раз стреляло, и несмотря на то, что оно должно в первую очередь направлять энергию *хиша*, на самом деле оно пропустило через себя несколько Ветров Магии.

ПРОВЕРКА ЗНАНИЙ (РАЗНЫЕ)

Персонажи могут поразмышлять над устройством, используя свои более эзотерические навыки знаний. Это идеальное время для использования таких специализаций, как инженерия, магия или наука!

Успешное прохождение **серьёзной (+0) проверки знаний (инженерное дело)** показывает, что для создания этого устройства потребовалась бы совокупность мастерства и, скорее всего, группы людей, чтобы его наладить. Это, безусловно, также человеческая разработка.



При успешном прохождении **серьёзной (+0) проверки знаний (магии)** выясняется, что это светоковчег, страшное оружие, используемое Колледжем Света для уничтожения демонов. Успех с +2 УУ даёт понять, что эти устройства также используются для защиты Непроницаемой Палаты - легендарного хранилища под Колледжем Света.

Если также была проведена проверка **наблюдательности**, и персонажи поняли, что на устройстве начертаны символы других Ветров, эта проверка раскрывает, насколько осквернённым и еретическим является подобное деяние. Проверка **интуиции** также раскрывает эту информацию.

В результате успешного прохождения **серьёзной (+0) проверки знаний (наука)** в сочетании с проверкой ориентирования выясняется, что хотя светоковчег не направлен прямо на Убершрейк, параболическое уравнение, написанное на доске рядом с устройством, объясняет его осечку.

ПРОВЕРКА ОРИЕНТИРОВАНИЯ

Находящийся поблизости телескоп, ориентированный немного под тем же углом, что и светоковчег, указывает прямо на Убершрейк. При успешной **серьёзной (+0) проверке ориентирования** персонаж может заметить, что вид с платформы и вниз из светоковчег почти такой же (но перевёрнутый), как из квартиры капрала Фильфрасса в Башне Магнуса. Успех с +2 УУ отмечает, что направление светоковчег немного смещено, что должно было привести к тому, чтобы луч безвредно пролетал к северу города.

ПРОВЕРКА НАБЛЮДАТЕЛЬНОСТИ

Персонаж может провести **серьёзную (+0) проверку наблюдательности**, которая открывает по одному факту за каждый набранный УУ, по порядку.

- ☛ На задней панели устройства прикрепленный к циферблатам отсутствует предмет размером с кулак.
- ☛ Некоторые циферблаты кажутся более новыми, и их добавили позже, как будто устройство было сконструировано методом проб и ошибок.
- ☛ На устройстве в основном изображен символ *хиши* (седьмой платформы), но также в разных местах вырезаны небольшие символы других Ветров.
- ☛ На линзах видны следы использования - подпалины, которые несоизмеримы со следами на корпусах линз, что говорит о том, что из устройства стреляли несколько раз, а линзы менялись с момента их первой установки.

ПРОВЕРКА КНИЖНЫХ ИЗЫСКАНИЙ

Если персонажи потратят время на изучение разбросанных вокруг бумаг и исследовательских заметок, позвольте им провести **простую (+40) проверку книжных изысканий** - в результате будет обнаружен **«Раздаточный материал 2: Размышления о высшей магии»** - потрёпанный, старый и изрядно зачитанный листок бумаги.

Вполне возможно, что никто из персонажей не умеет читать, а значит, большая часть этого раздаточного материала будет для них непонятна. Пусть Хагердорн прочтёт документ персонажам и объяснит его содержание, если они попросят её об этом в следующем разделе. Она не лжёт о его содержании и кратко объясняет каждый пункт, если на неё надавят.

персонажи также могут захотеть провести различные **проверки знаний (история)** или **знаний (магия)**, чтобы разобраться в тонкостях содержания этой бумаги. Всё, что касается Ветров Магии - требует **заурядной (+20) проверки**, а всё, что касается опального Верховного Патриарха Эгриван Хорстманна (стр. 76) - **безумной (-30)** ввиду того, что Колледжи Магии тщательно скрывают эту информацию. В качестве альтернативы, как указано выше, Хагердорн может объяснить любые детали.

ЗАКЛЮЧЁННАЯ

После того как персонажи изучат место происшествия и соберут воедино несколько кусочков, прочитайте или перескажите им следующее:

Завывание ветра, врывающегося в обсерваторию, внезапно прекращается, и слышится тихий призывный голос... откуда-то. Напрягая слух, вы слышите приглушенный женский голос, спокойно зовущий на помощь.

Для того чтобы найти источник шума, не требуется никаких проверок, так как вскоре женщина начинает стучать по внутренней стороне ящика. Ящик большой - достаточно большой, чтобы в нём могли уместиться по крайней мере два человека - и сделан из прочного дерева и железа. Ящик не заперт, но закрыт на засов, а значит, его невозможно открыть изнутри.

Внутри ящика находится **верховный маг Сибилла Хагердорн**, которая рассказывает, что она сражалась с одним из своих бывших подчинённых из Колледжей Альтдорфа, и что он - певчий Каролус Энтшлаген - сумел поразить её заклинанием сна и запер внутри ящика. Хагердорн, если потребуется, расскажет свою историю и из ящика, если персонажи сразу же её не выпустят. Однако через несколько минут она начинает настаивать на том, что персонажам грозит серьёзная опасность быть обнаруженными Энтшлагеном, и что без её помощи или хитрости они окажутся в большой опасности.

Персонажи могут провести **безумную (-30) проверку интуиции** против Хагердорн, чтобы выяснить, говорит ли она правду. Успех или неудача приводят к одному и тому же результату: Хагердорн говорит правду, хотя и опускает какие-либо уличающие подробности. Успех показывает, что персонажи осознают, что Хагердорн - умная женщина, и что её невозможно прочитать, учитывая её способность заглядывать в будущее. Однако, несмотря на это, она кажется честной.

Освободившись из ящика и получив возможность двигаться, Хагердорн вкратце рассказывает о том, что произошло. По её словам, коллега из Колледжа Света доставил светоковчег с намерением доработать его здесь. Далее она рассказывает, что позже маг-изгой, Энтшлаген, втайне от всех извратил устройство, чтобы направлять не только *хиши*. Она также признаётся, что во время испытания светоковчег он дал осечку, убив человека в Убершрейке. Она говорит, что благодаря её собственным заклинаниям она узнала об этой смерти, хотя о человеке ей мало что известно, словно он был скрыт.

Если персонажи описывают Фильфрасса или рассказывают о расследовании деятельности Культа, Хагердорн по праву заинтригована и собирает воедино головоломку, почему светоковчег дал осечку. Если же персонажи подвергают её рассказ сомнению, они сталкиваются с теми же трудностями, что и выше, поскольку вся информация правдива, но не является полной истиной.

РАЗДАТОЧНЫЙ МАТЕРИАЛ 2: РАЗМЫШЛЕНИЯ О ВЫСШЕЙ МАГИИ

«Мне кажется невозможным осознать своё собственное невежество, которое было мне присуще буквально год назад, когда я был зажат рамками навязанной посредственности. Воистину, мои беседы с Верховным Патриархом были глубокомысленными.

Верховный Патриарх произнес эти слова однажды вечером за ужином, и я запомнил их, чтобы по возвращению в свою келью записать их на бумаге. Я не могу претендовать на владение этой мудростью, но считаю для себя удачей разделить её с другими.

Я часто встречал неофитов Колледжей Магии, которых соблазняла природа кхаиша - «Высшей Магии» эльфов - поскольку они считали, что сочетание восьми ветров магии должно быть более могущественным, чем владение одним «простым» из них. Таким студентам я назначаю неделю оркестровой музыки в лучших заведениях Альтдорфа. Многие из моих коллег-профессоров называют меня безумцем за такое «роскошное наказание», но я поистине дальновиден.

Я объясняю своим студентам, что каждый Ветер Магии — это инструмент в оркестре. Шамон - ритмичные и звенящие звуки бандоры. Акии - назойливый, но элегантный раушпфайф. Хиш - неукротимый, царственный орган. И даже Гарр - примитивный, первозданный и необходимый табор! Каждый из этих инструментов по-своему прекрасен, трогателен, впечатляющ, эффективен, силен. Но ни об одном из них нельзя сказать, что он объективно превосходит другой.

И в то же время, когда оркестр играет вместе, он способен ошеломить толпу, покорить аудиторию, привести в движение целую нацию. Оркестр — это симфония мастерства, мелодия инструментов, работающих в гармонии. Но в оркестре недостаток мастерства в исполнении одной партии может испортить игру остальных; самая трогательная виола может быть испорчена плохо звучащей курталой. Однако виртуоз игры на лютне, исполняющей соло партии, вытягивая аккорды, может поразить публику, правда, при этом уровень его мастерства должен быть гораздо выше.

Так и с Ветрами магии. Высший маг может гармонично сплести множество Ветров и повлиять на более значительные перемены, но при этом он подвергается гораздо большему риску и вынужден соблюдать гораздо более строгие правила. Иерофант же, познав своё ремесло, может освободиться от забот других Ветров и сосредоточиться на совершенствовании хиш.

Все это лишь описание магии без выражения истинных опасностей - привлекательность кхаиша для человека потенциально является дорогой к дхару. Дхар - Тёмная Магия — это игра на всех инструментах сразу, в полной какофонии диссонанса. Действительно, это «выступление» будет громким. Оно будет впечатляющим. Оно будет почти незабываемым! Но оно будет пустым, бессмысленным, бесчувственным и отвратительным. Это сила без искусства. Это шум без причины. Это антитеза Империи.

После таких лекций большинство студентов кивают, как будто им открылась простая мудрость и они уверены, что их стремление к своему одинокому Ветру - именно то, что должно быть. Те немногие, кто качает головой - те, на кого я обращаю внимание: они услышали в моих речах скрытую ложь и полны решимости стать оркестром, провести девять ладов по восьми струнам и разорвать оковы, наложенные на нас Теклисом. Эти немногие - мои истинные ученики, а остальные - антитеза самой жизни».

- певчий Каролус Энтшлафен

ПОПАЛИ В ЗАСАДУ ЭНТШЛАФЕНА!

Когда персонажи успели расспросить Хагердорн, певчий Каролус Энтшлафен (стр. 75) телепортируется к устройству и выстреливает в него струей огня, отчего оно начинает «перегружаться». На самом деле это всего лишь безобидная уловка и часть их плана. После этого он похищает из устройства одну из линз и прыгает с платформы на открытый воздух, падая на ледник ниже.

Эта сцена должна быть разыграна как БОЙ, за исключением того, что Энтшлафен способен сделать всё это за один ХОД, а персонажи получают СОСТОЯНИЕ застигнуты врасплох из-за телепортации. Таким образом, к тому времени, когда персонажи смогут среагировать, Энтшлафен уже умчится прочь!

После бегства Энтшлафена Хагердорн кричит, что ей нужно сохранить световочех, чтобы он не пострадал, и призывает персонажей преследовать Энтшлафена. Она дарит участникам группы свой амулет - *Девятнадцатую ладонь Воланса* - который, как она объясняет, защитит их от дьявольской магии Энтшлафена. Если персонажи не согласятся идти, Хагердорн резко заявляет, что они умрут, если останутся, ведь даже если она сможет удержать устройство, то не сможет помешать ему наполнить платформу мутагенной энергией, которая наверняка убьёт всех, кроме неё.

КРОВЬ НА ЛЬДУ

Спуск с башни занимает несколько минут, даже при беге, учитывая её огромные размеры. Однако, спустившись вниз и выйдя из башни, персонажи замечают вдалеке Энтшлафена,

ПРАВДА ХАГЕРДОРН И ПЛАН ЭНТШЛАФЕНА

Хагердорн не солгала в своей истории, хотя и не сказала всей правды. Ниже приводится истинная последовательность событий, которые привели к этой ситуации.

Энтшлафен искал Хагердорн, учитывая их прошлые взаимоотношения, а также её навыки и ресурсы. Поначалу Хагердорн сопротивлялась Энтшлафену, испытывая отвращение к его предательству Колледжей Магии. Однако Энтшлафену удалось убедить её довериться ему, и он рассказал свою теорию о том, что наступает Конец Времени и что только Эгриму ван Хорстманну под силу остановить его. Он объяснил, что план Хорстманна (насколько он его знает) состоит в том, чтобы «разрушить ложь, которой нас сковал хранитель знаний Теклис, и подарить человечеству Высшую магию». Собственные сны и видения Хагердорн совпали с этими рассуждениями, и она согласилась помочь ему.

В последующие месяцы они тайно сотрудничали в разработке устройства, которое Энтшлафен привёз с собой. Это не совсем настоящий светоковчег, а скорее устройство, способное направлять множество Ветров Магии, чтобы не только пробить защитный барьер вокруг Непроницаемой Палаты, но и создать новую сеть вокруг Пустошей Хаоса. С тех пор они несколько раз запускали это устройство, но каждый раз ценой больших потерь. Последняя попытка дала осечку, и луч *хиша* устремился к злу, которым оказался Фильфрасс в Башне Магнуса.

После осечки они поняли, что их обнаружение - лишь вопрос времени, и разработали план побега. Хагердорн понимала, что у них нет шансов сбежать, если не будет козла отпущения, и попыталась использовать для этой цели себя, но Энтшлафен стал сопротивляться и заточил её в ящике, чтобы спасти ей жизнь. Пока она спала, ей явилось видение, подтвердившее, что жертва Энтшлафена с большей вероятностью приведет к успеху, и она решила позволить ему умереть ради великой цели.

После того как появится Энтшлафен и сбежит с несущественной частью устройства, Хагердорн вернёт спрятанную сферу управления и сбежит с исследованиями в горы.

ПОДАРОК СИБИЛЛЫ

Девятнадцатая ладонь Воланса

Это один из 24 амулетов, созданных первым патриархом Колледжей Магии. Ладонь опирается на внутреннюю силу своего владельца, чтобы защитить его от магии. С момента создания эти амулеты дарили верховным магам, выполняющим особо опасные задания за пределами своих колледжей.

При ношении Девятнадцатой Ладони Воланса персонаж может развеивать заклинания в соответствии с правилами **WFRP: Книга правил**, стр. 237. Однако персонаж не может развеять уже сотворённые поддерживаемые заклинания. Если персонаж не владеет **НАВЫКОМ языка (магического)**, вместо него он может использовать свою **ХАРАКТЕРИСТИКУ силы воли**.

стоящего на коленях в центре круга диаметром 2,5 метра, нарисованного кровью на поверхности ледника. Круг — это отвлекающий манёвр, целью которого было заставить персонажей думать, что они поймали Энтшлафена до того, как он смог завершить свои планы, а также задержать их от слишком быстрого нападения, чтобы дать Хагердорн возможность сбежать.

Однако Энтшлафен всю готовит заклинания, которые помогут ему в предстоящем бою. В настоящее время на него наложены **ЗАКЛИНАНИЯ эфирного доспеха** на 8 РАУНДОВ и **регенерации** на 7 РАУНДОВ.

Если персонажи пытаются разговорить Энтшлафена, он соглашается, даже если при этом его заклинания перестают действовать. Его больше волнует, чтобы персонажи были заняты, поэтому он предпочитает тратить время на разговоры, а не сражаться дольше, чем это необходимо. Он не упоминает ничего, связанного с Кабалом или Эгриммом ван Хорстманном, но с удовольствием делится своими планами по созданию устройства и своим несчастьем из-за того, что оно не заработало. Он также не упоминает о своём союзе с Хагердорн, хотя у него менее твердая сила воли, чем у неё, и он может проболтаться или позволить раскрыть ложь, если персонажи проведут встречную проверку **интуиции/силы воли**.



Когда начнётся бой, а у Энтшлафена останется 0 ПУНКТОВ ЗДОРОВЬЯ, Хагердорн реализует последнюю часть своего плана побега, используя ЗАКЛИНАНИЕ *мост*, чтобы скрытно сбежать к близлежащим неприступным скалам вдоль горного хребта. В качестве последней части своей диверсии Энтшлафен начнёт призывать *комету Касандоры*, нацелив её на себя. Если он завершит заклинание, комета, столкнувшись с поверхностью ледника, расколется на куски, в результате чего по льду пойдут трещины от места её падения.

Если Энтшлафен закончит заклинание, то персонажам придётся быстро ретироваться, чтобы не упасть в ледяную воду, что следует рассматривать как, погоню (WFRP: Книга правил, стр. 166). Персонажи выступают в роли преследуемых, и начальная дистанция равна половине ярдов между ними и эпицентром кометы. Трещины рассчитываются так, как если бы они бросили 3 УУ, и каждый персонаж отслеживает свою погоню отдельно. Если дистанция становится равной 6 или больше, значит, персонаж обогнал трещины и оказался на прочной земле. Если же дистанция достигает 0, персонаж падает в ледяную воду и должен успешно провести **сложную (-20) проверку стойкости** чтобы не получить **СОСТОЯНИЕ ошеломления** - неудача в этом случае приводит к утоплению (WFRP: Книга правил, стр. 181). В следующем раунде они смогут самостоятельно выбраться в безопасное место. Любой контакт с ледяной водой немедленно приводит к тому, что персонаж подвергается непогоде каждый раунд, пока его не вытащат из воды и не дадут ему тёплую сухую одежду.

Энтшлафен не сможет выжить в ледяной воде, если только кто-нибудь из персонажей не спасёт его, и тогда он продолжит сражаться с персонажами до самой смерти.

Энтшлафен, благодаря мудрости Хагердорн, рассчитал, что персонажи продолжат охоту на него и его наставника, если он останется в живых. Поэтому маг решил пожертвовать своей жизнью и умереть от рук персонажей.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО СВЫШЕ

Персонажи, несомненно, захотят вернуться в Башню Ветров и обсудить случившееся с Хагердорн. Однако они обнаружат, что большая часть светоковчега была разобрана, все исследовательские заметки унесены, а самого мага нигде нет. Она не слишком тщательно заметала следы, используя магию (*мост* и *телепорт*) для побега, и без аналогичных заклинаний поймать её невозможно. Кроме того, у неё значительное преимущество, ведь персонажам потребуется значительное количество времени, чтобы снова подняться в Башню; её след потерян, и надежды на погоню нет.

ИТОГИ

На этом этапе персонажи знают, кто ответствен за «убийство» капрала Фильфрасса, им известен способ, которым он был убит, и они знают, что это не имеет никакого отношения к конфликту Альтдорфа и Убершрейка. Несмотря на то, что верховный маг Сибилла Хагердорн не была захвачена или убита, они выполнили свой контракт с леди Эмануэлой Нахт, убив Энтшлафена. Леди Нахт будет разочарована тем, что Хагердорн удалось скрыться, но отнесётся к этому с пониманием и сообщит о случившемся своему начальству, заверив персонажей, что Колледжи гораздо эффективнее справляются со своими проблемами.

Последствия

«Стеклянное сердце» оставляет после себя много неопределённых концовок, которые можно связать с другими опубликованными приключениями или использовать в качестве собственных кампаний. Возможно, персонажи захотят отомстить верховному магу Сибилле Хагердорн, или леди Эмануэле Нахт понравится их исполнение, и у неё появится для них другая работа. Возможно, истинные покровители Хеске Глезер проявят к персонажам повышенный интерес, или Урсула Марбад решит простить их преступления и принять их на службу к охотникам на ведьм.

Возможно, персонажи захотят отправиться в Альтдорф, чтобы проследить за тем, с кем переписывался капрал Фильфрасс, поскольку, очевидно, он был лишь маленькой фигурой более крупного культа. Более того, персонажи могли получить материал для шантажа в отношении трёх значимых имён в Альтдорфе: Авер фон Кальтенвальд, Брунгильды фон Хопфберг и, самое главное, Ландграфини Елены фон Мидвальд, если они тщательно проводили своё расследование. Эти трое могут быть полезны для продолжения дознания или просто состоятельными людьми, с которых можно содрать кроны.

И наконец, если персонажи обнаружат какие-либо следы Кабала, записки Энтшлафена «*Размышления о Высшей Магии*» или любые признаки более масштабного заговора, то Колледжи Магии в Альтдорфе будут весьма заинтересованы узнать об этом.

Что бы ни случилось дальше, Хагердорн и, вероятно, сержант Орбан Гельдрехт всё ещё где-то на свободе. Они оба - лишь маленькие кусочки в головоломке гораздо более глобального плана, который обещает потрясти Старый Свет до основания и, конечно же, сорвать все самые радужные планы персонажей...



НАГРАДЫ

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, вы можете наградить их персонажей дополнительными пунктами опыта за следующее:

- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за каждую зацепку, полученную в «Говори хорошо о покойниках».
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за изучение каждой зацепки в «Говори хорошо о покойниках».
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за обнаружение таинственных писем в квартире Фильфрасса.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за встречу с Густавом Штуппом и за получение информации о том, что он читал почту Фильфрасса.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за победу над сторонниками Юнгфройда в Башне Магнуса до того, как их разгонят.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за вступление в Круг Невредимой Плоти.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за победу над сержантом Гельдрехтом в борцовском поединке.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за раскрытие всех тайн во внутреннем святилище.
- 30 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что остановили толпу Урсулы Марбад.
- 30 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что собрали воедино подсказки, данные Глезер.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за каждую сцену, встреченную на пути к Башне Ветров.
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что навсегда остановили Урсулу Марбад.
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что навсегда остановили сержанта Гельдрехта.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за каждую найденную информацию о светоковчеге.
- 30 ПУНКТОВ ОПЫТА за обнаружение записей Энтшлафена «Размышления о Высшей Магии».
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА за победу над Энтшлафеном до того, как он призовет комету Касандоры.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что сбежали от расколовшегося ледника.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за раскрытие предательства Хагердорн.

ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА

ИМПЕРСКИЙ ГЕРОЛЬД

Леди Эмануэлла Нахт выросла во дворцах Дальнего Китая в семье имперского дипломата при дворе Императора Дракона. В этой далёкой стране она научилась многим приёмам дипломатии, уловкам и боевым искусствам. С самого детства она стала эффективным и уважаемым советником, снискавшим расположение в Имперской Столице. Однако, что весьма необычно, её отстранили от обязанностей в Альтдорфе и направили на службу в Убершрейк.



В настоящее время леди Нахт является имперским герольдом и настоящей властительницей Убершрейка, она знает, как играть с людьми. Будучи скрупулезным документалистом и хранителем записей, леди управляет небольшой шпионской сетью по всему городу и в настоящее время сосредоточена на вопросе о предотвращении полномасштабной войны в Убершрейке - задача, которую усложняет генерал Йендрик фон Даберник, её «начальник». Однако в действительности она стремится вернуться в Альтдорф, чтобы продолжить расследование, которое занимает большую часть её свободного времени. Она совершенно не желает выполнять какую-либо работу хуже, чем безусловно, поэтому не позволяет этому желанию вступать в конфликт с её нынешними задачами.

Леди Нахт - высокая, потрясающе привлекательная женщина чуть за тридцать, с тёмными, туго завитыми волосами, пронзительными зелёными глазами и нежно-оливковым цветом лица. Она держится с невероятным самообладанием и умеет излучать спокойствие и утешение, оставаясь при этом деловой и строгой. Она носит одежду по последнему слову моды, но предпочитает зелёный бархатный плащ и брошь, которые надевает поверх почти всех своих нарядов.

ПОКОЙНЫЙ ОФИЦЕР

Капрал Тайло Фильфрасс был худшим клише напыщенного мелкого дворянства: привлекательный, но тщеславный, одержимый ностальгией по прошлому, которого никогда не существовало, неспособный говорить правду и лишённый сострадания к кому-либо, кроме себя. Однако он был особенно искусен во лжи и умении выходить сухим из воды, будучи «очаровательным повесой». Несмотря на свой успех, Фильфрасс был презренным и жалким молодым человеком двадцати с небольшим лет. Он был выше среднего роста, с подтянутым солдатским телосложением, светло-каштановыми волосами и голубыми глазами.



СКОРБЯЩИЙ СЕРЖАНТ

Хотя Гельдрехт родился в Убершрейке, после смерти матери он переехал в Альтдорф к отцу - офицеру штатной армии Альтдорфа. Его очень любили в подростковые годы, а его появление при вторжении было воспринято как возвращение любопытного птенца в стаю, и благодаря этому он очень эффективно обеспечивал новый статус-кво среди местных жителей. К сожалению, сержант Орбан Гельдрехт стал для Фильфрасса идеальным инструментом для получения желаемого - верный, восторженный, впечатлительный, доверчивый, обходительный и, что самое главное, влюбленный в самого Фильфрасса. В то время как Фильфрасс был инициатором создания «Круга Невредимой Плоти» в Убершрейке, оно стало возможным только благодаря тому, что Гельдрехт, сам того не подозревая, подчинился воле Слаанеш.

Гельдрехт - хорошо сложенный, бледный молодой человек с широкими плечами, кудрявыми каштановыми волосами и добрыми серыми глазами. Однако он немного неуклюж в общении, не уверен в себе и в целом податлив. Он предпочитает следовать, а не вести за собой, хотя он прекрасно умеет наблюдать за своими начальниками и подражать им, когда это необходимо или когда он хочет произвести на них впечатление.

Гельдрехт очень тяжело переживает смерть Фильфрасса и сожалеет о том, что так и не смог выразить свои чувства при жизни капрала. Однако он отчаянно хочет почтить память капрала и старается вести себя как можно более похоже на него.



ОРБАН ГЕЛЬДРЕХТ СЕРЖАНТ (СЕРЕБРЯНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	44	32	36	46	31	33	32	29	25	39	13

Навыки: атлетика 46, хладнокровие 35, уклонение 43, стойкость 56, сплетничество 49, рукопашный бой (основное 59, кулачное 54)

Черты: броня (средняя) 3, ненависть (к персонажам)†, оружие (меч) +7

Таланты: этикет (солдаты)

† Получает только после событий «Мы собираемся охотиться на ведьм!»

КАПИТАН ГОРОДСКОЙ СТРАЖИ ЛОЯЛИСТОВ

Капитан Эрвин Блюхер - один из тех людей, которые живут так долго, что не приходится удивляться, что он занял высокий пост. Он не самый старый член первоначальной городской стражи Убершрейка, но определенно находится на службе дольше многих. Жители Убершрейка знают его и относятся к нему достаточно хорошо, хотя настоящих друзей у него немного. Хотя номинально он является главой сторонников, оставшихся в Убершрейке, он отнюдь не предан Юнгфройдам. На самом деле Блюхер наслаждается своей свободой и рассматривает нынешнюю ситуацию как возможность безбедного ухода на пенсию, если только он сможет уберечь свою голову от пики. В настоящее время он ищет наилучший способ превратить Убершрейк в вольный город, чтобы он и его войска смогли пережить осаду.

Блюхер - невысокий, плотного телосложения мужчина с редкими каштановыми волосами, которые начинают седесть. У него приплюснутый нос, возникший в результате многочисленных драк, и красноватый цвет лица от чрезмерного употребления алкоголя.



ЭРВИН БЛЮХЕР
КАПИТАН ГОРОДСКОЙ СТРАЖИ (ЗОЛОТОЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	55	24	48	39	48	27	28	39	41	50	14

Навыки: обаяние 65, кутёж 59, уклонение 37, артистизм (сказительство) 60, азартные игры 49, знание (местность), рукопашный бой (основное) 65, наблюдательность 58

Черты: броня (средняя) 3, оружие (меч и щит) +8

Таланты: строевая подготовка, этикет (солдаты)

ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

У Урсулы был довольно необычный путь в мир охоты на ведьм, хотя, в общем-то, в этой профессии нет ничего обычного. Она выросла на краю Грутшерского болота в Бросовых Землях, в семье торфяника и доярки. Её родители были бедны и нашли утешение в культе Нургла, возникшем в их сонной деревушке. Урсулу собирались принести в жертву Повелителю Мух, когда через деревню проехал охотник на ведьм и предал культ мечу. Во время потасовки она вырвалась из оков и сумела убить магуса из его собственного пистолета. Пистолет она носит с собой и по сей день и обязательно казнит каждого встречного главаря культа пулей из ржавого ствола.

Урсула - проникательная, хитрая и молчаливая женщина лет двадцати пяти, у которой грязные светлые волосы коротко подстрижены под скальп. Её лицо испещрено множеством оспин, ожогов и боевых шрамов. У неё худощавое спортивное телосложение, и, несмотря на невысокий рост, она носит длинный кожаный плащ поверх белой льняной рубашки и кожаных брюк.



УРСУЛА МАРБАД
ОХОТНИК НА ВЕДЬМ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	47	48	34	44	35	40	29	31	45	26	15

Навыки: хладнокровие 55, уклонение 50, запугивание 54, знание (культы) 41, рукопашный бой (основное) 57, наблюдательность 45, стрельба (пороховое) 53, скрытность (города) 50

Черты: броня (лёгкая) 1, стрельба (пистолет) +8, оружие (меч) +7

Таланты: двойная атака, целеустремленность (2), рипост (1)



МАСТЕР-РЕМЕСЛЕННИК

Хеске Глезер, жизнерадостная женщина лет сорока, когда-то была простой сельской девчонкой, работавшей на полях Форбегланда, но её судьба изменилась из-за осечки пистолета, из которого ей выбили правый глаз. Дворянин, который произвел выстрел, проявил несвойственную для дворянина озабоченность по поводу своей ошибки, оплатив ей уход и замену глаза. Долгие часы, проведенные с пожилым стеклодувом, который тщательно изготавливал ей новый глаз, познакомили её с чудесами стеклодувного искусства, а старый мастер, в свою очередь, был очарован восторженной девочкой и принял её в ученицы. Мастерство Глезер так хорошо, что даже мастера-ремесленники Давихафена советуются с ней по поводу работ со стеклом - честь, которой редко удостоиваются люди. Глезер пользуется заслуженным уважением среди жителей Убершрейка, а её единственный рабочий глаз видит гораздо больше, чем многие думают. На самом деле Глезер действует как агент более могущественных людей, заинтересованных в Убершрейке, и, возможно, именно она привлечёт внимание игроков.

Подробнее о Хеске Глезер читайте в главе «Уличный патруль» (в стартовом наборе).



ХЕСКЕ ГЛЕЗЕР МАСТЕР-РЕМЕСЛЕННИК (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	29	34	33	42	34	35	49	31	38	48	12

Навыки: торговля 67, ремесло (стеклодув) 82

Черты: оружие (кулаки) +3

НЕБЕСНЫЙ ВЕРХОВНЫЙ МАГ

Сибилла Хагердорн жила мечтой, столь распространенной среди уличных оборванцев Альтдорфа: у неё, обнаружили магические способности и отправили в сравнительно роскошную жизнь, на обучение в Колледжах Магии. Эта жизнь была буквально мечтой, учитывая её поразительное сродство с *азиром*, ветром снов и пророчеств. Однако её путь разлучил её с самым близким другом, Каролусом Энтшлафеном.

Хагердорн быстро поднялась в Колледже, учитывая её талант, эмпатическую натуру и склонность нарушать правила в нужный момент. К тридцати годам она стала полноправным верховным магом, а благодаря её любопытному сочетанию опасности и гениальности, она была отправлена управлять Башней Ветров, где она совершала предсказания и продолжала учиться на благо Империи. Так было до тех пор, пока Энтшлафен не вернулся в её жизнь.

Спустя двадцать лет Хагердорн - невысокая женщина с серебристо-серыми волосами и потрясающе голубыми глазами. Её кожа белоснежная и постоянно холодная на ощупь. Она носит пышные одеяния из богатых тканей голубых и серебряных цветов.



СИБИЛЛА ХАГЕРДОН ВЕРХОВНЫЙ МАГ (ЗОЛОТОЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	49	26	28	29	44	45	31	55	58	41	11

Навыки: концентрация (азир) 78, обаяние 56, уклонение 65, интуиция 64, язык (магический) 75, знание (магия) 75, рукопашный бой (основное) 69, наблюдательность 64

Черты: магический дар (азир, мост, телепорт), оружие (меч) +6

Таланты: эфирный унисон, распознавание артефакта, безупречная дикция, магическое чутьё, грамотность, второе зрение, шестое чувство, боевой маг

ПЕВЧИЙ КАБАЛА

Каролус Энтшлафен вырос на улицах Альтдорфа, бегая вместе с другими бездомными детьми, в том числе с юной Хагердорн. Они были неразлучны до тех пор, пока их магические таланты не были обнаружены и их не затащили в Колледжи Магии. Хагердорн поступила в Небесный Колледж, но экзаменаторы Энтшлафена ошибочно посчитали его таланты слишком разрозненными и рассеянными. Вместо того чтобы казнить ребёнка, они отдали его в Колледж Света и обрекли на жизнь в рабстве в качестве младшего ученика. Однако Энтшлафен преуспел в этой роли, став одним из лучших певчих, которых когда-либо видел Колледж, и в итоге стал личным певчим нового Верховного Патриарха - Эгрима ван Хорстманна.

Хорстманн сразу же увидел ошибку прежних наставников Энтшлафена и разглядел в нём потенциал для безопасного использования нескольких Ветров Магии. Верховный патриарх начал обучать Энтшлафена, а когда его собственное предательство было раскрыто, Энтшлафен бежал вместе со своим новым хозяином. Теперь Энтшлафен обратился к своей старой подруге Хагердорн в надежде склонить её на сторону Хорстманна и использовать её опыт и ресурсы для достижения своих целей.

За бледно-серыми глазами Энтшлафена скрывается жгучая ненависть к жизни, которую он потратил впустую. Если не считать глаз, Энтшлафен - совершенно невзрачный мужчина лет пятидесяти, с седеющими короткими светлыми волосами. Он носит простую дорожную одежду приглушённых коричневых, серых и белых цветов.



КАРОЛУС ЭНТШЛАФЕН КОЛДУН (МЕДНЫЙ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	43	33	29	35	44	47	46	50	41	53	12

Навыки: искусство (писательство) 56, концентрация 46, артистизм (пение) 73, язык (классический 60, магический 70), знание (Хаос 55, магия 70), музицирование (орган) 66, рукопашный бой (древковое) 53

Черты: броня (лёгкая) 1, магический дар (эфирный доспех, стрела, удушающие тени, испивание, полёт, смертоносная стая, регенерация, сон), оружие (посох) +6

Таланты: певчий, быстрые руки, магическое чутьё, абсолютный слух, оратор, грамотность, смекалка, второе зрение, проницательность, боевой маг

НОВЫЙ ТАЛАНТ: ПЕВЧИЙ

Максимум: 1

Проверки: артистизм (пение)

Вы обучены как певчий Колледжей Магии и способны направлять к себе Ветра Магии, чтобы помочь любому присутствующему произнести заклинание. Вы можете использовать *артистизм (пение)* вместо *концентрации* при проведении *проверки концентрации* (WFRP: Книга правил, стр. 237), однако все обладатели магических способностей в радиусе нескольких ярдов от вас могут использовать один УУ из вашей *продолжительной проверки концентрации* за раунд, пока они проводят свою собственную *проверку концентрации*. С помощью этого таланта персонаж может провести *продолжительную проверку артистизма (пение)*, чтобы помочь другому магу провести *проверку концентрации*, даже если у самого обладателя ТАЛАНТА *певчий* нет никаких других магических способностей.

КАБАЛ ЭГРИМА ВАН ХОРСТМАННА

Кабал Эгрима ван Хорстманна - или просто «Кабал» - несомненно, самый влиятельный и могущественный Тзинчитский культ в Империи, а возможно, и даже за её пределами. Однако, как и подобает служителям Перемен, Кабал также наименее широко известен.

Кабал состоит из ужасающе могущественных магов, большинство из которых бежали из Колледжей Магии, когда их хозяин, Эгрим ван Хорстманн, Верховный Патриарх Колледжей, был разоблачён и вынужден бежать сам. Теперь они тайно работают над тем, чтобы собрать магическую силу, найти новых аколитов в Колледжах и в конце концов раскрыть секреты эльфийской Высшей Магии - то, что считалось невозможным для людей, пока Хорстманну самому не удалось совершить этот подвиг.



ПРОФИЛИ СУЩЕСТВ

КУЛЬТИСТЫ КРУГА НЕВРЕДИМОЙ ПЛОТИ

Круг Невредимой Плоти - нелегальный клуб кулачных бойцов, состоящий из членов штатной армии Альтдорфа. Круг называется «Ложей воинов-унберогенов», хотя не имеет ни малейшего сходства с ними - нет никаких доказательств, что они когда-либо существовали. Однако эта ложь обеспечивает лидерам культа необходимое прикрытие, ведь мало кто из членов культа даже догадывается о том, что они в нём состоят. В то время как их действия - стремление к совершенному контролю воинского рассудка - направлены на почитание Слаанеш, они пребывают в блаженном неведении.

Культисты в Убершрейке были завербованы капралом Тайло Фильфрассом, а в настоящее время следуют за сержантом Орбаном Гельдрехтом, который, как оказалось, является правой рукой Фильфрасса. Все они, включая Гельдрехта, не знают о своей истинной приверженности.

КУЛЬТИСТЫ НЕВРЕДИМОЙ ПЛОТИ КУЛАЧНЫЕ БОЙЦЫ (МЕДНЫЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	30	30	35	30	30	30	30	35	30	12

Навыки: язык (боевой арг) 35, рукопашный бой (основное 45, кулачное 50), стрельба (лук) 35

Черты: броня (кожаная кираса) 2, ненависть (к персонажам) †, стрельба (лук) +8 (50), оружие (копье) +7

† Получает только после событий «Мы собираемся охотиться на ведьм!»

ЛОЯЛИСТЫ-ЮНГФРОЙДЦЫ

Когда штатная армия Альтдорфа ворвалась в Убершрейк, они предали мечу всех городских стражников, отказавшихся сдаться, за исключением тех немногих счастливиц, которые находились в тот момент в Башне Магнуса. Оставшиеся в Башне «лоялисты» - не более чем бюргеры, призванные в ополчение - и по сей день живущие в непростом безвыходном положении. Альтдорфцы не надеются взять Башню штурмом, учитывая её невероятную защиту, но и лоялисты не могут её покинуть. Вся эта история превратилась в политический кошмар для обеих сторон, поскольку местные жители симпатизируют тем, кто застрял в Башне.

ЛОЯЛИСТЫ-ЮНГФРОЙДЦЫ ГОРОДСКИЕ СТРАЖНИКИ (СЕРЕБРЯНЫЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	35	30	30	30	30	30	35	35	12

Навыки: рукопашный бой (основное) 40, наблюдательность 40

Черты: враждебность (к альтдорфцам), броня (кожаная куртка) 1, оружие (копье) +7

Таланты: строевая подготовка

НЕРАВНОДУШНЫЕ ГРАЖДАНЕ

Если что и любят жители Империи больше всего на свете, так это лёгкую возможность обвинить кого угодно в чём угодно. Охотники на ведьм всегда могут рассчитывать на толпу «неравнодушных граждан», готовых выполнить за них всю грязную работу. Бюргеры Убершрейка и Урсула Марбад ничем не отличаются от них.

НЕРАВНОДУШНЫЕ ГРАЖДАНЕ ГОРОЖАНЕ (СЕРЕБРЯНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	30	30	30	30	35	30	35	30	35	12

Навыки: уклонение 40, торговля 40

Черты: свирепость, предубеждение (к альтдорфцам), стрельба (импровизированное оружие) +4, оружие (импровизированное оружие) +4

Имущество: зажигательная бомба (1)



СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ ♦ СТЕКЛЯННОЕ СЕРДЦЕ ♦



Начало приключения

Начало «Стеклянного сердца» подразумевает, что у персонажей уже есть определённая репутация - леди Эмануэлла Нахт считает их способными агентами и доверяет им столь деликатное дело. К счастью, шпионская сеть леди Нахт обширна, так что наличие этой репутации можно легко объяснить тем, что до неё доходят слухи о прошлых деяниях персонажей. Однако если такое объяснение не подходит, то для вашей кампании могут подойти следующие альтернативные варианты начала приключения.

- Один из персонажей - старый друг или член семьи капрала Фильфрасса, и, учитывая напряжённую политическую ситуацию в Убершрейке, он не желает полностью доверять ни убершрейкцам, ни альтдорфцам. Персонаж знал капрала ещё до того, как тот связался с Кругом Невредимой Плоти и попал в лапы Хаоса.
- Персонажи являются членами городской стражи Убершрейка - возможно, со времён событий приключения «Уличный патруль» из **Стартового набора** - однако они стали ими сравнительно недавно, чтобы их преданность и действия можно было убедительно опровергнуть, если кто-то заподозрит их в расследовании.
- Коалиция гильдмейстеров нанимает персонажей для расследования смерти капрала с целью опорочить альтдорфцев, надеясь тем самым приблизить превращение в вольный город (**Путеводитель по Убершрейку**, стр. 34).
- Леди Эмануэлла Нахт прекрасно осведомлена об истинной причине смерти капрала и на самом деле находится в сговоре с Кабалом! Она нанимает персонажей - зная, что они неопытны и могут совершить ошибку в расследовании - чтобы превратить ситуацию в фарс и разоблачить упадок капрала. Её замысел - дестабилизировать обстановку в городе ради будущих целей своего культа, возможно, даже попытаться в процессе завербовать или убить Кристофа Ангеля (**Путеводитель по Убершрейку**, стр. 18)!

Увеличение сложности

Финальная встреча в «Стеклянном сердце» может быть довольно простой для некоторых партий, так как Каролус не является самым сильным противником. Для ряда игроков это не является проблемой, что подчёркивает жертву, которую Каролус приносит — он никогда не планировал выжить. Тем не менее, некоторые группы могут искать более сложные испытания, а некоторые ведущие могут желать, чтобы *комета Касандоры* сыграла ключевую роль и стала финальной кульминацией. Вот два возможных варианта решения.

- Энтшлафен знает несколько заклинаний некромантии и использует одно из них, чтобы поднять трупы орков, разбросанные у основания Башни Ветров. Они встают между персонажами и Энтшлафеном, чтобы он мог вызвать комету и попытаться утопить всех в замерзшем озере.

НОВОЕ СУЩЕСТВО: ЗОМБИ-ОРК

Печему Каролусу Энтшлафену удаётся поднять полдюжины трупов зеленокожих, которые устилают поле у Башни Ветров. Это вялые окоченевшие тела, но, несомненно, они представляют собой смертельную опасность.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	35	45	20	25	20	-	-	-	14

Черты: броня 3, искусственное создание, крепкий орешек, аура страха (2), заразный, сумеречное зрение, нежить, нестабильность, оружие +8

Дополнительные черты: невосприимчивость к боли, стрельба +8 (50), размер (большой)

- Хагердорн, перед тем как сбежать в близлежащие горы, активирует некоторые из древних магических защитных устройств Башни Ветров. Однако башня повреждена и в каждом раунде будет извергать **сильную магическую отдачу** (**WFRP: Книга правил**, стр. 235), сея хаос среди всех, кто находится в радиусе мили от неё. Энтшлафен, будучи агентом Хаоса, не поддаётся воздействию Башни.

ЭТО ВСЁ СВЯЗАНО!

Неигровые персонажи в «Стеклянном сердце» являются неотъемлемой частью сюжета, но с помощью нескольких изменений их можно глубже привязать к происходящим в Убершрейке событиям и другим приключениям, представленным в этой книге. Рассмотрим некоторые из следующих изменений.

- Капрала Тайло Фильфрасса можно легко заменить на другого неигрового персонажа, поскольку он не совершает никаких действий на протяжении всего приключения! Любой из тех неигровых персонажей, с кем дружат персонажи, будь то городские стражники или выходцы из Альтдорфа, могут быть заменены на представителя альтдорфцев в Убершрейке.
- Урсулу Марбад очень легко заменить на Ханну Бауманн из приключения «Приманка и ведьмак», в зависимости от того, какое из них будет проходить первым. Это изменение может помочь создать хорошего повторяющегося злодея, который также станет сильным проводником в «Неспокойные ночи и трудные дни», если Урсула также заменит Матиаса Хабкинда («Неспокойные ночи и трудные дни», стр. 34).

Башня Ветров

- Верховного мага Сибиллу Хагердорн или певчего Каролуса Энтшлафена можно легко заменить на Кристофа Ангеля из Убершрейка (*Путеводитель по Убершрейку*, стр. 18), так как известно, что Ангель часто покидает город. Возможно, он занимается секретными исследованиями в Башне Ветров и в последнее время мучается тревожными пророческими снами (сны, которые не должны сниться ни одному Серому Магу). А возможно, он всегда был тайным культистом Кабала и вёл подрывную деятельность против Хагердорн?



ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ: КРОВОПРОЛИТИЕ В ШПИТТЛФЕЛЬДЕ



В трущобах Убершрейка свирепствует ужасная болезнь. Когда доктор, ведущий расследование, обнаруживает, что инфекция распространяется из одного доходного дома в трущобах Шпиттлфельда, здание немедленно закрывают на карантин. Вооруженные члены Городской Стражи выставляют посты у всех выходов, а арбалеты нацелены на каждое окно. Никто не входит. Никто не выходит. У несчастных душ, оказавшихся в ловушке, мало шансов на спасение, если только им не удастся найти причину заражения. Однако причина тоже хочет выбраться. А если ей не удастся вырваться на свободу? Что ж, это будет не первый случай Кровопротития в Шпиттлфельде...

Это приключение посвящено ужасам болезни и тому, как она разрушает не только плоть, но и разум друзей и соседей. Действие происходит в Убершрейке, но может быть перенесено в любой достаточно большой город или городок Империи. Это приключение подходит для 4-6 Персонажей в их первой или второй Карьере и должно занять около 4 часов.

КРАТКОЕ ПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Персонажи оказываются запертыми в доходном доме в районе трущоб Убершрейка - Шпиттлфельд в квартале Тойбрюке, где среди жителей распространяется смертельная болезнь. Вместе с Персонажами и остальными жильцами дома был заперт доктор, посланный для расследования этого заболевания, но, к сожалению и его болезнь не обошла стороной. Прежде чем заразиться таинственной заразой, доктор разгадал большую часть загадки в своей записной книжке, которая впоследствии пропала. Персонажам предстоит найти записную книжку, чтобы узнать правду - виновником болезни является вампир, а не чума - и тем самым положить конец безумию.

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Перед игрой советуем прочитать сценарий хотя бы один раз. Несмотря на то, что действие приключения происходит в одном здании, будет полезно ознакомиться с **Путеводителем по Убершрейку** из **Стартового Набора WFRP**, поскольку в нём содержится дополнительная информация о городе, его управлении и правоохранительных органах. Как только вы освоитесь с материалом, то можете начинать.

ВСТУПЛЕНИЕ

Персонажи застряли в доходном доме, находящемся на карантине. В ловушке также находится существо, являющееся источником «чумы», охватившей окрестные улицы. И Персонажи, и существо стремятся выбраться наружу.

ШПИТТЛФЕЛЬД

В трущобах Шпиттлфельда находятся одни из старейших зданий Убершрейка. В этих шестиэтажных домах, возвышающихся над улицами, в ветхих квартирах, нагроможденных одна на другую, живут самые бедные жители города-крепости. Доходный дом был построен в тени Замка Чёрной Скалы во время восстановления Убершрейка после Великой Войны с Хаосом более двухсот лет назад. Изначально он был задуман как временное жилье для огромного количества беженцев, прибывших из Серых Гор, Бретонии и других мест, но нет ничего более постоянного чем «временное».

Сегодня трущобы представляет собой своеобразный «плавающий котёл», образующий собственную общину представителей рабочего класса, больше напоминающую деревню, чем район в черте города. Тем не менее, из-за преступности, которую он порождает, Шпиттлфельд недолюбливают в Убершрейке, и он часто становится объектом жестоких шуток, общественного признания и пристального внимания со стороны Городской Стражи.

БОЛЕЗНЬ В ШПИТТЛФЕЛЬДЕ

Более месяца назад северные доки Убершрейка охватила болезнь. Горожане просыпались в обморочном состоянии, с высокой температурой и усталостью, если, конечно, они вообще просыпались. Любопытных докторов и Церковь Шалии эта инфекция поставила в тупик. На данный момент все, что они могут предпринять — это ждать, пока пострадавшие поправятся или же отправятся в Царство Морра.

После множества смертей источник чумы, по-видимому, был установлен — это один из больших доходных домов в трущобах Шпиттлфельда. По совету Доктора Отто Круппа, Гильдмейстера Гильдии Врачей Убершрейка, дверь в здание была заколочена, а за окнами наблюдали солдаты с арбалетами.

Кроме того, сёстры из местного Храма Шалии установили санитарный кордон - барьер из кольев, связанных белой тканью, чтобы обозначить линию, которую нельзя пересекать из соображений опасности заражения. Таким образом, вводится полный карантин. Пока болезнь не пройдет, только милосердие Шалии сможет защитить тех, кто живёт внутри.

ХУЖЕ, ЧЕМ КРЫСЫ В СТЕНАХ

К несчастью для жителей Шпиттлфельда, болезнь распространяют не крысы в стенах. Её виновницей стала Вампирша - Мария Мелоун, которая, испив крови жертвы, зараженной Кровавой Гнилью («WFRP: Книга Правил», стр. 186), стала передавать болезнь всем своим будущим жертвам. Хотя сама Мелоун, будучи Вампиром, невосприимчива к воздействию Кровавой Гнили, испорченная кровь заставляет её питаться гораздо чаще, чем обычно - фактически несколько раз в день - в противном случае она становится слабой и немощной.

ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ КРОВАЯЯ ГНИЛЬ

Болезнь, поразившая Шпиттлфелд — это Кровавая Гниль, заражение крови, вызванное другими заболеваниями или инфицированными ранами, и в большинстве случаев не являющееся заразной болезнью. В данном случае инфекция распространяется в результате укуса Вампира, который вводит инфекцию непосредственно в кровь жертвы. Из-за отсутствия очевидной причины, а также из-за частоты и плотности инфицированных, местные доктора путают Кровавую Гниль с обычным инфекционным заболеванием. Используйте правила для Кровавой Гнили со страницы 186 «WFRP: Книга Правил» со следующим изменением:

Заражение: Укус Марии Мелоун или попадание в вашу кровеносную систему инфицированной крови.

Мелоун прячется в подвале доходного дома Шпиттлфельда, находящегося на карантине. На протяжении последнего месяца она обитает там и питается несколько раз в день, тем самым вызывая очевидную эпидемию. И хотя победа над Вампиром не поможет тем, кто уже заразился, она положит конец распространению чумы.

ШПИТТЛ-ГДЕ?

Это приключение специально разработано для того, чтобы его можно было вписать в любую текущую кампанию или использовать в качестве самостоятельного приключения. Чтобы ввести Персонажей в это приключение, можно использовать следующие зацепки.

- Персонажи недавно приехали в Убершрейк, и им нужно дешёвое место для ночлега. У **Джино** (см. стр. 82) есть очень дешёвая и очень грязная ночлежка на первом этаже, которая стоит 5п за ночь, однако она расположена не в самом благоприятном уголке города.
- Накануне вечером Персонажи напились и по дороге домой случайно забрели в Шпиттлфелд. **Джино** сжалился над ними и приютил их на ночь в ночлежке - за грандиозную сумму в 5п за ночь, которую он потом потребует.
- Накануне вечером в напитки Персонажей был подмешан наркотик. Персонажей похитили **Срулем** и **Срелюк** (см. стр. 88), чтобы выручить за них деньги, прежде чем всё пойдет наперекосяк. Теперь у братьев Гномов есть проблемы поважнее, и они игнорируют Персонажей.



УПРАВЛЯЮЩИЙ ДОХОДНОГО ДОМА

Джино - Огр крупного телосложения, с седеющими чёрными волосами и тонкими пепельными усами. Его 3-метровый рост едва прикрывает лоскутное одеяние из старых курток и плащей, сшитых Анникой (см. стр. 85), чтобы ему было тепло. Из-за своего размера и относительно стеснённых условий доходного дома, в котором он прожил большую часть своей жизни, его спина постоянно согблена, а голова втянута в плечи. У него громкий голос, и он использует только простые слова. Он также испытывает трудности с абстрактными понятиями. Разговоры, не связанные с едой, выпивкой, сбором монет для хозяйки или защитой своих друзей, обычно сбивают его с толку.

Джино оказался в Рейкланде ещё совсем детёнышем, которого родители, по-видимому, отдали на попечение компании торговцев из Тилеи. Торговцы, не способные утолить его ненасытный аппетит, в конце концов оставили Джино на попечение сиротского приюта Убершрейка. Там юного Огра сразу же пристроили на работу. Вскоре Джино связался с «*плохой компашкой*», и в результате большую часть жизни у него были проблемы с Городской Стражей. Покинув приют, Джино стал ютиться в трущобах Шпиттлфельда. Лизл Бьюрин, хозяйка доходного дома, посчитала, что его будет невозможно выгнать. И вместо того, чтобы бороться с проблемой, она решила устроить огра к себе управляющим: только глупец не будет вовремя платить арендную плату огромному чудовищу!

К несчастью для Лизл, Джино не слишком подходит для управления доходным домом: он не может подниматься и спускаться по лестнице, а Аннике Пассерин и её детям он разрешает жить бесплатно, поскольку питает слабость к сироткам. Тем не менее Лизл оставила попытки избавиться от него более десяти лет назад, поскольку каждая попытка просто приводила Джино в ярость, а этого не хочется никому. Теперь Джино собирает арендную плату, когда вспоминает о ней, и следит за безопасностью своего дома, пока какие-либо угрозы ограничиваются первым этажом.



ДЖИНО

ОГР-МЕЛКАЯ СОШКА (СЕРЕБРЯННЫЙ 1)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	39	12	59	51	6	22	21	14	38	28	36

Навыки: кутёж 89, хладнокровие 56, стойкость 67, азартные игры 33, торговля 33, запугивание 74, знание (Убершрейк) 24, рукопашный бой (основное 55, кулачное 61)

Черты: броня (толстая кожа) 1, воинственность, голод, ненависть (к тем, кто причинил боль его друзьям), размер (большой), оружие (дубина) +9, оружие (кулак) +5

Таланты: грязные приемы, грозный вид, сумеречное зрение, могучий удар, *силач*

ЧАСТЬ 1: НЕ В ТОМ МЕСТЕ, НЕ В ТО ВРЕМЯ

Проснувшись, Персонажи делают неприятное открытие. Они оказываются запертыми в доме, где свирепствует чума, и выхода нет.

НЕПРИЯТНЫЙ ТРЕВОЖНЫЙ ЗВОНОК

Персонажи просыпаются от звуков молотка, забивающего гвозди в дерево. Они находятся на полу грязного доходного дома, в окружении похрапывающих, оборванных лиц, спящих среди куч грязного тряпья и грязных ботинок. В соседнем холле глубокий голос выражает своё неодобрение в то время, как несколько других голосов громко спорят.

При самом простом расследовании становится очевидно, что происходит. Входная дверь в здание была заколочена членами Городской Стражи, а местные жильцы напуганы и растеряны. Один из этих жильцов - Джино, огр, едва помещающийся в сыром холле, кричащий через заколоченную дверь. Если к кому-то из ссорящихся жильцов подойти, быстро выяснится, что доходный дом находится за священным санитарным кордоном Шалии. Это означает, что здание находится в полном карантине, и никому не позволено входить туда или выходить оттуда под страхом смерти. Снаружи Городские Стражники подкрепляют эти слова выкриками: «*Вы не выйдете, пока не прекратится чума, которую распространяют ваши грязные Шпиттлфельдцы! Что, по-видимому, означает, что вы все здесь умрёте!*»

ЧТО ПРОИСХОДИТ

Персонажи, вероятнее всего, пребывают в замешательстве относительно того, как они попали в Шпиттлфельд и что это за чума. Если никто из Персонажей не подойдёт к Джино, он сам подойдёт к ним. Огр простыми, громогласными фразами объяснит, что происходит, пока его жильцы ссорятся, а снаружи над ними насмеются Городские Стражники. Джино любит называть всех, кто хуже по сравнению с ним, «худышками», а все вокруг хуже Джино. Он объясняет, как Персонажи оказались в Шпиттлфельде (см. стр. 84, где приведены примеры того, как это могло произойти), хотя детали скудны и, возможно, противоречивы, поскольку он их не очень понимает. В качестве примера его речи можно использовать следующие. «НАШЁЛ ТЕБЯ, ХУДЫШКА. НЕ СЪЕЛ ТЕБЯ. 5 ПЕНСОВ, СЕЙЧАС ЖЕ!»; «ТЫ СПАЛ НА УЛИЦЕ. ПОДОБРАЛ ТЕБЯ. 5 ПЕНСОВ, ХУДЫШКА!»; «ЧТО ПРОИСХОДИТ, ХУДЫШКА? ПОЧЕМУ СТРАЖА ЗАПЕРЛА МОЮ ДВЕРЬ? Я ГОЛОДЕН!» Для тех, кто не знаком с ограми, желудок Джино издаёт ужасающее урчание, как будто он действительно очень, очень голоден. Хотя это скорее всего так и есть - ведь огры почти всегда голодны - громоподобное урчание в животе - нормальное явление для огров; более того, Джино проглатывает большое количество камней и щебня, чтобы помочь своему пищеварению, и только этим обусловлено значительное количество урчания.

Неудивительно, что квартиранты Джино в ужасе от происходящего. Некоторые кричат от ужаса, что оказались заперты в здании силами Городской Стражи, другие обсуждают, что делать с таинственной чумой, а третьи с обеспокоенным выражением лица смотрят на своего управляющего, гадая, что же произойдет, когда он проголодается. В доходном доме проживает дюжина семей, как описано в «Жителях Шпиттлфельда». Не стесняйтесь создавать дополнительных неигровых персонажей из этих семей, которые будут взаимодействовать с Персонажами и иметь уникальные недостатки и жалобы на текущую ситуацию, чтобы все это гармонично вписывалось в вашу компанию.

Если вы хотите упростить задачу, то с помощью **лёгкой (+40) проверки сплетничества** вы узнаете следующие подробности о чуме от обеспокоенных жильцов. Дополнительные уровни успеха открывают дополнительную информацию.



Для каждого из слухов предусмотрен пример неигрового персонажа, но вы можете изменить его по своему усмотрению. По желанию вы можете разыграть эти разговоры без проверки сплетничества, если это больше подходит вашей группе.

- «Первым скончался Аргус Финкель. Он жил на четвёртом этаже. Умер четыре недели назад. Как жаль, правда. Он пел самые лучшие песни. Потом у него на горле появились синяки, глаза вылезли из орбит, и на следующий день он умер».

— Годфри Шотт, владелец прачечной

- «Около четырёх в день падают от болезни. Не так уж и страшно, если учесть, сколько случаев чумы я наблюдала, однако достаточно, чтобы взвешивать пёрышки Шаллийцев».

— Генриетта Моррхэндлер, возница труповозки на пенсии

- «Не все, кто умер, жили в Шпиттлфельде... Но большинство из них всё же жили. Жители близлежащих районов тоже пострадали, но мы пережили худшее проявление этой чумы - как и во всём остальном».

— Курт Шпрехер, бездельник

- «Раньше здесь жило больше людей. На каждого, кого вы сейчас видите, приходилось ещё трое живших раньше. Невозможно было кинуть кошку, чтобы ненароком кого-нибудь не задеть. Особенно если учесть, что все эти мальчишки были под присмотром Пассерин. Многие из них уехали, когда началась болезнь, но с тех пор гораздо больше умерло от неё».

— Белла Шнатцер, кошатница

- «Видите ли, это происходит быстро. Буквально в мгновение ока она сжигает тебя. Ложишься спать, живой здоровый, а в следующую минуту просыпаешься больной, как собака, шея вся в синяках, а голова горит от жуткой лихорадки, худшей из всех, которую ты когда-либо видел. Некоторые уходят через день, другие же могут продержаться до недели».

— Гудрун Дрекслер, чернорабочая

- «Этим утром Джино обнаружил Доктора Джилиани с лихорадкой. Посланная для нашего спасения, оказалась в плену у Повелителя Чумы. Мы обречены, говорю вам! Шалия должна быть с нами, а не выстраивать вокруг нас кордон!»

— Николас Круд, игроман

- «Я слышал, как этот бездельник Срулем кричал раньше, что Эльф наверху замысливает что-то нехорошее, что он во всём виноват и что Срулем собирается его прикончить, это чистейшая правда. Хотя, с другой стороны, Срулем такой же пустозвон, как и его брат Срелюк, так что я сомневаюсь, что в этом есть хоть доля правды».

— Клаус Унхефлих, сплетник

ЖИТЕЛИ ШПИТТЛФЕЛЬДА

В Шпиттлфельде осталось около десяти семей, однако количество членов каждой из них остаётся на ваше усмотрение.

- ☛ Дрекслеры, которые утверждают, что они намного богаче, чем есть на самом деле.
- ☛ Хендешаймы, семья гонг-фермеров (они собирают экскременты и продают их).
- ☛ Лосербодены, семья, привыкшая готовить по-настоящему вкусные рагу, от которых воняет по всему зданию. Они также являются лучшими клиентами Хендешаймов.
- ☛ Круды - семья, чье фамильное древо обладает таким количеством ветвей и ответвлений, что можно поклясться в том, что они когда-то были полуросликами.
- ☛ Моррхэндлеры, которые всегда хотели стать членами Гильдии Плакальчиков.
- ☛ Подопечные Пассерин, толпа уличных мальчишек и сирот, находящихся под защитой Анники Пассерин.
- ☛ Шнатцеры - мелкие преступники, которые хотели жить правильно, но не имели средств.
- ☛ Шотты, у которых есть грязная прачечная на первом этаже.
- ☛ Шпиттлфельд-Скелфсайдеры, семья попрошаек Полуросликов, которых частенько принимают за сироток Пассерин.
- ☛ Шпрехеры - крайне бедная семья, которая ведет свою родословную со времён основания Шпиттлфельда.
- ☛ Унхехлихи - отъявленные сплетники, которых обычно недолюбливают за их весьма долгоиграющую память.
- ☛ Фон Адельбергхаймдорфы - маленькая семья, печально известная тем, что лгала о своей сильной, древней, благородной родословной.

ХОРОШИЙ ДОКТОР

Если Персонажи захотят поговорить с доктором, Джино или кто-то из других постоянных жильцов проведёт их к её постели. Если же Персонажи не проявят интереса к разговору с доктором, но будут настаивать на том, что им нужно выбраться из Шпиттлфельда, Джино скажет, что доктор - единственный известный ему человек, который может остановить чуму, а значит, и вывести их всех живыми.



ВУНДЕРКИНД МЕДИЦИНЫ, ДОКТОР АЛЕКСАНДРА ДЖИЛИАНИ

Александра Джилиани родилась и выросла в зажиточной купеческой семье в Вереццо, Тилея. Как и её восьми братьям и сёстрам, ей было предложено посещать университет в юном возрасте. Девушка увлеклась медициной и к 16 годам получила одно из лучших медицинских образований, которое могла предложить Тилея. Однако, несмотря на то что Джилиани явно была вундеркиндом и некоторые считали её переродившейся Шалией, она не остановилась на достигнутом и отправилась за границу, чтобы изучить медицинскую практику других королевств Старого Света. Сначала она побывала в других городах-государствах Тилея, потом в Эсталии, а через порт Л'Ангиль находящийся в Бретонии - в Мариенбурге и далее вниз по Рейку. В нежном возрасте 19 лет она оказалась в Убершрейке. Подобно ищейке, девушка везде выискивала шарлатанов и ложные диагнозы до того, как к ней приходило хоть какое-то признание.

Однако её текущая остановка может стать для неё последней. Джилиани заболела во время расследования странной чумы в Доходном Доме Шпиттлфельда, как раз перед тем, как его закрыли на карантин. Теперь, умирая, она, возможно, единственный человек, который знает истинную причину болезни, но у неё не хватает сил рассказать об этом кому-либо...

Джиллиани - молодая женщина ростом 173 метра, с тёмно-каштановыми вьющимися волосами и смуглой кожей. Она носит модную, но при этом простую одежду, вполне соответствующую её профессии и скромному достатку. Она повсюду носит с собой сумку с медицинскими принадлежностями. В сумке, кроме того, хранился её дневник, написанный на Тилейском языке, однако он был украден.

Доктор Джилиани, опытный тилейский врач, лежит на грязной койке и едва ли находится в сознании. Она сильно потеет, отчего её постельное белье приобрело полупрозрачный серый цвет. Её глаза остекленели, кожа стала бледной, а на шее – тёмно-фиолетовые, почти чёрные синяки. Она так слаба, что даже не кашляет, а только хрипит в глубине груди. Она подзывает любого, кто подойдет к ней достаточно близко, прежде чем произнести на Рейкшпиле с сильным акцентом слова «...мой дневник хранит правду...». После этого её глаза закатываются, и она теряет сознание, и её невозможно привести в чувство.

Если Персонажи спросят кого-нибудь из окружающих, они должны выполнить **лёгкую (+40) проверку обаяния**, чтобы получить следующие ответы – жители стремятся помочь, но не хотят уличать своих соседей. В случае успеха они скажут, что видели, как доктор при каждом удобном случае что-то записывала в свой дневник, постоянно делая в нём какие-то пометки. Они утверждают, что он всегда был при ней, кроме сна, когда она убирала его в дорожную сумку, засунутую под кровать. При +4 УУ они скажут, что в сумке рылись некоторые жильцы после того, как доктор заболела, и возможно кто-то забрал книгу. При +6 УУ они раскроют виновника: Тринити, одного из сирот Анники Пассерин.

В качестве альтернативы Персонажи могут провести **заурядную (+20) проверку наблюдательности**, чтобы осмотреться в поисках дневника, и в случае успеха найти дорожную сумку под кроватью. При +2 УУ Персонажи смогут понять, что в сумке кто-то рылся. Если Персонажи напрямую расскажут об этом кому-либо из жильцов дома, то вышеупомянутая проверка обаяния станет **элементарной (+60)**.

Если Персонажам не удастся выяснить, кто взял дневник каким-либо иным способом, то перед уходом они увидят два напуганных глаза, смотрящих на них из одного вентиляционного отверстия в стене. Глаза – принадлежащие Тринити, виновнику похищения – тут же метнутся в сторону, и, если Персонажи бросятся в погоню, переходите к «Преследованию».

СИРОТА, ТРИНИТИ

Никто не знает, откуда взялся Тринити и как его звали до того, как его нашла Пассерин. Когда у его приёмной матери закончились имена, она вдохновилась тремя точками, вытатуированными на его спине в виде треугольника. Теперь, два года спустя, Тринити можно найти либо цепляющимся за ногу Пассерин, когда она совершает ежедневный обход, либо ползающим между стенами и под кроватями гостей и жильцов Шпиттлфельда. Тринити ещё слишком мал, чтобы понять, что такое собственность, и Пассерин делает всё возможное, чтобы отвадить его липкие пальцы, которые имеют привычку подбирать самые любопытные предметы для коллекции.

Тринити два с половиной года, он крохотный, с румяной кожей и лучезарной улыбкой. Он мало говорит, но, когда он начинает быстро двигаться, немногие способны его поймать.

ЧАСТЬ 2: ВМЕСТЕ В ЗАТОЧЕНИИ

Во второй части рассматриваются три взаимосвязанные проблемы, которые стоят между Персонажами и обнаружением источника чумы. Все жители доходного дома на взводе и напуганы, что заставляет их действовать друг против друга.

СПИНОГРЫЗ В СТЕНАХ

Персонажи либо обнаружат, что Тринити – одна из сироток Пассерин – украла дневник, либо увидят Тринити в стенах, подглядывающую за ними. Персонажам не потребуется много времени, чтобы принять решение: либо поговорить с Пассерин и попытаться получить от неё дневник, либо броситься в погоню за ребёнком.

СИРОТСКИЙ ПРИЮТ АНИКИ ПАССЕРИН

Аника Пассерин управляет сиротским приютом, который занимает половину второго и третьего этажей Шпиттлфельда – потолок между этажами обвалился некоторое время назад. Стены и полы в приюте облупились и сильно повреждены, но в целом чистые, так как Пассерин прилагает все усилия, чтобы содержать своих воспитанников в порядке.

В приюте есть кухня, где Пассерин и несколько детей постарше готовят еду; детская, где спят полдюжины детей и младенцев; общежитие, где живут остальные дети. Сама Пассерин живёт в углу детской и спит на маленькой кровати.

Аника Пассерин не любит, когда кто-то интересуется её детьми. Если Персонажи пройдут **серьёзную (+0) проверку обаяния** и поклянутся не причинять детям никакого вреда, она признается, что у одного из детишек, Тринити, есть плохая привычка воровать вещи. Она заявит, что малыш ещё не понимает, почему воровать плохо, но в любом случае откажется помочь им забрать у него дневник, если они не помогут сперва ей.



ПРИЁМНАЯ МАТЬ

Родившаяся беспризорницей из Мариенбурга, Пассерин в юном возрасте попала в Убершрейк в качестве корабельщицы после чего нашла работу в Доках. Она всегда была физически сильной и заслужила репутацию человека, который никогда не начинает драки, но всегда их заканчивает. Эта репутация привлекла к ней внимание «Оловянной шпоры», где её мастерство помогло достичь блестящей боксёрской карьеры, а многие знатоки провозгласили её обладательницей «лучших кулаков поколения». Несколько лет назад Пассерин оставила карьеру, чтобы открыть больницу для подкидышей (без лицензии) в доходном доме Шпиттлфельда, когда по указу Графа Сигизмунда фон Юнгфройда было закрыто несколько действующих сиротских приютов в целях «устранения пожарной опасности». Теперь она защищает своих воспитанников кулаками, удостоенными наград.

Пассерин - женщина средних лет, ростом 1,75 метра, широкоплечая, необычайно мускулистая, с вьющимися волосами древесно-угольного цвета и ореховым цветом лица. Она носит практичную одежду - дубленые штаны из мешковины и белую льняную рубашку с чёрным фартуком поверх - а также прочные чёрные кожаные ботинки.



АННИКА ПАССЕРИН

БЫВШАЯ БОКСЁРША-ПРОФЕССИОНАЛ (МЕДНЫЙ 4)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	58	24	60	56	49	48	31	32	29	40	18

Навыки: уклонение 58, рукопашный бой (кулачное) 78, ремесло (портной) 41

Черты: оружие (кулаки) +6

Под опекой Пассерин сейчас находится несколько больных детей, и она нуждается в лекарствах, чтобы помочь им. К счастью, никто из детей не заболел чумой, охватившей дом, и кажется, что они смогут поправиться, если получат необходимые лекарства. Однако из-за карантина лекарства не поступают, а Доктор Джилиани уже исчерпала все свои запасы. Срелюк и Срулем, братья-гномы, живущие на 4-м этаже, - единственные, у кого остались в доме лекарства. Если Персонажи смогут достать для неё эти лекарства, Пассерин убедит Тринити вернуть дневник.

СЛОВО ГНОМА

Слово гнома - нечто сакральное, а если его дают в виде клятвы, то оно нерушимо. Многие жители Империи знают об этом, поэтому доверяют Гномам охотнее, чем остальным, если те дают слово. Анника Пассерин примет обещание Гнома не причинять вреда детям без проверки.

Однако если по вине Персонажей детям будет причинён вред - а они или Пассерин выживут в этом приключении - она расскажет остальным Убершрейским Гномам о том, что Персонажам нельзя доверять. Это даст им штраф -30 к Харизме при общении с другими Гномами, до тех пор, пока они не принесёт Клятву Убийцы!

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ

Независимо от того, знают ли Персонажи, за кем они гонятся, или нет, они могут попытаться поймать Тринити, когда он бросится прочь и спрячется в пространстве между стенами. Если в партии нет Полурослика, способного протиснуться за ним, это будет невероятно сложно. Персонажам придется бежать наперерез и рисковать, перекрывая выходы.

Преследование следует провести как Погоню («WFRP: Книга Правил», страница 166). У Тринити следующие характеристики: Атлетика 45, Скорость 4. Также у Тринити имеется фора в 5 очков дистанции, и он будет продолжать двигаться, пока его дистанция не превысит 10 очков, после чего он покинет пространство через одно из вентиляционных отверстий и спрячется где-нибудь. Если Персонажи не находятся внутри пространства, погоня не может опуститься ниже 1 дистанции.

Тринити будет перемещаться только между цокольным и первыми четырьмя этажами, отказываясь отправляться в пентхаус на 5-м этаже или спускаться в подвал. На каждом этаже есть по одному входу в пространство между стенами - на главной лестнице для этажей с 1 по 5, и по одному входу в ночлежке и цокольном этаже.

Персонаж может использовать свой ход, чтобы переместиться вверх или вниз по лестнице, чтобы заблокировать вход, но для того, чтобы добраться до него, потребуется целый раунд. В качестве альтернативы Персонаж может перепрыгнуть через перила лестницы, чтобы преодолеть большее расстояние (См. Падения на странице 166 «WFRP: Книга Правил»). Каждое место приземления находится на 4 ярда выше предыдущего.

ДОХОДНЫЙ ДОМ ШПИТТЛФЕЛЬДА



ОБОЗНАЧЕНИЯ

1. Лабиринт
2. Логово Мелоун
3. Стойка консьержа
4. Ночлежка
5. Общие комнаты
6. Пустые крылья
7. Сиротский приют Пассерин
8. Квартира Срелюка и Срулема
9. Пентхаус Элюхарата
10. Лестница

БРАТЬЯ ГНОМЫ

Срулем и Срелюк - братья, родившиеся с разницей в шесть лет. Их мать умерла при рождении Срулема. Старшему из них, Срелюку, было одиннадцать лет, когда их отца, Дрелека, осудили и казнили за сотрудничество с Некромантами. Их отец был пойман на продаже трупов Гномов и Людей кабале Некромантов недалеко от Убершрейка. Поскольку в глазах Гномьей общины Дрелек считался слишком трусливым, чтобы принести Клятву Убийцы, юные братья остались сиротами, опозоренными своими сородичами из-за позора их отца. Им некуда было идти, и они попали в трущобы в окрестностях Шпиттлфельда, где их природная Гномская сила нашла своё применение в качестве наёмных мускулов. В настоящее время братья - мелкие бандиты, шантажисты, воры и громилы, хотя они никогда не нападают на тех, кто проживает в их собственном доме.

Срелюк, которому сейчас около 20 лет, ненавидит работу, которую ему приходится выполнять, но все равно делает её, чтобы его младший брат был хорошо одет и защищён. Срелюк носит одежду из грубой кожи и меха, которые он сделал сам, отказавшись от всякой роскоши, чтобы обеспечить Срулема. Рост Срелюка - 1,55 метра, у него выгоревшие светлые волосы и серые глаза.

Срулему чуть меньше 20 и он стремится восстановить своё семейное имя, но никак не может вырваться из замкнутого круга преступлений, в котором вырос. Он носит прочную, практичную и хорошо сшитую одежду. Срулем ниже, но шире своего брата (1,44 метра), с блеклыми, светлыми волосами и светло-серыми глазами.



СРУЛЕМ И СРЕЛЮК БЕЛОГЛАЗЫЕ ГНОМЫ-ПРЕСТУПНИКИ (МЕДНЫЕ 5)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
3	44	29	36	42	31	23	27	31	46	28	15

Черты: ненависть (к зеленокожим, нежити), сумеречное зрение, предубеждение (к богатым гномам), стрельба (мушкетон) +8 (20), оружие (топор) +7

Если перекрыть выход, то последовательные проверки Тринити уменьшатся на -1 УУ. Если Персонажи поймают Тринити или сумеют заблокировать все выходы, кроме подвала, Тринити начнёт звать Аннику и попытается выйти. Сквозь слезы Тринити закричит, что боится спускаться в подвал, и отдаст дневник. Услышав крики ребёнка, Анника бросится на помощь, требуя объяснений, что происходит. Чтобы разрядить обстановку и не дать Аннике использовать одного из Персонажей в качестве груши для битья, потребуется пройти **трудную (-10) проверку обаяния**.



ВЫДАЮЩЕЕСЯ ЛЕКАРСТВО

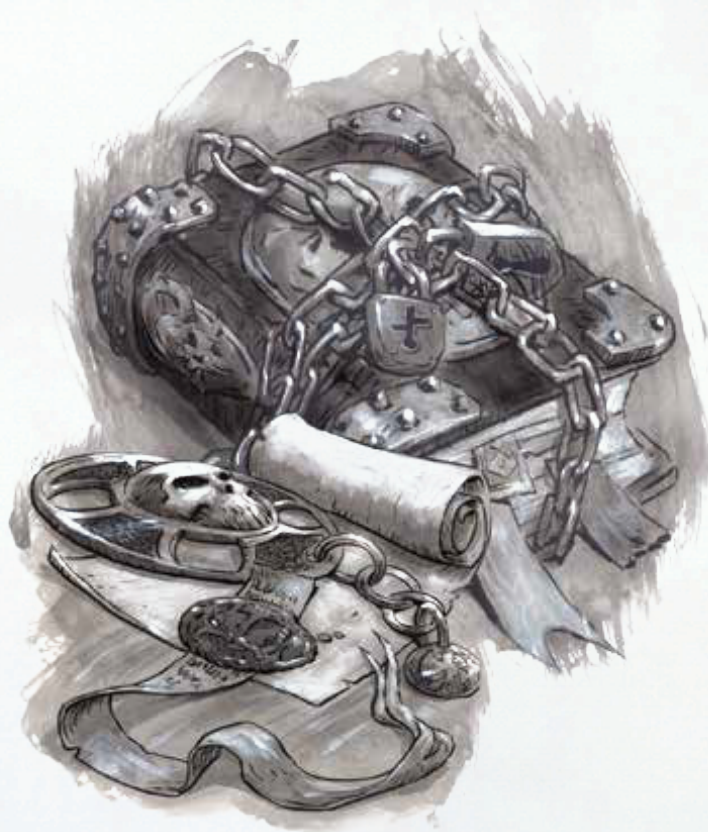
Срелюк и Срулем живут в квартире на 4-м этаже доходного дома, откуда и ведут свой незаконный бизнес. Их квартира хорошо защищена, поскольку Срелюк по-прежнему опасается того дня, когда Гномы Убершрейка придут за ним и его братом. Входная дверь укреплена (чтобы её сломать, нужно пройти **безумную (-30) проверку силы**) и заперта изнутри на засов (неуязвима для отмычек).

В квартире три комнаты: спальня, которую братья делят между собой; гостиная, где они едят за шатким столом и стульями; и кладовая, где они прячут все свои краденые вещи. В настоящее время в кладовой находится мешок с украденными монетами - 10d10 медных пенни и 5d10 серебряных шиллингов, - а также 12 с половиной пар украденных сапог, 2 ящика краденого грога и ящик, полный украденных лекарств и припарок из аптеки.

Возможно, в начале дня Персонажи слышали, как Срулем кричал у двери в пентхаус. Однако сейчас его нигде нет. Если Персонажи постучат в дверь, то столкнутся со Срелюком и его заряженным мушкетеном, который попервой обвинит Персонажей в том, что они являются агентами Гномов Убершрейка. С помощью **элементарной (+60) проверки обаяния** Срелюк немного успокоится, однако если в группе есть Гном, она становится **серьёзной (+0)**. Только успокоившись, Срелюк снова придёт в ярость и заявит: «Если это не вы похитили моего брата, то кто же? Срулем способный гномом, но он мой младший брат, и любой вред, причинённый ему, будет оплачен тройней!»

Срелюк не захочет слушать и помогать Персонажам, пока его брат не будет найден, и продолжит разглагольствовать, вышибая двери, пока не отыщет Срулема. Однако он поклянётся, что передаст лекарства, если Персонажи помогут ему найти брата. К счастью, Срулем не успел уйти далеко. Через несколько минут поисков в пустых комнатах на 4-м этаже вы обнаружите его бессознательное тело. Судя по всему, Срулем участвовал в драке и теперь лежит в пыли заброшенных комнат с сильными синяками на шее. С помощью **лёгкой (+40) проверки лечения** вы узнаете, что синяки идентичны симптомам чумы, однако другие симптомы отсутствуют - у него нет лихорадки, и его можно привести в чувство без особых усилий. Срулем выглядит слабым и испытывает головокружение, но не болен.

Увидев, в каком состоянии находится его брат, Срелюк выполнит свою клятву, но впадёт в ярость и примется колотить в дверь апартаментов Элюхарата с криками: *«Я не верил ему, но он был прав! Этот проклятый эльф-изверг, не сомневайтесь! Ты причинил боль моему брату, и я превращу Войну Возмездия в кровавое чаепитие, когда доберусь до тебя, Остроухий!»*



ЭКСЦЕНТРИЧНОСТЬ ЭЛЮХАРАТА ГРЕБНЯ ВОЛНЫ

Как только у Персонажей окажется дневник доктора, они быстро обнаружат, что он написан на тилейском языке с очень небольшим количеством диаграмм. Если поспрашивать жильцов дома, все вспомнят, что Элюхарат - во время своих нечастых, но причудливых пьяных вылазок из своих апартаментов - частенько был замечен читающим стихи из своей обширной коллекции книг, которые «определенно звучали по-тилейски - со всеми этими «ia», «ossio» и тому подобными звуками!». Жильцы также упомянут, что апартаменты Элюхарата находятся на верхнем этаже, если Персонажи этого ещё не знают. Этот момент - идеален для того, чтобы дополнить сцену криками Срелюка, если его ещё не успокоили.

Апартаменты Элюхарата Гребня Волны находятся на верхнем этаже доходного дома и представляют собой сложное нагромождение из выброшенных шелковых одеяний, битого фарфора и витражного стекла, а также других вещей из прошлого, напоминающих о былом изяществе. Входная дверь закрыта на надёжный замок и является одной из немногих в здании, которые не нуждались в уходе последние сто лет или около того.

Эльф-отшельник знает Тилейский и готов прочитать дневник для Персонажей, если они принесут его ему. Однако он не желает помогать или даже открывать дверь, если Срелюк и Срулем продолжают донимать его снаружи. Персонажам придется найти способ утихомирить Гномов, если они надеются получить хоть какие-то ответы.

Оказавшись в его квартире, Персонажи замечают, что Элюхарат совершенно не в курсе происходящего снаружи и, похоже, находится в очень плачевном состоянии - несмотря на отсутствие болезни или синяков. Он предлагает Персонажам напитки и другие подобные блюда, которые далеко выходят за рамки их бюджета и вкуса, но при этом они подаются на дорогой посуде со сколами. Как только он окончательно успокоится, он начнёт читать дневник, часто посмеиваясь про себя над остротами хорошего доктора и Человеческими слабостями.

В конце концов он находит нужный отрывок и бледнеет до ещё более бледного оттенка. Он объясняет, что Доктор Александра Джилиани подозревала - весьма убедительно и с большим количеством аргументированных доказательств - присутствие Вампира, который использует пространство между стенами для передвижения! Более того, она уверена, что его логово должно находиться в самом здании, в результате чего Элюхарат восклицает, что оно должно располагаться в *«настоящем лабиринте, которым является подвал!»*

Элюхарат желает Персонажам удачи, после чего выпроваживает их и запирает двери. Тот, кто внимательно слушает, может услышать, как Эльф достаёт оружие и баррикадируется внутри пентхауса.

ОПАЛЬНЫЙ ВЫСШИЙ ЭЛЬФ

Драматурги пошли бы на убийство, чтобы послушать историю Элюхарата Гребня Волны, однако сам опальный исследователь её больше никогда не повторит. Это история о амбициях, высокомерии, предательстве и полнейшем разорении, в результате которых молодой Эльф поднялся намного выше своего положения, но затем потерпел фиаско. За годы странствий Элюхарат побывал во всех уголках планеты - от далёкого Катая, Ниппона и Инда до Южных земель, Тилеи и Эсталии и вплоть до самого Наггарота. Теперь отшельник только и делает, что сидит среди обломков собранных сокровищ в тухляком «пентхаусе» доходного дома Шпиттлфельда. Разбитый и изможденный, он желает лишь одного - чтобы его оставили в покое.

Элюхарат подвергает сомнению идею о том, что Эльфы не показывают свой возраст: у него тусклые бледно-зелёные глаза, волосы напоминают солому и имеют цвет вымытого тика, а кожа выглядит как бумага и бледнее, чем самые тонкие простыни после сильного отбеливателя. Он носит плохо сидящие на нём катаяское одеяния, обтягивающие его истощённый шестифутовый силуэт (1,82 метра).



ЭЛЮХАРАТ ГРЕБЕНЬ ВОЛНЫ
ВЫСШИЙ ЭЛЬФ-ИССЛЕДОВАТЕЛЬ (ЗОЛОТОЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	43	61	31	49	64	67	46	56	41	33	13

Черты: предубеждение (ко всем), сумеречное зрение, оружие +7

Навыки: язык (все) 66

ЧАСТЬ 3. ЕДИНСТВЕННЫЙ ВЫХОД - СПУСТИТЬСЯ ВНИЗ

Действия этой части начинаются после того, как Персонажи выясняют истинную причину чумы - Вампиру Марию Мелоун - и спускаются в подвал, чтобы разобраться с ней.

Если персонажи заходят в подвал в светлое время суток, есть 10 % шанс, что она в данный момент охотится в подвальном помещении дома, в противном случае она прячется в углу за стопками старого белья и матрасов. Если же Персонажи заходят в подвал ночью, то Мелоун там нет, она где-то кормится, а с восходом солнца возвращается.



«КТО СО МНОЙ?»

Возможно, Персонажам будет трудно противостоять Вампиру в одиночку, и они могут попросить других жильцов помочь им справиться с проблемой. Однако у каждого из них найдется оправдание - обоснованное или нет - почему они не в состоянии помочь Персонажам.

- К сожалению, Джино слишком велик, чтобы спуститься по лестнице, а в тесном подвале он был бы просто бесполезен.
- Анника Пассерин не желает оставлять своих детей одних, особенно если Персонажи по глупости сообщили ей, что вампир разгуливает на свободе.
- Срелюк Белоглазый также отказывается покидать своего брата. Срулем же решительно настроен идти с Персонажами, но не может даже стоять на ногах, если ему не помогают хотя бы два Персонажа.
- Элюхарат Гребень Волны даже не удосужится откликнуться на их мольбы о помощи - он будет защищать себя, и точка.
- Остальные жильцы нервно мечутся по лестнице, когда им сообщают, что происходит и что Персонажи отправляются в подвал. Никто из них не отважится отправиться на поиски Вампира.

СЦЕНЫ В ЛАБИРИНТЕ

Бросок	Сцена
1–10	Ящик с вещами: кто-то оставил его здесь, давным-давно. Он весь в грязи, но, по крайней мере, он бесплатный. Персонажи обнаруживают ящик, в котором находятся: зеркальце, расчёска и две целебные припарки (одна из которых, выбранная случайным образом, испорчена и накладывает состояние отравления, если её применить).
11–20	Свежие следы: вампир недавно проходил здесь. Персонажи получают +30 к следующей проверке выслеживания .
21–30	Серебряные столовые приборы: кто-то оставил здесь изящный набор серебряных столовых приборов. Их нужно отполировать, но вы уверены, что они стоят не меньше 3Кр. Персонаж может использовать эти столовые приборы, чтобы атаковать Мелоун — это считается импровизированным оружием, но, если он нанесёт ей урон, её черта регенерации приостанавливается на весь раунд.
31–40	Старая жертва: вы почувствовали запах, до того, как увидели его источник, затем, свернув за угол, обнаружили тело ещё одной несчастной жертвы вампира, которое разлагается уже несколько недель.
41–50	Пылинки: кто-то из вашей компании поднял облако пыли, которое зашипало вам ноздри! Пройдите серьёзную (+0) проверку стойкости или громко чихните, предупредив тем самым Мелоун о своём присутствии.
51–60	Незакреплённый гвоздь: незакреплённый гвоздь из сломанной половицы может пробить ботинок одного из Персонажей. Если Персонаж проваливает серьёзную (+0) проверку наблюдательности , он получает 5 урона, которые изменяются только за счёт рейтинга выносливости. Кроме того, жертва должна пройти проверку на наличие лёгкой инфекции («WFRP: Книга правил», стр. 187).
61–70	Заплесневелый матрас: то, что вы посчитали прочной стеной лабиринта, на самом деле оказалось матрасом, заросшим чёрной плесенью. Вы прикоснулись к нему, и теперь споры плесени попали вам в горло! Пройдите серьёзную (+0) проверку стойкости чтобы не получить состояние отравления с высокой степенью. Персонаж позже может пройти заурядную (+20) проверку ремесла (травник) , чтобы собрать немного плесени и позднее изготовить из нее факсторилл - коагулянт, который помогает избавиться от состояния кровотечения.
71–80	Крысоловки: кто-то в прошлом затаил обиду на крыс. Здесь расставлены сотни крысоловок, и все они до сих пор остаются заряженными и готовыми к действию. Одно неверное движение - и все ловушки сработают! Чтобы пройти невредимым, каждый Персонаж обязан пройти серьёзную (+0) проверку уклонения . Если кто-то из Персонажей не справится с проверкой, несколько ловушек сработают, в результате чего каждый Персонаж потеряет 1 здоровье, не зависимо от рейтинга выносливости или брони, и все Персонажи будут вынуждены повторить проверку уклонения. Если Персонаж успешно прошел проверку с +2 УУ, он освобождается от ловушек и не получает дополнительного урона и не проходит дополнительных проверок.
81–90	Гнилые доски: напольные доски насквозь пропитаны старыми сточными водами и практически полностью сгнили. В этом месте они сгнили до полного ничтожества. Персонаж должен выполнить серьёзную (+0) проверку уклонения чтобы не провалиться сквозь половицы в разлагающуюся грязь вокруг фундамента. Если Персонаж получает какое-либо ранение, он немедленно получает нагноение («WFRP: Книга правил», стр. 187). Кроме того, в течение следующих двух недель он получает -30 ко всем проверкам харизмы , поскольку он не сможет смыть с себя вонь.
91–100	Железный дождь: кто-то задевает ящик, стопка наклоняется, и в результате ящик со старыми ржавыми гвоздями падает, проливая свой ужасный дождь на всех, кто находится внизу. Способ действия такой же, как и у «незакреплённого гвоздя», но он нацелен на каждого персонажа в группе и издаёт громкий шум, давая +30 к проверке наблюдательности Мелоун.
101–110	Похоронено не просто так: Персонажи натыкаются на ящик, покрытый тяжелыми цепями и выцветшими символами. С годами цепи проржавели, и их легко можно сорвать, если потянуть. Если кто-то из Персонажей окажется настолько глуп, чтобы открыть ящик, внутри окажется артефакт Тёмных Богов Хаоса (не стесняйтесь наделять его любыми ужасными свойствами, которые сочтёте достойными). Прикосновение к артефакту расценивается как сильное оскверняющее воздействие («WFRP: Книга правил», стр. 183), и даже взгляд на эту вещь приводит к слабому оскверняющему воздействию.
111–120	Шок и ужас! Персонажи заворачивают за угол и сталкиваются лицом к лицу с потрёпанной Марией Мелоун, охотящейся за крысами в лабиринте. Она вскрикивает от ужаса и неожиданности (как и персонажи, скорее всего), вскарабкивается на одну из стен лабиринта и сбегает. Следующая проверка выслеживания , проводимая Персонажами, будет элементарной (+60) , однако Мелоун теперь знает, что они здесь.
121–130	Безрассудная храбрость: Персонажи слышат, как что-то копошится на верхушке одной из стопок. Если они отправятся на разведку, то обнаружат Тринити, который, похоже, набрался храбрости, чтобы встретиться со своими страхами в лабиринте! Им лучше позаботиться о его безопасности, иначе им придётся отвечать перед Пассерин и её хваленными, наградными кулаками.
131+	Снотлинги! Кто бы мог подумать, что в подобном месте окажется небольшая группа из шести Снотлингов («WFRP: Книга правил», стр. 326), которые просто занимаются своими делами? Уж точно не Персонажи! Шесть существ бросаются на группу, которая получает состояние застигнут врасплох, если им не удастся пройти заурядную (+20) проверку наблюдательности . Схватка настолько громкая, что Мелоун автоматически проходит проверку наблюдательности, если она здесь присутствует.

Подвал

Подвал доходного дома - грязное место, куда люди перестали ходить несколько десятилетий назад из-за того, что трясина внизу просачивалась сквозь половицы. Кучи старого белья, гниющие древние матрасы, ящики с испорченными вещами, валяющиеся ржавые гвозди и прочие ужасные вещи создают настоящий лабиринт для несведущих. А между стопками бродит безумная Вампириша, очарованная и напуганная всеми изменениями, произошедшими с ней.

Чтобы определить, где в лабиринте находится Вампир, Персонажам придется пройти **безумную (-30) проверку выслеживания**. В случае неудачи персонажи продолжают блуждать по лабиринту и должны бросить 1d100 по таблице «**Сцены в лабиринте**», добавив +10 к результату за каждый -УУ. В случае успеха Персонажей переходите в «**Логово вампира**». После каждой проваленной проверки необходимо повторить проверку, но с нарастающим коэффициентом +10. Если группа работает вместе, она проводит только одну проверку, получая дополнительные проверки только в случае разделения (и, соответственно, страдая от дополнительных последствий).



ПРОБЛЕМЫ НА ПУТИ

Если возникнет вопрос, кто из Персонажей пострадает от последствий сцены, либо определите цель случайным образом, либо используйте Персонажа с наименьшим количеством очков в соответствующем навыке или характеристике. Пример: Незакрепленный гвоздь поражает персонажа с самым низким показателем навыка наблюдательности.

Кроме того, если Мелоун присутствует, она может проводить **лёгкую (+40) проверку наблюдательности** каждый раунд, который Персонажи проводят в лабиринте. Если Персонажи специально решили действовать скрытно, Персонаж с самым низким показателем скрытности в группе может пройти встречную проверку. Если Мелоун успешно пройдет проверку наблюдательности, она будет ждать, пока партия не окажется в неудобном положении, и устроит засаду. Однако это займет у неё столько же раундов, сколько -УУ последней проверки выслеживания (поскольку Персонажи находятся далеко от неё, и она должна сама добраться до них через лабиринт или по потолку).

Логово вампира

Логово Марии Мелоун спрятано у одной стены в извилистом лабиринте подвала доходного дома Шпиттлфельда. У неё есть маленькое, разбитое, напoлированное зеркало (в которое она частенько заглядывает, удивляясь, куда подевалось её отражение) и большой запас свечей (правда, их нечем зажечь, да и не нужно пользоваться ими в темноте). Она спит на груде грязных и окровавленных простыней, украденных у некоторых из её жертв. В одном из углов валяется сломанная и покрытая копотью кухонная утварь, словно в подражание изысканной дворянской кухне.

Если Персонажам удастся подкрасться к Марии, когда она находится в своём логове, она либо смотрит в зеркало, либо притворяется, что готовит что-то, напевая себе под нос. При столкновении с Персонажами она ведёт себя испуганно, но при угрозе сразу же становится дикой, как бешеный волк. Если Персонажи отнесутся к ней по-доброму, она быстро почувствует голод и набросится на них.

Мария будет сражаться насмерть, как только у неё закипит кровь, поскольку у неё нет чувства самосохранения. В результате пережитого она полностью обезумела и не может говорить ничего, кроме отрывистых и лепетных фраз. Ей кажется, что её наказывает работодатель, которого она продолжает называть «*Лорд Брунер*».

ЗАРАЖЁННЫЙ ВАМПИР

Мария Мелоун была простой крестьянской девушкой из Виссенланда, которая любила печь пироги и готовить в стиле своей матери-бретонки. Путешествующий дворянин из Убершрейка - Генрих фон Брунер - обнаружил её необычные кулинарные таланты, проезжая через её деревню. Пожав друг другу руки и заплатив несколько крон, Мелоун оказалась в карете, направлявшейся во Дворец Брунера в Убершрейке. После этого Мелоун работала личным поваром фон Брунеров, пока несколько месяцев назад к ее господину не пожаловал любопытный гость из Сильвании. Тот, в свою очередь, заинтересовался необычной виссенландкой и преподнёс ей подарок, который и привел её к нынешнему состоянию. Гость - капризный и рассеянный, как и все его сородичи - через несколько дней бросил очарованную Мелоун, и с тех пор она охотилась в бедных кварталах Убершрейка, в конце концов найдя приют в подвале доходного дома Шпиттлфельда.

Мелоун - худенькая женщина лет двадцати, ростом 1,62 метра, с прямыми каштаново-коричневыми волосами до плеч. Она одета в дорогую голубую одежду служанки, которая превратилась в лохмотья, потемневшие от засохшей крови и грязи. На лохмотьях по-прежнему красуется герб фон Брунера - подсказка для осматривательных авантюристов, желающих выяснить, откуда взялась Мелоун.



МАРИЯ МЕЛОУН
ВАМПИР И БЫВШИЙ ПОВАР (МЕДНЫЙ 0)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
6	59	33	56	42	59	76	48	44	42	21	20

Черты: укус +8, источник скверны (слабый), ночное зрение, аура страха (2), ярость, голод, регенерация, следопыт, нежить, вампир, верхолаз, оружие +9

ИТОГИ

После того, как Персонажи разберутся с Марией Мелоун, они смогут привлечь внимание стражи у доходного дома, подняв шумиху по поводу вампира. С дневником доктора и головой Мелоун стражников удастся убедить, и карантин будет снят. (Стражники не желают заходить внутрь и смотреть на труп, пока действует карантин). Персонажи, которые попытаются рассказать эту историю стражникам без надлежащих доказательств, в лучшем случае будут проигнорированы, а в худшем могут столкнуться с визитом охотника на ведьм в форме чумного доктора...

НАГРАДЫ

Помимо обычных поощрений игроков за хорошую игру и яркие идеи, вы можете наградить их персонажей дополнительными пунктами опыта за следующее:

- 50-75 ПУНКТОВ ОПЫТА за хорошее времяпровождение
- 25 ПУНКТОВ ОПЫТА за помощь Аннике Пассерин с лекарствами
- 25 ПУНКТОВ ОПЫТА за то, что помогли Среюку найти его брата и разрядили ситуацию с Элюхаратом
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА за убийство Вампира

ПОСЛЕДСТВИЯ

После освобождения из Шпиттлфельда у Персонажей появится несколько зацепок, за которые они, возможно, захотят ухватиться. Доктор Джилиани по-прежнему близка к смерти, и, если её удастся вылечить, она не только совершит много добрых дел в Старом Свете, но и станет умелым союзником для Персонажей. Кроме того, у Персонажей могут возникнуть вопросы о том, как фон Брунеры связаны с Марией Мелоун, поэтому они могут поискать ответы (что может привести к появлению гораздо более серьезных и могущественных врагов, чем бедный вампирский трэлл в подвале).



СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ КРОВОПРОЛИТИЕ В ШПИТТЛФЕЛЬДЕ



Начало приключения

Кровопротитие в Шпиттлфельде - специально разработана как простое приключение, которое можно начать в любой момент, однако, возможно, вы захотите найти больше способов связать его с сюжетом вашей текущей кампании. Следующие рекомендации помогут вам в этом.

- Персонажи наняты леди Эмануэллой Нахт, чтобы найти кого-то внутри доходного дома для обеспечения ее безопасности - будь то старая подруга, например Анника Пассерин, или полезный союзник, такой как доктор Александра Джилиани. Другой возможный вариант ответа - что Нахт знает, что Мария Мелоун находится в подвале - рассмотрен на странице 95.
- Доктор Грат, член Гильдии Врачей Убершрейка и тайного Тинейского Общества («Путеводитель по Убершрейку», стр. 61), очарована странной болезнью, распространяющейся из доходного дома, и нанимает Персонажей для расследования. В качестве альтернативы она поручает персонажам снять там комнату под предлогом тайной встречи в ночь перед тем, как она узнает о введении карантина (по подписанному ею приказу), чтобы она могла записать результаты.
- Другой член Тинейского Общества - Виктор Фелькен - обеспокоен тем, что странная болезнь привлекает излишнее внимание к его собственным экспериментам в городе, и он нанимает Персонажей, чтобы разобраться в этом до того, как это место будет заколочено.

Нарастающий ужас

Кровопротитие в Шпиттлфельде — это, прежде всего, приключение в жанре ужасов. Даже с небольшой долей юмора, тематика остается ужасающей, а финальная схватка должна быть кровавой и трагичной. Однако для более опытных групп финальный конфликт может оказаться несколько скучным. Следующие советы можно использовать, чтобы повысить градус и сделать Марию Мелоун более устрашающей.

- Зеркало, в которое смотрит Мария, на самом деле показывает её отражение, что может привести некоторых игроков в замешательство... пока, они не узнают, что «отражение» — это близнец Марии, который тоже был обращён и прятался в подвале вместе с ней. Этот простой трюк служит отличной приманкой и удваивает смертоносность финальной схватки.
- Отвратительные условия жизни Марии и её странные новые способности могут проявляться самыми разными любопытными и ужасающими способами. Среди новых способностей - умение управлять крысиными стаями, которые помогают ей в бою, или, возможно, способность оживлять скелеты крыс, превращая их в рой зомби-крыс!

НОВОЕ СУЩЕСТВО: РОЙ ЗОМБИ-КРЫС

Некоторые некроманты находят полезным поднимать очень простых существ - крыс и других паразитов - для того, чтобы они рыскали по полям сражений, выступали в роли шпионов и изводили врагов. По одиночке и парами эти существа не более чем неудобства, но когда они собираются в стаи, страшно подумать на что они способны.

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	-	30	25	25	35	-	15	15	-	5

Черты: аура страха (1), ярость, заразный, сумеречное зрение, размер (крохотный), пугливость, широкий шаг, скопище, оружие +4, нежить

Дополнительные черты: Разносчик (Шпиттлфельдская кровавая чума)

- Элемент ужаса можно усилить, заставив Марию активно охотиться на Персонажей в лабиринте. Чтобы сделать подобное происшествие более пугающим, установите минимальное количество сцен в лабиринте, равное 3 + любые дополнительные сцены в результате проверок отслеживания. Опишите приближающиеся к Персонажам звуки, как только Мария обнаружит их в лабиринте, и пусть она проведёт атаку в стиле «бей и беги» с помощью проверок скрытности и условия застигнут врасплох, наложенного на Персонажей.

ЭТО ВСЁ СВЯЗАНО!

Состав неигровых персонажей в «Кровопролитии в Шпиттлфельде» является неотъемлемой частью сюжета, но с некоторыми изменениями их можно глубже связать с текущими раздорами в других местах Убершрейка и в других приключениях на протяжении всей этой книги. Рассмотрим некоторые из следующих изменений:

- Анника Пассерин, вместо того чтобы быть бывшим бойцом ямы, могла быть бывшим членом Городской Стражи до вторжения Альтдорфа. Это поставило бы её в любопытное положение, поскольку ей доверяют старые члены Городской Стражи, включая капитана Эрвина Блюхера (см. стр. 73). Кроме того, её сироты вполне могут служить шпионами для леди Эмануэллы Нахт, что означает, что она, как ни странно, находится в самом центре событий в «Стеклянном сердце».
- Срулем и Срелюк Белоглазые, как уже обсуждалось на странице 88, могут быть сыновьями опального

Тулгрима. Кроме того, они могут быть связаны с любой другой Гномьей семьёй в Убершрейке и могут стать для вас удобным вступлением в Гномью политику, в зависимости от того, куда вы захотите направить свою кампанию дальше.

- Мария Мелоун «пустое место» - фон Брунеры, которые, по сути, похитили, и Вампир, который обратил выбрал её, потому что по ней никто не будет скучать. Хотя этот факт может быть изменён, и она может быть связана с любым количеством пропавших людей в окрестностях Убершрейка. Похитители - хороший шанс для вас связать это приключение с чем-то другим. Возможно, Готхаймом (см. стр. 33) правит знатная семья, нанявшая Мелоун, или же сама Мария родом оттуда. Возможно, Вампир вовсе не был путешественником, а проживает в Убершрейке, ведя двойную жизнь. Возможно, даже леди Эмануэлла Нахт - Лахмийский Вампир, которая пыталась обратить Марию и потеряла над ней контроль!



ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ: ♦ ПРИМАНКА И ВЕДЬМАК ♦



Приключение **Приманка и Ведьмак** рассчитано на прохождение за одну сессию. Оно подходит для новых персонажей или для тех, кто прошёл одно или два коротких приключения. Если вы играете более опытными персонажами то имеет смысл добавить Ханне Бауманн (главному антагонисту) черту опытный боец.

Сценарий разворачивается в Убершрейке и знакомит персонажей с Корделией Весселинг, аптекарем и полезным контактом в городе-крепости.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Два незнакомца преследуют Корделию Весселинг. Она считает, что это охотники на ведьм, разыскивающие её друга, Александра Грюна, знахаря, приехавшего из другого города. Когда персонажи приходят за покупками, она решает попросить их о помощи.

Два незнакомца на самом деле охотники за головами, Янник Фангер и Ингрид Вениг, и их добыча — не знахарь. Они преследуют мятежную охотницу на ведьм по имени Ханна Бауманн, которая ведёт собственный крестовый поход против всех ведьм и магов, независимо от того, есть ли у них лицензия или нет. Недавно Ханна убила Готфрида Швоха, старого друга Корделии, который учился в Нефритовом Колледже Магии. После убийства Готфрида Ханна нашла несколько писем от Корделии, обыскивая кабинет мёртвого волшебника. Узнав, что Корделия когда-то училась в Нефритовом Колледже, Ханна выбрала аптекаршу в качестве своей следующей цели.

Охотники за головами выследили Ханну в Богенхафене. Она была вынуждена бежать из гостиницы, в которой остановилась, и в спешке оставила письма Готфрида. Охотники за головами нашли их и поняли, что Корделия, вероятно, станет следующей целью Ханны.

Охотники за головами теперь используют Корделию в качестве приманки, но сама аптекарша просит персонажей разобраться с её «преследователями», пока она предупреждает своего друга Алекса Грюн. Затем персонажи должны выяснить, что происходит на самом деле, чтобы спасти Корделию и Алекса от настоящего охотника на ведьм.

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Прежде чем играть в это приключение, прочтите его от начала до конца хотя бы один раз. Также может оказаться полезным прочтение **Путеводителя по Убершрейку из стартового набора WFRP**, в котором содержится дополнительная информация о городе, где и разворачивается действие приключения. Как только вы освоитесь с материалом, то можете начинать.

Если это не первое приключение, в котором вы планируете участвовать со своей группой, то можете предвосхитить его в предыдущем сценарии, попросив персонажей найти объявление о розыске Ханны Бауманн. В качестве альтернативы персонажи могли заметить объявление по пути к Аптеке Корделии.

ПО ТРОПЕ МАГА

Приключение начинается с посещения персонажами Корделии Весселинг в её магазине. Если один из персонажей ведущего упомянет о своем новом улучшенном лечебном напитке, это может побудить персонажей игроков зайти в аптеку по собственному желанию, или вы можете просто начать сценарий, когда группа решит запастись лекарствами. Если вы проводите самостоятельное приключение, то можете начать с того момента, когда персонажи уже направляются к Корделии, прочитав или перефразировав следующее. (см. Путеводитель по Убершрейку, стр. 18, чтобы узнать о Тропе мага больше).

В Убершрейке тёплое солнечное утро. До вас дошел слух, что аптекарь в конце Тропы Мага разработал новое, более эффективное целебное снадобье, и вы решили проверить эти новости. Тропа Мага извивается в северном направлении через Квартал Ремесленников. Небольшие магазинчики теснятся по обеим сторонам мощёной улицы, предлагая покупателям книги, травы, амулеты и обереги, письменные принадлежности и диковинки. Над ними возвышается кривая башня с шиферной крышей и без заметного входа.

В конце концов вы доберетесь до небольшой площади. Горстка людей пересекает грязную площадь, и полдюжины неряшливых детей играют там в игру, которая, кажется, заключается в избивании друг друга палками. Один из них какое-то время подозрительно смотрит на вас, подняв палку, прежде чем вернуться к игре. Позади детей над маленьким дверным проемом висит расписная ступка и пестик, рекламирующие товары хозяина. Предположительно, это магазин Корделии Весселинг, которая считается лучшим аптекарем Убершрейка.

ОХОТНИКИ

Два охотника за головами - Янник Фангер и Ингрид Вениг - прячутся в переулке на другом конце площади, наблюдая за приближающейся группой персонажей. Тайно проведите **заурядную (+20) встречную проверку наблюдательности** для каждого персонажа. Если кто-то из персонажей преуспевает, прочитайте или перефразируйте следующий текст.

На противоположном от аптеки краю площади вы замечаете пару грубых типов, бездельничающих в переулке. Оба одеты в запачканную дорожную одежду и низко надвинули на лица широкополые шляпы. Одна, женщина, небрежно курит трубку, очень осторожно, не глядя в вашу сторону, а её партнер, высокий мужчина с длинной бородой, наблюдает за вами, пока вы идете ко входу в магазин.

Любой, кто приближается к охотникам за головами, замечает рюкзаки, лежащие у стены прямо в переулке. Оба ворчливы, запачканы с дороги и усталы — у каждого есть 1 состояние усталости. При успешной **заурядной (+20) проверке интуиции** любые наблюдатели замечают, что пара ведет себя грубо и выглядит растрёпанной что, вероятно, говорит об их истощении.

Если персонажи попытаются поговорить с охотниками за головами, им велят убраться. Если вместо этого персонажи попытаются запугать охотников за головами, два наблюдателя заберут свои вещи и уйдут без особых возмущений. Однако они возвратятся, как только персонажи идут дальше, занимая позицию недалеко от своего первоначального укрытия.

Охотники за головами отслеживают Ханну Бауманн, но заурядные навыки наблюдательности уже дорого им обошлись. Ханна приехала в тот же день и сразу их заметила. Она подкупила девочку (одну из детей, что били друг друга палками на площади), чтобы та следила за Аптекой Корделии и сообщила ей, если Весселинг уйдет.

Янник – утомленный проходимец

Высокий бородатый мужчина, выглядящий старше своих 26, Янник и в лучшие времена был угрюм. А сейчас не лучшие времена. Вместе с Ингрид он проделал весь путь от Альтдорфа, чтобы поймать Ханну Бауманн. Но теперь его молодая коллега-охотница за головами начала действовать ему на нервы. Он не доверяет Ингрид присматривать за аптекаршей в одиночку — не потому, что Ингрид обманет его с наградой, он просто считает её незрелой и некомпетентной. По правде говоря, Янник не великий охотник за головами, за которого он себя выдает, и беспокоится, что Ингрид это заметит.



ЯННИК ФАНГЕР ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	43	36	32	44	31	34	29	28	31	24	14

Навыки: атлетика 38, обаяние 29, хладнокровие 42, сплетничество 31, запугивание 43, интуиция 38, рукопашный бой (основное) 55, наблюдательность 36, стрельба (арбалеты) 56

Черты: броня 1, стрельба (арбалет) +9 (60), оружие (меч) +7

Имущество: 17 шиллингов и 4 пенни, арбалет с шестью болтами, тяжелый рюкзак (см. стр. 99), кожаный доспех, кандалы, верёвка, меч



ИНГРИД — НЕОПЫТНЫЙ ПРОХОДИМЕЦ

В 17 лет Ингрид выглядит слишком молодо, чтобы охотиться на преступников. Она компенсирует это тем, что ведет себя сурово и серьезно, и курит трубку отца, считая, что это делает её старше (на самом деле это не так). Она объединилась с Янником, потому что не уверена, что сможет справиться с Ханной в одиночку, но она (правильно) чувствует, что он недостаточно уважает её. Она полна решимости не показывать перед ним слабости, поэтому отказывается отдыхать, пока он наблюдает за аптекаршей. Она также подозревает, что охотник может схватить Ханну в одиночку, забрав себе всю награду. До сегодняшнего дня заказами Ингрид были мелкие преступники. Ханна Бауманн — её первая крупная добыча.



**ИНГРИД ВЕНИГ
ЛОВЕЦ-ВОРОВ (СЕРЕБРЯНЫЙ I)**

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	32	33	29	27	36	43	29	35	31	43	9

Навыки: обаяние 48, сплетничество 51, интуиция 43, рукопашный бой (основное) 46, наблюдательность 42

Черты: броня 1, оружие (меч) +7

Имущество: 4 шиллингов и 7 пенни, кожаный доспех, веревка, меч, ордер на арест Ханны Бауманн

БЕСПРИЗОРНИКИ

Шестеро грязных детей играют недалеко от аптеки Корделии. Самой высокой, Офелин, Ханна заплатила серебром для того чтобы девочка наблюдала за магазином и пообещала больше, если девочка предоставит точную информацию о том, когда аптекарша пойдет куда-либо.

Если персонажи угрожающе приближаются к беспризорникам, грязные дети разбегаются. Если беспризорники не убегают, а персонажи решают задавать вопросы, Офелин привлекает их — остальные дети смеются и бьют палками, пытаясь привлечь внимание группы. Все это представление нужно, чтобы прикрыть Вендлина, младшего из беспризорников, который подкрадывается сзади, чтобы обчистить карман самого богатого на вид персонажа (встречная проверка ловкости рук мальчишки — 40 против наблюдательности персонажа у которого воруют. Сложность задаётся в зависимости от обстоятельств). Как только попытка кражи завершится, удачно или нет, все беспризорники разбегаются.

Если Вендлина схватят, он разревётся. Затем завизжит. Потом начнёт кричать, что его похитили. Он не остановится, пока его не отпустят или не запугают — в последнем случае он снова начнёт очень громко плакать.

АПТЕКА КОРДЕЛИИ

Аптека Корделии маленькая и тесная. Широкие зарешеченные окна пропускают достаточно света, но ограниченное пространство загромождено полками с бутылками, коробками и мешочками. Стены уставлены аптекарскими ящиками, а сильный аромат трав пронизывает пол магазина. Красная занавеска частично закрывает дверной проем за прилавком, где Корделия стоит в ожидании клиентов. (Также описывается в Путеводителе по Убершрейку, стр. 16).

БЕСПОКОЙСТВО КОРДЕЛИИ

Корделия заметила охотников за головами накануне вечером, когда возвращалась домой с площади Штротманн Маркт (см. Путеводитель по Убершрейку, стр. 29). Сначала она приняла их за бандитов, но быстро поняла, что незнакомцы не собирались её грабить. Теперь Корделия считает, что они преследуют её друга Александра Грюна, знахаря. Алекс иногда снабжает её редкими травами или другими ингредиентами. У него и раньше были проблемы с охотниками на ведьм, но Корделия считает его безобидным и добродушным. Она также опасается, что любые проблемы могут оттолкнуть других её поставщиков.

Алекс остановился в Пансионе Рюггер, одной из самых дешевых гостиниц Убершрейка (см. Путеводитель по Убершрейку, стр. 29, чтобы узнать больше об этом месте). Он должен посетить её магазин около полудня. Это ставит Корделию в безвыходное положение. Если она будет ждать слишком долго, появится Алекс, и его схватят «охотники на ведьм». Если она пойдет к Алексу, то приведёт охотников за собой. Она не желает доверить кому-то передачу сообщения для Грюна (опасаясь, что вместо этого посланники выдадут знахаря властям). Она собиралась неохотно обратиться за помощью к Кристофу Энгелю, но новоприбывшие предоставляют ей еще один шанс.

ПЕРСОНАЖИ, ВХОДИТЕ

Корделия вежливо приветствует заходящих персонажей, но быстро переходит к делу, так как очень беспокоится за Алекса. Если персонажи не упоминают о незнакомцах снаружи, Корделия осторожно указывает на них через свое окно. Она объясняет, что они преследуют её и прождали снаружи всю ночь. Корделия утверждает, что не знает, кто они и чего хотят, но они явно замыслили ничего хорошего. Затем аптекарь просит персонажей об одолжении — ей нужно встретиться с другом, и она интересуется, могут ли герои отвлечь внимание незнакомцев.

Она планирует провести подозрительных наблюдателей по аллее Унстлбоун, и если персонажи смогут подождать там и поговорить с незнакомцами о неуместности преследования законопослушных граждан, Корделия будет им очень признательна. Аптекарь подчеркивает, что не хочет неприятностей, так как это плохо для торговли. Она надеется, что небольшое запугивание отведит «охотников на ведьм». Она предлагает каждому персонажу в качестве награды по 5 шиллингов — они могут встретиться с ней в магазине позже в тот же день для оплаты, при условии, что их не будут сопровождать охотники на ведьм. Успешная **встречная проверка торговли** может увеличить эту плату до 6 шиллингов каждому.

Если персонажи согласятся, Корделия указывает на аллею Уистлбоун и наматывает на голову шаль. — *Это вон там, у бочек. Следуйте по переулку вниз и направо и ждите меня там. Я подойду через 5 минут.*

АПТЕКАРЬ КОРДЕЛИЯ

Аптекарь Корделия — красивая женщина с длинными серебристо-седыми волосами. У нее всегда приветливая улыбка, и она любит проводить дни, сплетничая со своими клиентами, готовя им травяные бальзамы и лечебные средства. Мало кто знает, что много десятилетий назад Корделия была ученицей магии в Альтдорфском Нефритовом Колледже. У нее никогда не было таланта стать полноценным магом, но она все ещё испытывает тёплые чувства к Колледжам Магии. В её подвале скрыт секретный вход в башню лорд-волшебника Кристофа Ангеля из Серого Ордена (подробнее об этом см. *Путеводитель по Убершрейку*, стр. 18), которому она передает все интересные лакомые кусочки из своих сплетен. У Корделии есть все травы и снадобья, перечисленные в *книге правил WFRP* (стр. 307). Если группа спросит ее о ее новом целебном напитке, она скажет им, что работает над чем-то особенным, но ещё не закончила его.



КОРДЕЛИЯ ВЕССЕНЛИНГ МАСТЕР АПТЕКАРЬ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	28	35	49	58	30	50	59	41	49	15

Навыки: концентрация (Гиран) 46, обаяние 70, кутёж 68, сплетничество 74, торговля 68, лечение 81, язык (магический) 64, знание (химия) 68, знание (магия) 64, знание (медицина) 72, знание (травы) 74, наблюдательность 75, ремесло (аптекарь) 84, ремесло (отравитель) 74

Таланты: простейшая магия (магический компас, подслушивание, магическая отмычка, ловкие руки), грамотность, фармацевт, второе зрение

Черты: оружие (кулаки) +3

АЛЛЕЯ КОСТЕСВИСТА

Аллея Костесвиста — это извилистый переулочек, который петляет между двумя магазинами на Тропе Мага, а затем выходит на Пунценштрассе. Посреди переулочка открывается небольшая площадь. Деревянные ворота ведут в задние двери окружающих домов, но обычно ими пользуются только золотари и сборщики костей, которые проходят через них для сбора мусора. Плохое освещение переулочка, извилистые повороты, теснота и неприятный запах отпугивают большинство людей, что делает его идеальным местом для засады.

ПОДГОТОВКА К ЗАСАДЕ

Позвольте игрокам запланировать засаду по своему усмотрению. Корделии все равно, как они это сделают, пока она может продолжать свой путь без слежки. Один или два персонажа могут захотеть подождать за пределами переулочка, чтобы пресечь любое отступление, или они могут решить подождать на площади.

Вскоре после того, как группа закончила свои приготовления, Корделия быстро идет по переулочку, поглядывая на ожидающих персонажей, когда проходит мимо них. Её преследователи следуют за ней, но не столь незаметно, как им кажется.

То, как пройдет засада, зависит от того, насколько агрессивны персонажи. Янник и Ингрид не хотят конфликтовать. Оба устали от наблюдения, и, поскольку Корделия не является их основной целью, они не против её отпустить. Если на них не нападут немедленно, Янник попытается запугать персонажей. Если это не сработает, Ингрид пытается убедить героев, утверждая, что персонажи ничего не выиграют от борьбы с ними. Если спросить об их интересе к Корделии, они быстро объяснят, что используют её только как приманку, чтобы поймать Ханну Бауманн. Ингрид показывает им ордер на арест Ханны в качестве доказательства.

Если персонажи нападают на охотников за головами, те будут защищаться будучи в ужасе от не спровоцированного нападения. Как только начинается бой, Янник бросает свой тяжёлый рюкзак. Если охотники тяжело ранены (более половины ран), они бегут или сдаются, в зависимости от ситуации. Если охотники за головами сбегут или будут убиты, персонажи могут обыскать рюкзак (или тела). В рюкзаке есть веревка и крюк, сеть, спальный мешок, фонарь, мешочек с 6 шиллингами и несколько листов пергамента. Среди бумаг есть копия объявления о розыске Ханны и письма Корделии Готфриду Швоху. Имя и адрес Корделии неоднократно обводились. Если охотники за головами будут убиты или взяты в плен, Персонажи смогут без особых проблем забрать оставшееся у них имущество. Если оставить тела на месте, фермер, проходящий через переулочек, обнаруживает их к вечеру, и городская стража начнёт расследование. Если кто-то из персонажей общался с охотниками за головами на людях, вскоре объявляется награда за их арест!

Погоня за Корделией

Если персонажи поговорили с охотниками за головами или обыскали рюкзак Янника, очевидно, что Корделия в опасности. Однако она не сообщила им, куда направляется, поэтому персонажи, предполагая, что они хотят спасти Корделию, дабы получить свою награду, должны выследить аптекаря.

ПОВТОРНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРЕУЛКА

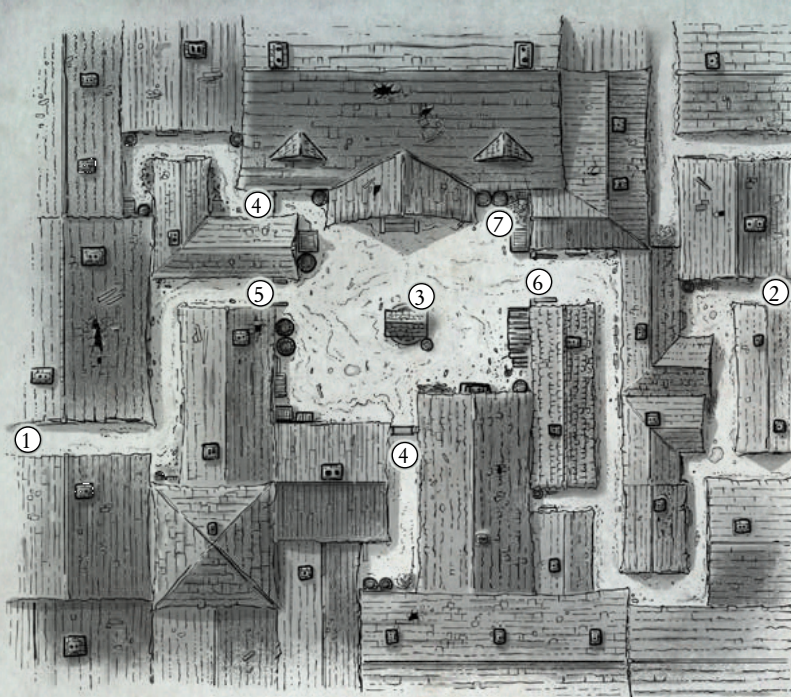
Карту Аллеи Костесвиста можно использовать для любых сцен в глухих переулках. Следующие два приключенческих крючка представляют собой примеры способов повторного использования карты.

- Вильгельм Ярдах, нордландский врач, ставший торговцем наркотиками, продает «Слюнь», мощный галлюциноген, и открыл магазин в глухом переулке Убершрейка. Однако Барон (подробнее об этом см. **Путеводитель по Убершрейку**, стр. 31), восходящий криминальный авторитет города-крепости, заявляет, что переулоч является частью его территории, поэтому посылает бандитов, чтобы разобраться с Вильгельмом. Ярдах напуган, но он не силен, потому ищет наемных телохранителей для защиты. Если персонажи согласятся помочь, конфликт неизбежен, но что они сделают, когда городская стража прибывает на место после начала схватки с бандитами?
- Недалеко от доков Убершрейка, в трущобах Шварцхолле, из плотно завешанного киоска Дженнидер Актин - подворотный (в прямом смысле этого слова) хирург предлагает операции по урезанным ценам и дешёвый спирт рюмками. Доктор Отто Крупп, глава Гильдии врачей (подробнее об этом см. **Путеводитель по Убершрейку**, стр. 32), узнал об этом нелегальном конкуренте, не входящем в гильдию, но стража либо слишком ленива, либо находится в доле, чтобы что-то с этим поделать. Итак, Крупп вынужден обратиться к наемникам, чтобы остановить Ахтина. Предпочли бы персонажи дешевую операцию или легкие деньги от Круппа здесь и сейчас?

У Персонажей есть несколько способов выследить аптекаря.

- Персонаж может провести **встречную проверку выслеживания против интеллекта** Корделии, чтобы найти ее след. Корделия, несмотря на то, что наняла персонажей, не слепо верит в их способность сбить «охотников на ведьм» со следа, поэтому часто петляет по закоулкам и пытается сбить с толку любых преследователей. Это означает, что если какой-то персонаж будет замечен на улицах Убершрейка, активно ищущим следы, то, несомненно, вызовет подозрения у городской стражи!
В КНИГЕ ПРАВИЛ WFRP НА СТР 128 ЕСТЬ ПОДХОДЯЩЕЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО: СЛЕЖКА
- Персонаж может посплетничать с соседями Корделии, чтобы узнать, не слышал ли кто-нибудь из них ранее, как она разговаривала с подругой. Корделия от природы осторожна, учитывая ее опыт ученицы волшебника, так что это **тяжёлая (-20) проверка сплетничества**. Если персонаж упоминает направление, в котором аптекарь направилась, и что, вероятно, Корделия встречает кого-то из другого города, сложность снижается до **серьёзной (+0)**, так как Пансион Рюггер — известное заведение для путешественников.
- С другой стороны, мальчишка Вендлин мог все это время наблюдать с крыш и видеть, куда пошла Корделия. Он готов расстаться с информацией за серебряный шиллинг и небольшую услугу (**WFRP**, стр. 198).

Если охотники за головами выживают, они удаляются в ближайшую гостиницу и проводят остаток дня, споря о том, по чьей вине они попали в засаду.



АЛЛЕЯ КОСТЕСВИСТА

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 1 к Тропе Мага | 5 Восточные Ворота |
| 2 к Пунценштрассе | 6 Западные Ворота |
| 3 Колодец | 7 Свалка |
| 4 Деревянные Ворота | |



НИ С МЕСТА!

Все эти махинации рано или поздно вызовут подозрения у городской стражи. Если персонажи ведут себя подозрительно в районе Убершрейка, или стражники пронюхают о каком-либо насилии в закоулках, то они могут начать искать персонажей. Сначала группа из четырех стражников начинает задавать вопросы, но если персонажи окажутся угрожающими или обнаружатся какие-либо доказательства серьезного преступления, вскоре это может перерасти в драку, и, это известие, безусловно, привлечет еще больше стражей порядка.

Используйте этот профиль для любых стражников, с которыми могут столкнуться персонажи.

СТРАЖНИК УБЕРШРЕЙКА (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	40	30	40	30	30	30	30	30	40	40	14

Навыки: атлетика 40, лазание 45, кутёж 40, уклонение 35, стойкость 35, азартные игры 35, сплетничество 50, запугивание 50, интуиция 40, знание (местность) 40, рукопашный бой (основное) 50, наблюдательность 40

Таланты: ошеломляющий удар

Черты: броня 1, предубеждение (мозговитые ребята и горячие головы), оружие (дубина) +8

Имущество: 1 шиллинг и 1d10 пенни, медный значок, фонарь, кожаная куртка, мундир

В ПАНСИОНЕ РЮГГЕР

Как только персонажи узнают, куда пошла Корделия, им придется перемещаться по оживленным улицам Квартала Ремесленников. Улицы полны людьми, занятыми своими делами, возможно, быстро перекусывающими перед колбасной лавкой Сатриоли (*Путеводитель по Убершрейку*, стр. 17). Персонажи проходят мимо группы мужчин без рубашек, которые тянут тележку, доверху набитую сломанной мебелью, которые останавливаются, чтобы постучать в каждую дверь, предлагая монету за «все, что вы не против сжечь». В конце концов, переполненные склады и ветхие, провисшие здания уступают место захудалому району доков и кишачей блохами гостинице, известной как Пансион Рюггер.

ПРИБЫТИЕ В ПАНСИОН РЮГГЕР

Когда персонажи входят в Пансион, они слышат громкие крики и вопли с верхнего этажа. Наверху они находят Ханну и Корделию, ссорящихся в комнате Алекса. Алекс без сознания у их ног, истекая кровью из левой руки (у него **СОСТОЯНИЕ без сознания** и 1 **СОСТОЯНИЕ кровотечения**), и знахарь рискует умереть в каждом раунде, если его раны не будут обработаны). Когда персонажи прибывают, Ханна бьет Корделию в лоб сокрушительным ударом (наносит 1 **СОСТОЯНИЕ ошеломления**) и поворачивается лицом к Персонажам.

ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ХАННЫ

Когда Корделия вышла из своего магазина, Офелия побежала рассказать об этом Ханне. Ханна быстро догнала охотников за головами и последовала за ними. Она чуть не потеряла Корделию, когда шла по переулку Уистлбоун, но свернула в другой переулок и снова заметила аптекаря. Поняв, что охотники за головами отстали, она приблизилась к своей цели, подойдя к Пансиону Рюггер.

Проскользнув в Пансион через несколько минут после Корделии, Ханна застала её за оживленной беседой с Алексом. Ханна сделала вид, что спрашивает про комнату и питание у Анны Рюггер, престарелой хозяйки, и услышала, как они говорили об охотниках на ведьм. Выводы Ханны об Алексе оказались верны - он ведьмак, и Бауманн решила убить и его и аптекаршу. Алекс и Корделия поднялись в комнату знахаря, чтобы продолжить разговор, и Ханна последовала за ними.

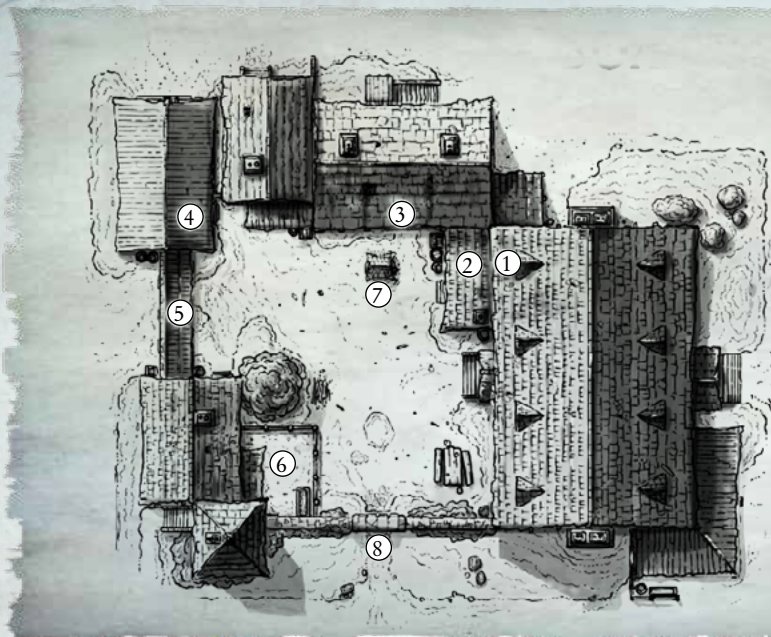
ХАННА БАУМАНН - РАЗЫСКИВАЕМАЯ УБИЙЦА ВЕДЬМ

Ханна Бауманн выросла в Скелтхейме, маленькой деревушке, находящейся под пятой «Бабушки Плешивобородой», злобной ведьмы. Когда Ханне было 15 лет, для расследования прибыл Сепп Маккарти, известный охотник на ведьм. Никто не посмел рассказать охотнику на ведьм о ненавистной бабушке, но Ханна тайно донесла ему о ней. На следующее утро Бабушку Рванобородую сожгли на костре, и Ханна ушла с Маккарти, ни разу не оглянувшись назад.

В течение десяти лет Ханна покорно служила своему новому господину, узнав много нового об охоте на ведьм, их поимке и истязании их тел для добычи признания. Но она никогда не могла понять, почему терпят лицензированных волшебников. Разве они не занимались грязной магией, связавшись с силами, недоступными человеческому пониманию, и, безусловно, мерзостью в глазах Сигмара? Однако ее господин настаивал на том, чтобы им не причиняли вреда, и Ханна повиновалась.

Все изменилось, когда учитель Ханны был убит испорченным примантом из Огненного Колледжа магии. После этого её ненависть к волшебникам переросла в полноценную одержимость. Она поклялась избавить Империю от магии, чего бы это не стоило. Понимая, что нападение на полностью обученных волшебников чрезвычайно опасно, она начала с учеников, бывших студентов Колледжа Магии, их слуг, членов их семей и их соратников.





ДВОР ПАНСИОНА

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- | | |
|------------------|-----------------------|
| 1 Окно комнаты | 5 Надворные постройки |
| 2 Кухня пансиона | 6 Свиновод |
| 3 Крытый балкон | 7 Колодец |
| 4 Конюшня | 8 Ворота (заперты) |



ХАННА БАУМАНН ОХОТНИК НА ВЕДЬМ (СЕРЕБРЯНЫЙ 3)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	44	42	33	46	33	31	32	29	45	28	15

Навыки: обаяние 33, кутёж 52, хладнокровие 54, уклонение 43, лечение 36, сплетничество 42, запугивание 45, интуиция 41, знание (пытки) 43, знание (ведьмы) 40, рукопашный бой (основное) 52, рукопашный бой (кулачное) 54, наблюдательность 44

Таланты: грозный вид, целеустремленность

Черты: броня 1, ненависть (заклинатели и те, кто якшались с ними), оружие (меч) +7

Имущество: 2 шиллинга и 9 пенни, грязная кожаная броня, меч

Ханна использует тесноту комнаты и коридора, чтобы держать персонажей на расстоянии, проклиная их за защиту «этой парочки ведьм!» Если она будет тяжело ранена, то пытается сбежать через открытое окно в дальнем конце комнаты (если только один из персонажей не раскрывается как заклинатель — в этом случае Ханна остается и фокусирует свои атаки на них).

Окно Алекса выходит на крышу кухни пансиона, которая проходит вдоль задней части здания. Грязный двор за пансионом огорожен соседними постройками и забором. Справа от кухонь есть небольшая конюшня, а в задней части двора — надворные постройки. Ханна сразу понимает, что ей не удастся сбежать, если она спустится во двор. Ворота заперты, забор слишком высок, чтобы перелезть, и если она попытается пройти через пансион, она, вероятно, будет перехвачена. Но охотница быстро придумывает другой путь побега. Она может пробежать по крыше кухни — залезть на крытый балкон, пробежать по нему до соседнего здания, забраться на его крышу и с нее перепрыгнуть на крышу конюшни, оказавшись в безопасном месте.

Для бега по крыше кухни требуется **заурядная (+20) проверка атлетики**. Любой, кто терпит неудачу, начинает соскальзывать с наклонной крыши. Вторая **заурядная (+20) проверка атлетики** потребует персонажу, чтобы ухватиться за край крыши, чтобы с неё не упасть, или ему придется получить 1d10 + 9 урона (вычитая бонус выносливости, но игнорируя класс брони) от падения на 3 ярда (правила прыжков и падений в книге правил WFRP на стр. 166)

Прыжок на крытый балкон составляет 5 футов, поэтому Ханне нужно набрать +1 УУ в **заурядной (+20) проверке атлетики**. Если она получает +0 УУ, она неуклюже врезается в перила, едва цепляясь за них и тратит раунд, забираясь на балкон (то же самое относится ко всем, кто следует за ней!). Неудача в проверке приводит к падению с высоты 4 ярдов (1d10 + 12 урона).

Если ей это удастся, Ханна мчится через балкон и взбирается на крышу соседнего строения, используя оконные карнизы и деревянный каркас в качестве опор. Для этого требуется **заурядная (+20) проверка лазания** (см. стр. 165 книги правил WFRP для правил лазания). Высота, на которой она оказалась на крыше здания равняется 6 ярдам.

Оказавшись там, Ханна перебирается на другую сторону здания и спрыгивает на крышу конюшни 3 ярдами ниже (для этого требуется **заурядная (+20) проверка атлетики**, чтобы уменьшить урон от падения на 1 ярд за +1 УУ).



КАЖДЫЙ ВСТРЕЧНЫЙ

Драка на втором этаже пансиона, скорее всего, привлечет внимание головорезов из гильдии лодочников (*Путеводитель по Убершрейку*, стр. 25), которые часто посещают это заведение. Эти неотесанные мужчины и женщины рады ввязаться в драку, но также легко поддаются влиянию и очень суеверны (какими должны быть все хорошие люди, живущие на водных путях Империи). Таким образом, если появятся какие-нибудь лодочники, они могут с такой же легкостью броситься на помощь Ханне, с какой и встать на сторону персонажей.

Кроме того, если персонажи привлекли внимание городской стражи или кто-то поднял тревогу, стражники могут появиться на сцене, добавив еще одну группу, готовую ввязаться в бой.

Наконец, охотники за головами Вениг и Фангер могут решить возобновить свои попытки поймать Ханну Бауманн, если они все еще живы. Охотники могут прийти на помощь персонажам — если у них раньше сложились хорошие отношения — или нет.

Не стесняйтесь разыгрывать фарс в этой сцене, особенно если это усложняет попытки персонажа поймать Ханну.

Дальнейшие действия Ханны зависят от того, насколько близко преследователи. Если они отстали, она спускается по стене здания и убегает. Однако, если они прямо позади нее, она пытается сделать что-то более опрометчивое. Внизу, в переулке, проезжает золотарь, ведущий повозку, запряженную ослом, наполненную чёрными гнилостными экскрементами. Крича: «Сигмар, *направь мое падение!*», она прыгает в тележку. Опять же, для уменьшения урона от падения требуется **заурядная (+20) проверка атлетики**, но до тележки всё ещё 7 ярдов. Мягкий удар уменьшает получаемый урон на 3 (поэтому, если она проваливает проверку атлетики, она получает 1d10 + 18 урона за вычетом рейтинга выносливости). Шок от падения, вероятно, собьет ее с ног (если не убьет). Золотарь (наполовину слепой и глухой) продолжает свой путь, вываливая охотницу (без сознания или мертвую) в свинарник Гарта Фюнке (см. *Путеводитель по Убершрейку*, стр. 28).

Если Ханна приземляется на мостовую и всё ещё может удирать, она убегает. За каждый дополнительный раунд, необходимый персонажам, чтобы добраться до улицы, увеличьте расстояние на 2 для использования правила **погони** (см. *книга правил WFRP*, стр. 166).

Если кто-то догоняет Ханну, она поворачивается и борется, но если её сбивают с ног или она получает травму, она сдаётся.

ИТОГИ

Как только Ханну убивают, захватывают или иным образом изгоняют из пансионата, Корделия приступает к остановке кровотечения Алекса. Если Алекс умер, то она глубоко расстроена, но всё же благодарна персонажам за спасение ее жизни.

ЗНАХАРЬ

Алекс вырос на небольшой ферме недалеко от Штримдорфа. В детстве он был и ленивым и любопытным, в результате чего его семья считала, что он приносит больше хлопот, чем пользы. Однажды на ферму пришел странствующий травник, предложивший набор лекарств и заклинаний в обмен на горячую еду и разрешение переночевать в их сарае. Незнакомец проявил интерес к Алексу, признав его потенциал стать одним из «Немногих Благословенных», что позволило ему, возможно, стать знахарем. Когда травник предложил взять их сына в ученики, родители Алекса не возражали, хотя и не осознавали, что он уезжает обучаться магии.



АЛЕКСАНДР ГРЮН ЗНАХАРЬ (МЕНДНЫЙ 2)

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	24	25	29	48	45	28	52	45	31	32	13

Навыки: концентрация 37, стойкость 61, интуиция 68, язык (магический) 55, знание (фольклор) 56, знание (травы) 54, знание (Убершрейк) 74, выживание 60, наблюдательность 52

Таланты: сродство с животными, простейшая магия (магический компас, легкая поступь, консервация, защита от дождя, очищение воды), знахарство (взгляд сквозь Межу, снадобье забвения, защитный талисман)

Черты: Оружие (посох) +6

Имущество: 3 шиллингов и 6 пенни, роба со скрытыми карманами (внутри ингредиенты для заклинаний), рюкзак (внутри: набор противоядий, а пищеварительный тоник, 2 целебных снадобья, настой жизненной силы и различные травы по мере необходимости), посох

Теперь Алекс путешествует между деревнями и фермами вокруг Убершрейка, предлагая свои услуги и собирая редкие травы, которые он использует в своих зельях или продает Корделии. Он знает лучшие маршруты по всему региону, особенно для тех, кто хочет избежать встречи с властями. Без ведома Корделии, Алекс непривередлив, когда дело доходит до его клиентов. Он с радостью оказывал медицинскую помощь бандитам, мутантам и даже некоторым зверолодам, которые все знают его как полезное знакомство, а это означает, что его редко беспокоят во время путешествий.

Если персонажи спросят Корделию, почему Ханна считала их с Алексом «ведьмами», она признается, что когда-то училась в Нефритовом Колледже, но не смогла овладеть формами, необходимыми для того, чтобы стать магом. Она настаивает на том, что Алекс — простой травник, а не ведьмак, который просто посещает Убершрейк, чтобы продавать травы. При обыске вещей Алекса обнаруживается множество редких трав, подтверждающих её историю. Однако **трудная (-10) проверка наблюдательности** обнаруживает скрытый карман внутри его мантии, содержащий более необычные предметы — пучок колючих веток, обмотанных красной нитью, куриный череп и грубую куклу, сделанную из палок и костей. Если его выдадут властям, Алекса признают виновным в колдовстве и сожгут на костре. Персонажи получают в награду 20 шиллингов. Корделии не причиняют вреда (Серый Волшебник, Кристоф Ангель позаботится об этом), но персонажам больше не рады в ее магазине, и она превратит их жизнь в страдание, если когда-нибудь снова увидит их в Убершрейке. Возможно, подлив зелья в их напитки...

Награды

В конце каждой сессии необходимо начислять следующие пункты опыта:

- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за борьбу с охотниками за головами
- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА за каждого охотника за головами, пережившего схватку
- 15 ПУНКТОВ ОПЫТА за отслеживание Корделии до Пансиона Рюггер
- 15 ПУНКТОВ ОПЫТА, если Корделия выживет
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА, если Алекс выживет
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА за поимку Ханны живой и выдачу ее властям
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА, если Ханна убита.

Если группа не поднимает вопрос о колдовстве, Корделия очень благодарна персонажам. Помимо оплаты оговоренной суммы и предоставления им 10% скидки на ее товары, она предложит им бесплатную дозу своего нового целебного зелья, которое она может приготовить теперь, когда у нее есть травы Алекса.

«Улучшенный восстанавливающий тоник Корделии» восстанавливает выпившему количество ран равных удвоенному рейтингу выносливости, но требует прохождения **трудной (-10) проверки стойкости**, иначе побочный эффект сохраняется в течение количества минут, равного количеству УУ, на которые провалился бросок. Бросьте 1d10, чтобы определить СОСТОЯНИЕ, используемое как побочный эффект:

- 1-3: Ослеплён (3);
- 4-6: В панике (1);
- 7-9: Ошеломлен (1);
- 10: Без сознания.

Корделия может приготовить больше тоника, который она продает по 15 шиллингов за порцию, но вскоре у нее закончатся ингредиенты. Она может попросить дружную группу авантюристов отправиться в Серые Горы, чтобы собрать еще немного...

Последствия

Если персонажи останутся в хороших отношениях с Корделией, она окажется полезным союзником. Помимо предоставления трав и зелий, она является хорошим источником городских сплетен и может рассказать о героях тому, кто хочет нанять «решателей проблем». Группа также привлекает внимание Серого Стража - Кристофа Ангеля, мага и близкого соратника Корделии. У Ангеля разнообразные интересы и уникальное чувство юмора, и у него может быть еще несколько необычных заданий для партии.

Если Алекс выживет, он может оказаться полезным проводником для тех, кто хочет выйти за пределы Убершрейка. Однако это может привести к встречам с более необычной клиентурой Алекса. В качестве альтернативы, Корделия может встревожиться, когда Алекс попросит у нее экзотические и опасные ингредиенты, связанные с темными искусствами, и попросить персонажей узнать, что он задумал.

Если Ханна сбежит, её нужно выследить. Если она была схвачена, суд над ней должен будет дожидаться прибытия магистрата из Альддорфа, где она находится в розыске. Но есть и те, кто согласен с позицией Ханны в отношении волшебников. Может быть, есть угроза жизни судьи, агитатор поднимает толпу, требующую её освобождения, или кто-то подsunет ей ключ от камеры? Персонажи, возможно, не в последний раз слышали о Ханне Бауманн.

То же самое касается Янника и Ингрид. Переворот в Убершрейке предоставляет им широкие возможности для работы. Они решают сохранить свое партнерство (на данный момент) и, вероятно, снова столкнутся с персонажами, поскольку у них есть привычка попадать в неприятности.

В зависимости от того, как персонажи ведут себя в Пансионе, Бабушка Рюггер или Гильдия Лодочников могут заинтересоваться ими. Рюггер хорошо связана с рядом преступных группировок по всему городу-крепости и может быть ценным источником информации, работы и знакомств. Гильдия Лодочников, скорее всего, глубоко погружена в преступный мир и может служить полезными союзниками или ужасными врагами, если персонажи перейдут им дорогу.



СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ ♦ ПРИМАНКА И ВЕДЬМАК ♦



НАЧАЛО ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Приманка и Ведьмак начинается с очень «случайной» встречи, которая очень хорошо подходит для эпизодических или фарсовых кампаний, но может показаться немного странной в более серьёзной или насыщенной интригами игре. По этой причине, ниже приведены некоторые альтернативные варианты того, как может начаться приключение.

- Персонажи могут быть наняты третьей стороной для расследования того, кто такая Корделия и какова ее связь с Серым Волшебником Кристофом Ангелем, которому она тайно передает информацию. Возможно, третья сторона хочет подорвать схему Волшебника или опасается заговора Хаоса. В качестве альтернативы, Кристоф сам мог нанять Персонажей, чтобы они присматривали за Корделией!

КАБАЛ! Я НЕНАВИЖУ ЭТИХ ПАРНЕЙ!

Эту зацепку приключений можно использовать для преодоления разрыва между «Приманкой и Ведьмой» и «Стеклянным сердцем», при этом Кабал выступает в роли центральных антагонистов более крупного сюжета. Возможно, это связано с некоторыми изменениями персонажей ведущего, подробно описанными на стр. 106, или просто с изменением пристрастия. Корделия и Кристоф могли быть членами Кабала или действовать против них.

- Персонажи наняты тёмной фигурой, которая хорошо знает о путанице с Корделией, Бауманном, охотниками за головами и Грюном. Задание не конкретное, но просто говорит «наблюдать и защищать Корделию», пока не будут доставлены дополнительные приказы. Затем, когда персонажи решат, кому они собираются помочь, прибудет связист, чтобы отдать им противоречивые приказы.
- Коалиция обеспокоенных торговцев хочет преследовать Корделию и ее «неприглядные, бесовские и непривлекательные» магические пути из Убершрейка, и наняла персонажей, чтобы подобраться к ней поближе и причинить ей как можно больше неприятностей, не нарушая открыто закон и не позволяя ей пронохнуть об этом. Перед персонажами стоит задача заставить Корделию покинуть Убершрейк.

БОЛЬШЕ ЛЮДЕЙ, СОБАК, БОЙНИ!

Следующие идеи развивают совет, данный на странице 103 во вставке «Каждый мужчина и его собака», и пытаются добавить сложности, драматизма и веселья в финальную встречу.

- Когда Бауманн убегает по крышам, она кричит толпе вниз: «Ведьма! Ведьмак!» и указывает на открытый дверной проем. Считайте это **проверкой обаяния** против горожан, у которых есть СВ равная 28. Чтобы увеличить количество затронутых горожан, дайте Бауманн **ТАЛАНТ оратор**. Каждый затронутый человек бросает камни в персонажей, используя их **ЧЕРТУ стрельба (камень)** (9) +3 в ход Ханны.
- Чтобы добавить фарса этой сцене, любые оставшиеся враги из предыдущих приключений могли бы нанести удар по персонажам в этот подходящий момент. Возможно, культисты Круга Невредимой Плоти из «Стеклянного сердца» выслеживали их. Возможно, Талгрим из «Убийственного взгляда» ещё раз передумал и хочет, чтобы персонажи заплатили за раскрытие его заговора. Или, возможно, вампир-отец Марии Мелоне из «Бойни в Шпиттлфельде» вернулся за своей добычей только для того, чтобы обнаружить, что персонажи убили ее!
- Чтобы усилить чувство опасности и преступности в Убершрейке, Вениг и Фангер могут преследовать другого преступника, который оказался в этом же месте. Возможно, кто-то связан с Бароном (**Путеводитель по Убершрейку**, стр. 31). Это может привести к дополнительной ситуации приманки и переключения, когда персонажи выходят на крышу только для того, чтобы увидеть три фигуры, похожие на Бауманн (настоящую и двух охотников за головами), путешествующих в разных направлениях, заставляя группу разделиться.
- Ханна Бауманн могла бы нанять в помощь мальчишек Анники Воробьиной (стр. 85), которые находятся на крышах и могут столкнуть персонажей, сбить их с ног, швырнуть в них предметы и просто причинить общие неприятности. Эти неприятности могут быть жестокими и смертельными, или просто неудобными и предназначенными для замедления персонажей, в зависимости от ваших вкусов.

ЭТО ВСЁ СВЯЗАНО!

Неигровые персонажи в Приманки и Ведьмака являются неотъемлемой частью сюжета, но с некоторыми изменениями они могут быть более тесно связаны с продолжающейся борьбой в других частях Убершрейка и в других приключениях этой книги. Рассмотрим некоторые из следующих изменений.

• Янника Фангера и Ингрид Вениг можно легко заменить на Ганса Странига, Гурдта и Фредерика Хинкеля из **«Убийственного взгляда»**, особенно если вы хотите, чтобы приключение имело более фарсовый оттенок. Эти три неуклюжих дурака могут стать постоянной шуткой на протяжении всей вашей кампании!

• Ханну Бауманн можно заменить на Урсулу Марбад в **«Стеклянном сердце»**, особенно если вы уже играли в это приключение. Если это так, имеет смысл сменить Корделию Весселинг на Хескер Глейзер, поскольку Марбад отследила источник магического устройства до ее магазина. Это всего лишь простое изменение, чтобы Глейзер прошла обучение как ученица Золотого Мага, как Весселинг прошла обучение в качестве Нефритового Мага.

• Александр Грюн — сложная фигура, так как он действительно имеет дело с Межей, пространством между Империей и хаосом леса. Он мог бы установить хороший контакт при расследовании чудищ, вовлеченных в сценарии **«Безумцы Готхайма»** и **«Убийственный взгляд»**, и, в зависимости от ваших целей, он мог бы даже участвовать в заботе и вызове обоих.



ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ: ♦ ВИНОВНАЯ СТОРОНА ♦



«Виновная сторона» - это приключение, разработанное, чтобы помочь ведущим, которые провели своих игроков через несколько приключений в Убершрейке и вокруг него, но теперь хотят начать кампанию «Враг Внутренний», начиная с «Враг в Тени».

Приключение предназначено для игры с персонажами, у которых есть небольшой опыт, и предполагается, что они создали себе имя внутри и вне Убершрейки, прежде чем начали это приключение.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Гюнтеру Абэнду должен получать плату за службу, которую он оказывает в «Доме на мосту» (Путеводитель по Убершрейке, стр. 15), но всё идет не так. Он встречает имперские войска, но хоть его гостеприимство составляет немногим большее, чем профессиональная вежливость (поскольку он и сам из Альтдорфа), но местные недовольно утверждают, что Гюнтер лично способствовал вторжению. На этом фоне неудачи постигли кучеров, путешествующих в и из «Дома на мосту». Сломанные оси, хромы лошади и бандитизм - это риски любой серьезной перевозки. Тем не менее, гостиница приобретает репутацию опасного места.

Во многом это связано с махинациями Элихи Хохс, представителя курьерского дома «Круглый год». Её работодатели хотят купить гостиницу у моста. Они поставили перед Элихой задачу смягчить Гюнтера. Будучи опытным махинатором, Элиха довольно осторожна в своей работе с интригами. Большинство из тех, кто действует от её имени, никогда даже не встречался с ней. Она тщательно следила за тем, чтобы кучеры от компании «Круглый год» также попадали в неприятности, но куда меньшие и куда реже, чем работники других контор.

Тем не менее, два конкурирующих курьерских дома, которые также пользуются гостиницей, «Имперский экспресс» и «Пушечное ядро», подозревают нечестную игру. Элиха чувствует давление. Недавно она была неприятно удивлена пропажей кучера «Имперского экспресса». И хотя Элиха не собиралась нанимать головорезов, чтобы избивать кучеров и путников, если количество пропавших увеличится, это привлечет больше внимания, чем она бы хотела.

Однако событие также представляет интересную возможность, поэтому она разработала план. Хохс знает, что случившееся с пропавшим кучером, не приведет к ней. Поэтому, если бы один из её соперников обвинил «Круглый год» в саботаже «Имперского экспресса», и это оказалось неправдой, то это дискредитировало бы её обвинителя. И это оправдало бы Элиху - в том числе в тех случаях, в которых она действительно виновна.

Андреас Вагенкнехт был когда-то следователем в Культе Верены, но оставил свою место, чтобы работать в курьерском доме «Пушечное ядро». Причиной ухода Андреаса из культа Верены было то, что он намеренно осудил невиновного - устроил казнь соперника на руку возлюбленной. Элиха Хохс - одна из немногих, кто знает этот факт. В результате Андреас оказался у нее на крючке.

Со временем Андреас стал одним из основных активов Элихи. Он продолжает маскироваться под последователя Верены, поэтому мало кто знает, что он на самом деле работает в «Пушечном ядре». В результате его работодатели уверены в его способностях, хотя он делится информацией, которую собирает, с Элихой. В то время как «Пушечное ядро», без сомнения, может уволить его за подобное двуличие, Андреас лучше предпочтет это, чем разоблачение Элихой.

Теперь Элиха дала Андреасу задание. Он будет пытаться дискредитировать её, но неумело, но это обесчестит «Пушечное ядро» и создаст проблемы для Гюнтера. Андреас не может сделать это самостоятельно, поэтому часть его миссии состоит в том, чтобы набрать группу приключенцев.

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Чтобы подготовиться к этому приключению, ведущий должен будет изучить две вещи: ситуацию, из-за которой персонажи находятся в Убершрейке, и начало кампании «Враг Внутренний», как описано во «Враге в Тени».

РОЛЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

Это приключение переносит персонажей из Убершрейка в поселение Брюктин, недалеко от Альтдорфа. Приключение предназначено для того, чтобы создать подходящую ситуацию для начала кампании «Враг Внутренний», начиная с «Врага в Тени».

Таким образом, это приключение имеет довольно странную развязку: персонажи в недоумении от того, что нужно делать, негодую от тех с кем общаются. Так будет легче дать им то, что они жаждут: возможностей приключений и вознаграждений, предлагаемых на ранних этапах «Врага в Тени».

ПРЕДЫДУЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ

Может случиться так, что у персонажей было множество приключений в Убершрейке к тому времени, когда они войдут в эту арку, у них уже могут быть влиятельные знакомые в городе.

И это может доставлять некоторые проблемы ведущему.

Первая проблема может возникнуть из-за того, что у персонажей игроков есть друзья на высоких постах. Такие приключения, как «Владыка Убершрейка» («Неспокойные ночи и трудные дни», стр. 68) или «Сердце из стекла», дают возможность персонажам заслужить уважение влиятельных покровителей. Это быть проблемой для последующих приключений, которые следуют за повествовательной аркой.

В этом приключении персонажи становятся единомышленниками людей, которые могут испортить любую добрую репутацию, которая была построена в Убершрейке. Ведущий может объяснить персонажам по ходу приключения, что они вызвали подозрение в глазах многих в Убершрейке. Такой способ хорош тем, что персонажи убеждены, что им нужно найти свое положение в другом месте, и что возвращение в Убершрейк не слишком хорошая идея.

Вторая проблема может заключаться в том, что ведущий уже использовал Элиху Хохс в предыдущих приключениях. Она представлена в Путеводителе по Убершрейку (стр. 15) в качестве возможного двигателя сюжета. Элиха, возможно, даже наняла персонажей, чтобы помочь ей в её диверсионной деятельности. Предыдущие взаимодействия между персонажами и Элихой могут привести к обстоятельствам, которые усложнят это приключение.

Персонажи ранее работали на Элиху: Если персонажи уже работали на Элиху и поддерживают с ней хорошие отношения, ей нужно будет испортить с ними отношения, прежде чем они начнут это приключение. Простейшим способом было бы заставить Элиху поручить персонажам опасную миссию, например, совершить ограбление на тракте, а затем отказаться платить им под сомнительным предлогом. После этого большинство персонажей будут искать возможность отомстить ей.

Элиха обратилась к персонажам, но они отказались помочь: Если она пыталась и не смогла нанять их в прошлом, Элиха будет рада использовать любое недоверие, которое персонажи могут питать к ней. Заставив Андреаса нанять персонажей, чтобы разоблачить её, а затем, в конечном итоге, помешать им с этим справиться, Элиха подорвет их авторитет и поставит под сомнение любое свидетельство, которое они выскажут относительно ее предыдущих поступков.

Элиха была убита или иным образом скомпрометирована: В этом случае «Круглый год» отвечает отправкой Хьюго Думпельдимпль в Убершрейк. Хьюго - агент полурослик, который даже хитрее, чем Элиха. На публике у Хьюго бесхитростное очаровательное лицо и он стремится исправить ужасное впечатление от своего предшественника, однако за кулисами все обстоит совершенно иначе. Одним из первых шагов Хьюго будет поручить Андреасу нанять персонажей, чтобы выдвинуть обвинения против самого себя, но которые могут быть легко опровергнуты. Замените любое упоминание об Элихе в тексте на Хьюго.



ЧАСТЬ 1: КУЧЕР В БЕДЕ

Введение в это приключение может происходить в любом месте неподалеку от, или непосредственно в Убершрейке, хотя будет лучше всего, если это произойдет за пределами «Дома на мосту». Когда персонажи приходят на место встречи (или покидают его), они сталкиваются с хулиганами, жестоко обращающимися с кучером. Персонажи оказываются втянутыми в борьбу, которая заканчивается, когда Андреас вмешивается в качестве последователя Верены. Затем он начинает предлагать партии помощь в расследовании серии преступлений против курьерских домов.

Прочитайте следующий текст.

Впереди группа грубых на вид людей толкает и пихает мужчину. Четверых мужчин подбадривает изящная молодая женщина со светлыми волосами. Все они кричат на этого несчастного, обвиняя его в том, что он предлагает помощь и комфорт Альтдорфцам.

Человек присел и съехался от окриков бандитов, которые разыгрывают возмущение, обвиняя его в попытке напасть на них. Следом они несколько раз жестоко бьют его руками и ногами.

Женщина - это Лорбер Вебер, незначительный отпрыск из поместья фон Юнгфройд, который начал выступать от имени аристократов-лишенцев. Её сеть хулиганов и шпионов находит тех, кто связан с оккупационными имперскими силами, и подвергает их издевательствам и насилию. Агенты Элихи Хохс связались с ней, и Лорбер считает, что этот человек - кучер из Альтдорфа, который переправил людей из столицы в Убершрейк.

Агент, доставивший ей сведения, все еще среди разгневанной толпы. В какой-то момент противостояния позвольте персонажам сделать **заурядную (+0) проверку интуиции**. Те, кто преуспел в проверке, замечают, что среди людей есть коротышка с рыжими волосами и густыми косматыми усами, который стоит в стороне от других хулиганов и рассматривает их маленькими глазками. Это Рольф Гукер, шпион и агент Элихи.

Если персонажи вступятся за кучера, бандиты выставят нерешительную защиту. Если персонажи решат не вмешиваться, бандиты будут делать все, чтобы втянуть их в конфронтацию. *«Эй вы! На что вылупились? Вы тоже любители Альтдорфа? Лучше проваливайте, если не хотите заполучить сломанную челюсть!»*

Если персонажи отказываются противостоять бандитам, пара из них могут зайти так далеко, что нападают на персонажей, если те покинут место действия (ничего серьезного, что могло бы привести к травме, лишь толчки, удары по спине и так далее).

Хулиган

Не считая Рольфа, эти хулиганы имеют довольно стереотипный внешний вид для форбергландцев, с длинными каштановыми волосами и впечатляющими усами, смотрящими вверх. Все они носят при себе оружие и одеты в изношенную жесткую кожу. Как только они потеряют половину от имеющегося здоровья или более, они отступают, отплевываясь проклятиями и угрожая мстостью. Лорбер не будет драться, хотя, если на неё нападут, она будет себя защищать (используйте тот же профиль: она жестокая и злая, несмотря на её маленький рост). Важно, чтобы и Рольф, и Лорбер выжили в этой схватке.

ХУЛИГАНЫ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	40	30	35	30	30	30	30	30	13

Навыки: рукопашный бой (основное) 45, хладнокровие 40

Черты: броня +1, предубеждение (понаехавшие), оружие +8

Во время боя в пределах видимости появляется другой мужчина. Он присоединяется к персонажам и наносит по хулиганам ловкие и практичные удары. Это Андреас. Во время боя, он кричит Лорбер: *«Что касается тебя, маленькая возмутительница спокойствия, я знаю кто подкинул вам пару шиллингов. Можешь сказать ей, я слежу за ней, и что - Верена мне свидетель - её затея скоро разобьется вдребезги!»*

АНДРЕАС – ДВОЙНОЙ АГЕНТ

Андреас - способный агент, который силен в расследованиях, ловках и боях. Это загорелый мужчина средних лет с седеющими темными волосами, темно-кариими глазами и строго подстриженной бородой, в которой затерялась седина. Он одет в довольно тусклую обычную одежду: коричневую кожаную куртку, мягкую фетровую шапку, украшенную синими и красными перьями, и темные ботинки, которые видали лучшие времена. Под рубашкой он носит кулон в форме весов правосудия. Он не прилагает никаких усилий, чтобы спрятать кулон, который заметит любой, кто обращает на него внимание и пройдет **легкую (+40) проверку наблюдательности**. Он вооружен мечом с узким лезвием и пистолетом.

Как только хулиганы будут разбиты, Андреас осмотрит кучера, покрытого синяками и потрясенного, но не раненого. После этого он поворачивается к персонажам, предупреждая их, что они могли нажить себе врагов. Затем он предлагает им работенку. Если персонажи не сделали ничего, чтобы помочь кучеру и не сражались с бандитами, Андреас обратится к ним и произнесет ту же речь.

Прочитайте следующее игрокам:

«Я надеюсь, вы, ребята, знаете во что вы ввязались. Эта молодая леди в последнее время доставляет много неприятностей. У нее связи в некоторых высоких кругах, и она изо всех сил старается спровоцировать восстание против войск императора. Кстати, меня зовут Андреас. Мне было интересно узнать о том, кто вы такие? Я не видел вас здесь раньше».

Андреас побудит персонажей рассказать о себе. А узнав, что у них есть приключенческий опыт, заинтересуется ими.



АНДРЕАС СЛЕДОВАТЕЛЬ ВЕРЕНЫ НА ПЕНСИИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	45	35	40	40	45	40	40	55	45	45	16

Навыки: выслеживание 48, интуиция 54, книжные изыскания 55, наблюдательность 55, рукопашный бой (основное) 55, сплетничество 54, скрытность 45

Черты: броня +1, оружие +8, стрельба +7

«Вау! Похоже, вы беретесь за любую работенку. Я, признаться, занят тем же. Расследования, сделка за сделкой. Мне точно был бы прок от таких опытных приключенцев, как вы. Все из-за этого пришествия. Кто-то доставляет много хлопот экипажам и кучерам в Убершрейке. Моя задача - выяснить, кто, но мне не помешала бы помощь. А вы могли бы получить хорошую плату».

Андреас не говорит о своих работодателях, но, если персонажи указывают на то, что он носит символ Верены, смущается и бормочет, что он «не может ни подтвердить, ни опровергнуть связь с храмом». Он застенчиво заправляет символ под рубашку (но обязательно уберет его позже).

Он попросит партию встретиться с ним завтра на закате в одной из небольших частных комнат в «Короне Каролоса», маленькой таверне на южной стороне реки. Прежде чем он разойдется с персонажами, Андреас произнесет:

«Работа предполагает путешествие, поэтому будьте готовы к пути. Если вам нужно собрать что-то или сделать дела, то лучше сделайте это сейчас. Нам нужно будет быстро отправиться в путь, если вы действительно нуждаетесь в работе».

ЗА ДЕНЬ ДО ВСТРЕЧИ

Персонажи должны до вечера следующего дня подготовиться к путешествию.

В какой-то момент в течение дня, когда персонажи находятся в общественном месте, Герман Крамер их оценивает. Этот неуклюжий воинствующий человек с лысеющей головой, на которой осталось немного светлых волос, и выдающейся челюстью. Он грубо толкает ближайшего персонажа: «посмотрите-ка, кто здесь. Веселая кучка лакеев для оккупации», после чего плюет им в ноги и уходит.

Герман не один из тех хулиганов, которые сражались с персонажами ночью ранее, но он ведет себя похоже. Если персонажи пристанут к нему, он будет сражаться яростно (используйте тот же профиль, что и у хулиганов), и сдастся только тогда, когда получит травмы.

Если его допрашивать, он Герман будет молчалив, но, если ему угрожать и успешно пройти **встречную проверку запугивания**, против его **хладнокровия (40)**, он предоставляет следующую информацию:

«Слушайте, вы и так задали мне трепку, давайте пойдем на перемирие, а? Без обид? Успокойтесь, ничего личного, я просто получил небольшую плату, чтобы припугнуть вас, вот и все. Платил мужчине, которого я раньше не встречал. Я не знаю его имени. Он был крепким коротышкой, с красноватыми волосами и густыми усами».

Герман искренен в показаниях и не знает ничего больше. Он не прямой сторонник Лорбер, и будет утверждать, что она не имеет к этому никакого отношения. Рольф Гакер - человек, о котором идет речь и если персонажи запомнили его ранее, описание вполне подходит под внешность. Герман никогда не встречал Андреаса.

У «КОРОНЫ КАРОЛОСА»

«Корона Каролоса» - странная маленькая таверна: чистая и украшенная белыми стенами и терракотовой плиткой. Кажется, словно его подняли с травянистого склона холма Аверланда и без особых церемоний шлепнули прямо посреди пристаней и причалов доков Убершрейка. Это место, где торговцы могут расслабиться и заключить сделки, пока грузчики разгружают их корабли.

Несмотря на то, что «Корона Каролоса» выглядит немного убого, она предлагает качественную еду и напитки по разумным ценам, а персонал тут дружелюбный и профессиональный.

Андреас прибывает незадолго до заката и ждет персонажей (терпеливо, если это будет необходимо). Обычно местные не пускают внутрь портовую шваль, но Андреас ручается за персонажей, если те выглядят неподобающе. Как только персонажи устроятся рядом с ним, он излагает свою миссию:

«Приступим к делу. Я знаю, что в это может быть трудно поверить, но большая часть проблем, которые ухудшают жизнь в Убершрейке, особенно в отношении всей этой истерии, разгорающейся из-за войск Альтдорфа, на самом деле связана с представителем от каретного дома «Круглый год». Ее зовут Элиха Хохс. Я полагаю, вы не знаете о ней, верно?»

Если персонажи знают об Элихе, Андреас поощряет любые разговоры о её причастности к созданию проблем для Гюнтера Абенда и каретных домов в целом. Андреас старается заверить персонажей, которые могли помочь Элихе в прошлом, что любые проступки с их стороны будут прощены, если они помогут ему. Прежде чем у персонажей появится возможность задать любые вопросы, он продолжит:

«Фрау Хохс не только усложнила жизнь Альтдорфу, но и совершила ужасное преступление. Пару недель назад карета, принадлежащая «Имперскому экспрессу», покинула Альтдорф, направляясь в Убершрейк, но так и не добралась до Блутроха. У меня есть основания полагать, что Элиха спонсировала диверсии на пути, в надежде что постоянный двор «Дом на мосту» обанкротится. Я слышал, что она предпринимала всевозможные попытки: спонсировала разбойников, рассказывала ворами о расписании карет, копала ямы на дорогах, чтобы лошади начали хромать. И хотя я уверен в её вине, мне нужны доказательства, и я думаю, что их можно найти неподалеку от пропавшего экипажа».

Андреас делает паузу, чтобы узнать, есть ли у персонажей информация, которую можно добавить к делу, и есть ли у них вопросы. В заключение он высказывает следующие замечания.

«Карета от компании «Пушечное ядро», должна покинуть «Дом на мосту» через час. Вы все в ней поместитесь. Я тоже уеду сегодня ночью. Возьму лошадь и поеду в «Скращенные Топоры» в Брюктине - это одно из последних мест, где мы можем обнаружить подтверждение пропажи кучера. Должно быть доказательство того, что экипаж был найден на дороге между Блутрохом и Брюктином. Найдите его, и получите в награду мешочек с 20 золотыми кронами».

Андреасу больше нечего сказать, но, если персонажи задают правильные вопросы, он может предоставить больше информации.

Если ты работаешь с каретным двором «Пушечное ядро», какое тебе дело до пропажи кучера «Имперского экспреса»?

«Круглый год» могут полагать, что справятся в одиночку, но среди каретных дворов есть некое негласное братство. Борьба меж ними никому не послужит добрую службу».

Брось, вы наверняка заклятые конкуренты в бизнесе? (заурядная (+20) проверка очарования)

Провал: «Уверю вас, это не так. Мы все в одной лодке».

Успех: «Слушай, в этом случае враг моего врага - мой друг. Если я смогу связать что-то важное с Элихой, мы все будем намного счастливее».

Как насчет небольшого залога вперед? (проведите встречную проверку торговли против торговли 45 у Андреаса)

Провал: «Я заплачу вам, когда вы закончите, а сейчас у меня в карманах ничего нет».

Успех: «Я распорядился, чтобы кучер предоставил вам достаточно денег на дорогу. Он также снабдит вас кошелем для общих расходов».

ЧАСТЬ 2: ПОКИДАЯ УБЕРШРЕЙК

Персонажи узнают, что их ждет кучер «Пушечного ядра». Экипаж ведет Ян Хармар. Он показывает персонажам на карету и предоставляет им кошелек с шестью шиллингами мелочью. *«Андреас оставил их для вас, на дорогу».* Эти деньги предоставляются независимо от того, торговались ли персонажи ранее или нет. Андреас надеется, что они будут более расположены по отношению к нему, если он будет щедрым на этом этапе.

ЯН - СТАРЫЙ КУЧЕР

Ян - житель Бросовых Земель средних лет с сильным акцентом и густой непослушной копной седых волос. У него широкое и дружелюбное обветренное лицо. Нос у него длинный и кривой, а широкие карие глаза слегка смещены друг от друга.

Ян - флегматик, беззаботный и дружелюбный, но также и мрачный. У него редко бывают сильные эмоциональные реакции, он ведет себя прямолинейно и практично.

Во время поездки Ян пытается быть конструктивным членом группы, хотя он отдает инициативу персонажам во всех вопросах. Он предпочитает сидеть сложа руки со своим мушкетом, а не лезть на рожон. В конечном счете, он человек Андреаса и действует в его лучших интересах. Его намеренно держали в неведении о плане, поэтому если персонажи попытаются вытянуть у него дополнительную информацию, все, что он может им сказать, это: *«Андреас попросил меня только отвезти вас отсюда до «Скращенных топоров», останавливаясь в пределах разумного, если вы меня просите - больше ни о чем речи не шло, я ничего не знаю».*

Некоторые персонажи могут выражать беспокойство по поводу путешествия ночью, после всех опасностей дорог Империи во время часов тьмы. Ведь именно поэтому укрепленные постоянные дворы построены по всей стране.

JAN - AGEING COACHMAN

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	42	43	44	42	35	40	40	39	38	40	15

Навыки: вождение 43, стрельба (пороховое) 47

Черты: броня +1, оружие +8

Ян пытается успокоить их, заявляя: *«Не волнуйтесь, ребята, сегодня ночью мы не уедем слишком далеко!».* Если персонажи продолжат переживать на эту тему, он добавит следующее:

«Андреас хочет, чтобы вы покинули город как можно быстрее и тише. Он полагает, что вы доставили неприятностей некоторым местным жителям. Ходят слухи, что вы сильно симпатизируете альтдорфским войскам. Хэй, не мое дело, делали вы это или нет. Андреас организовал для вас ночлег в палатке рядом с Скотным рынком, недалеко от города. Мы можем добраться туда в течение часа и немного отдохнуть перед продолжением пути рано утром».

Как только персонажи расположатся в карете, Ян начинает вести её прочь от постоялого двора «Дом на мосту». Однако почти сразу, как экипаж начинает движение, происходит следующее. Прочтите или перефразируйте этот текст игрокам.

В дверях постоялого двора «Дом на мосту» появляется мужчина. Он высокий и крепко сбитый, одет в белый фартук, прикрывающий его здоровенный живот. Он кивает навстречу карете с сияющей улыбкой, когда та отправляется в путь. «Хорошей дороги!», - окликает он.

Ян игнорирует это и продолжает движение. Если персонажи знают Понтера Абенда, то узнают дружелюбного владельца постоялого двора «Дом на мосту». Если они его не знают, Ян может сказать им, что такой Понтер, хотя кучер, надевшийся уйти не привлекая лишнего внимания, не выглядит особо довольным.

Ян величественно ведет карету через Квартал Ремесленников и напрямик за городские ворота. Любые персонажи, сохраняющие бдительность, когда кучер покидает город, могут совершить **трудную (-10) проверку наблюдательности**. Преуспевшие увидят фигуру в одном из переулков по мере приближения к северным воротам. Если кто-либо из группы преуспевает с +3 УУ, они вспоминают, что парень с похожей внешностью был поблизости, когда они боролись с бандитами Лорбер раньше. Это Руди. Он пристально смотрит на кучера и плюет на землю когда экипаж проходит мимо него. Лорбер планировала совершить саботаж над каретой в «Доме на мосту». Руди немедленно должит ей, что кучер покинул город и направился на Скотный рынок.

Руди — партнер Лорбер Вебер. Его отправили для того, чтобы он сообщал ей о любом подозрительном транспорте, выезжающем из города. Если персонажи ранее убили Лорбер, остатки банды вместе с парой новобранцев пойдут по их следу.

Руди

Руди — беспризорник, взросший улицами. Ему только исполнилось 13 лет. Тяжелая жизнь на базарах Убершрейка сделала его изможденным и циничным уже в эти годы. У него талант внимательно следить за людьми. Руди имеет низкоуровневые связи со многими преступниками Убершрейка. В последнее время он работает на Рольфа Гукера, который поручил ему предоставить любую информацию о предполагаемых Альтдорфцах, вставших на сторону Лорбер Вебер.

РУДИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	25	25	30	30	35	30	20	20	20	10

Навыки: выслеживание 40, скрытность 40

БЕСПОКОЙНАЯ НОЧЬ

Скотный рынок — это ряд зданий и загонов, используемых для выращивания скота. Он расположен недалеко к северо-востоку от города. Ян подъезжает к небольшой группе палаток. Он сообщает персонажам, что они останутся до конца ночи здесь. Мужчина жалуется, что очень устал и ему нужно прийти в себя, чтобы встать рано утром. Ян направляется в одну из палаток, чтобы лечь отдыхать как можно скорее.

Персонажи сами решают, хотят ли они бодрствовать. Тем же, кто пытается уснуть, приходится непросто. Даже уставшим персонажам тяжело, так как скотина и овцы продолжают постоянно мычать и блеять. Попросите персонажей, которые никак не препятствуют шуму, пройти **трудную (-10) проверку наблюдательности**. Те, кто преуспевает, регулярно просыпаются от шума домашнего скота, и получают **состояние усталости**.

Ночная атака

Лорбер идет по следу персонажей. Около трёх часов утра группа хулиганов собирается недалеко от палаток, в которых персонажи беспокойно спят. Вебер не заинтересована в уничтожении персонажей, но намерена их напугать, нанести ущерб их имуществу и подстрекать их самих к необдуманным действиям. Банда состоит из Лорбер, всех хулиганов, переживших первую встречу с группой, а также еще двух хулиганов и Руди.

Лорбер и хулиганы расположились примерно в 50 ярдах к востоку от лагеря и ждут, пока Руди прокрадется на другую сторону. По его сигналу они начнут кричать и глумиться, бросая камни и оскорбления в сторону персонажей.

Пока хулиганы отвлекают персонажей, Руди подкрадывается к карете и подпиливает ось. Затем он отступает в свою предыдущую позицию и подает еще один сигнал. Слыша его оставшиеся хулиганы прекращают буянить и возвращаются в город.

Действия хулиганов и проблемы, которые придется преодолеть персонажам, сведены в следующую таблицу. Сложность, указанная в таблице, предполагает, что единственный доступный свет исходит от костра и нескольких маленьких факелов. Если персонажи делают что-либо, чтобы лучше осветить лагерь, уменьшите уровень сложности на один шаг.

Изначально бандиты не применяют к персонажам грубую силу. Они просто выкрикивают следующее: «*Возвращайтесь в большой город!*», «*Мы не хотим, чтобы вы, разжигатели войны, ошивались здесь!*» и «*Вперед, Юнгфройды!*», пока забрасывают палатки камнями, грязью и комками навоза.

Если персонажи ответят призывом к бою, хулиганы будут несколько опеших, выкрикивать: «*Отстаньте, будет вам,*

мы лишь немного припугнули вас», прежде чем будут готовы ответить насилием на насилие. Как и прежде, хулиганы особо не стараются в бою. Отдельный хулиган выходит из боя, если количество здоровья у него или у неё уменьшается до 4 или менее.

Если Руди или кто-либо из хулиганов будет схвачен и допрошен, они мало что могут прояснить. Лорбер нанимает их, и они делают, как она говорит. Лорбер делает всё возможное, чтобы сбежать. Если её допросят, Лорбер в грубой форме оправдывает свои действия патриотизмом к Убершрейку. Она не имеет никакого отношения к Элихе, и не знает эту женщину.

ПОВРЕЖДЕННАЯ ОСЬ

Если Руди удастся частично перепилить ось, карета будет в плачевном состоянии.

Если персонажи подозревают, что экипажу мог быть нанесен какой-либо ущерб, даже если они не заметили Руди, они могут проверить нижнюю часть кареты. Проведите групповую **проверку наблюдательности**, сложность будет или **трудной (-10)**, или **легкой (+40)** в зависимости от того, поможет ли им Ян или нет. Если проверка успешна, то следы, оставшиеся от пилы Руди, будут замечены.

Ян считает, что ущерб незначителен, но может стать большой проблемой со временем. Он предлагает двинуться дальше в путь и воспользоваться оборудованием в постоянных дворах для ремонта оси.

Если повреждение не было замечено, оно станет причиной неприятностей в дальнейшем.

ДАВКА!

Рольф Гукер в этот раз отсутствует в группе хулиганов, напавших на персонажей. Он разработал план, как вызвать еще большие неприятности для них, вовлекая всех в давку. Он пробрался в один из ближайших загон и собрал материалы, чтобы развести небольшой костер. Если этот огонь не будет быстро потушен, скот начнет паниковать, пытаясь выбраться из загон, что вызовет дальнейшие разрушения.

Если персонажи заметят пожар на ранней стадии и предпримут незамедлительные действия по его устранению, задувают или гасят его, то сделать это несложно. Бандиты не будут им мешать, кроме как продолжая забрасывать камнями и оскорблениями.

Однако, если персонажи отдают предпочтение борьбе с хулиганами или Руди, пока огонь занимается, пламя быстро распространится, чем встревожит скот, обитающий во дворе. На 14-м ходу у группы останется последний шанс заметить панику среди скота и предотвратить давку.

Если к 17-му ходу пожар не потушить, скот запаникует и побежит прочь. Зачитайте игрокам следующее:

Из одного из ближайших загон вы слышите сильный грохот. Деревянные ворота поддаются напору примерно дюжины голов испуганного скота, давящего на них. Эти коровы явно разъярены, мычат и топают копытами. Они выбегают из вольера, отбрасывая в стороны все, что им мешает.

Паническое бегство следует отыграть главным образом для того, чтобы добавить к игре чувство хаотичности. Испуганные коровы заинтересованы только в побеге. Однако их паника такова, что двое случайно выбранных персонажа должны пройти **заурядную (+20) проверку атлетики**. Тех, кто её провалит, поражает паническое бегство стада. Ведущий может считать это ударом оружия +5.

ТЕМ ВРЕМЕНЕМ, В УБЕРШРЕЙКЕ

Раунд	Действие	Персонаж на дозоре	Персонаж в палатке/занят делами
1	Бандиты занимают позицию.	Тяжелая (-20) проверка наблюдательности	Тяжелая (-20) проверка наблюдательности
5	Руди издаёт вопль, похожий на уличного кота.	Тяжелая (-20) проверка наблюдательности	Безумная (-30) проверка наблюдательности
6-8	Бандиты начинают швырять камни и издеваться над персонажами.		
9	Руди пробирается к карете.	Тяжелая (-20) проверка наблюдательности	Безумная (-30) проверка наблюдательности
10	Руди начинает пилить ось.		
12	Рольф Гукер разжигает огонь в ближайшем загоне.	Легкая (+40) проверка наблюдательности	Серьезная (+0) проверка наблюдательности
14	Руди ускользает от кареты.	Тяжелая (-20) проверка наблюдательности	Безумная (-30) проверка наблюдательности
15	Крупный рогатый скот в загоне с огнем начинает выть и топтать.	Легкая (+40) проверка наблюдательности	Серьезная (+0) проверка наблюдательности
16	Руди издаёт вопль, похожий на уличного кота.	Тяжелая (-20) проверка наблюдательности	Безумная (-30) проверка наблюдательности
17	Если огонь не погаснет, скот начнет давку. Бандиты прекращают атаку и возвращаются в город.		

Во время давки все оставшиеся хулиганы прекратят глумиться и убегут. Ян призывает персонажей запрыгнуть в карету и покинуть территорию до того, как будет поднята общая тревога.

Если персонажи останутся, чтобы помочь разобраться в беспорядке, работники Скотного рынка отнесутся к их истории с подозрением. Они не предпринимают никаких действий, чтобы задержать персонажей, но будет заметно, что они менее чем любезно относятся к помощи, и создается общее впечатление, что персонажи в будущем точно не уйдут от ответственности.

ЧАСТЬ 3: ДОРОГА УБЕРШРЕЙК-БОГЕНХАФЕН- АЛЬТДОРФ

Путешествие в Альтдорф состоит примерно из 14 этапов с ночевками в постоялых дворах и деревнях по пути. Ян хорошо построил путь по дорогам Рейкланда, однако персонажи по-прежнему время от времени сталкиваются с трудностями.

ВОЗМОЖНОЕ РАЗВИТИЕ СОБЫТИЙ

Следующая сцена не обязательна, но может быть использована, если ведущий желает познакомить партию с Йозефом Куартджином, который играет важную роль в кампании «Враг в Тени».

Ниже перечислены необязательные сцены. Они могут быть использованы ведущим, если он хочет добавить в путешествие несколько интересных поворотов, которые не связаны с интригами меж каретными домами. Эти сцены могут быть использованы в любой момент путешествия, который ведущий сочтет нужным.

- ☛ Старый знакомый
- ☛ Армейский лагерь
- ☛ Бочонок XXXXXX Бугманна

Есть три сцены, которые должны случиться так или иначе во время путешествия, до того, как персонажи достигнут Блутроха.

- ☛ Подозрительные взгляды
- ☛ Пьяный разбойник
- ☛ Разрушенная дорога

Некоторые из этих сцен представляют собой физические проблемы для персонажей. Однако в основном они предназначены для того, чтобы создать для персонажей нарастающее чувство паранойи по поводу людей, на которых они работают. Похоже, те не замысливают ничего хорошего и группа нажила себе врагов в Убершрейке.

Сцены, которые приводят к насилию, всегда должны сопровождаться периодом, в течение которого персонажи могут восстановить силы. В конце концов, они все еще в длительном пути.

Маршрут, который собирается пройти Ян, показан на карте, где на каждый этап уходит не более десяти часов пути в карете. В таблице ниже приведены краткие сведения о каждом

постоялом дворе и рекомендации по поводу тех событий, которые могут быть там.

«Экипаж и лошади» — место, описанное на ранних этапах «Врага в Тени». Оно традиционно расположено к северу от Альтдорфа. Однако его следует переместить к югу от города, в дне пути от Брюктина, если вы собираетесь продолжить в кампании «Враг Внутренний».

СТАРЫЙ ЗНАКОМЫЙ Этап I, «Дом на полпути».

Эта сцена происходит в постоялом дворе недалеко от Убершрейка. «Дом на полпути» в Гайсбахе, или «Пять дубов» возле Орта подойдет одинаково хорошо.

После того, как персонажи вошли на постоялый двор и освежились, они видят женщину, обменивающуюся жаркими словами с Яном. Она одета в поношенное зеленое кожаное дорожное снаряжение, а её длинные светлые выщипанные волосы сплетены в неопрятные косы. У нее молоджавое лицо с курносом носом, на котором растет большая темно-коричневая бородавка.

Кажется, она за что-то ругает Яна. Затем Ян качает головой и они расходятся. Это Карла Пфеффер, которая торгует горшками, сковородками и булавками в деревнях Рейкланда. Карла когда-то дружила с Рэнди Песочным-Пирогом, полуросликом, который пострадал от серьезной судебной ошибки из-за жестокости Андреаса Вагонкнехта.

Если Яна спросить о Карле, он скажет: «О, ничего страшного, она просто подумала, что я знаю кого-то, кого знает она, но она ошиблась». Однако если персонажи поговорят с Карлой, то могут узнать несколько неприятных фактов об их работодателе. Однако она человек не болтливый, и провал проверки сплетничества завершит их беседу.

Что ты хотела от Яна?

«Вы его друзья? Ничего, просто я обозналась».

Как вы думаете, кто это был? (тяжелая (-10) проверка сплетничества)

Провал: «Хватит, никто, я просто ошиблась».

Успех: «Человек, который, как я думаю, работает на злого мошенника, который представляется как последователь Верены».

Что у тебя за проблема с последователем Верены? (тяжелая (-10) проверка сплетничества)

Провал: «Ух, это уже слишком. Просто оставь меня в покое».

Успех: «Раньше я покупала товары у торговца-полурослика по имени Рэнди Песочный-Пирог. Он поссорился с этим человеком по имени Андреас. Причиной спора был любовный треугольник. Ну, так будет тебе известно, что через несколько коротких месяцев Рэнди оказался перед судом, обвиняемый в призывах к мятежу. В этом не было совершенно никакого смысла, но его объявили виновным и растянули на колесе, посреди городской площади. Ты когда-нибудь видел, как кто-то ломается на этом колесе? С первыми оборотами железа, он заявил о своей невиновности, но через мгновение он уже превратился в комок кричащей плоти. Его конечности стали окровавленными щупальцами, бесформенными и усеянными осколками сломанных костей. Он больше

походил на вытащенное на поверхность морское существо, чем на полурослика. Все это придумано вашим знакомым из-за мелкой обиды».

Персонажи мало что могут сделать, чтобы помочь Карле. Она не столько хочет отомстить, сколько просто выпустить пар. Она считает Андреаса слишком опасным, чтобы с ним пересекаться, или заходить дальше.

АРМЕЙСКИЙ ЛАГЕРЬ

Этап 3, на пути к постоялому двору «Луитпольд»

Эта сцена происходит где угодно на маршруте, но на некотором расстоянии от крупного города. Полк штатных войск из Альтдорфа направляется в сторону Убершрейка, и они разбили лагерь на расчищенной земле неподалеку от дороги. Можно увидеть копейщиков, патрулирующих лагерь, и стрелков с ружьями внимательно следящих за происходящим.

Когда карета проезжает мимо лагеря, их приветствует сержант. Он нуждается помощи и надеется, что персонажи смогут ее оказать. В зависимости от навыков персонажей, ему может понадобиться что-то из перечисленного ниже.

Целитель: Это самая очевидная потребность. Местный лекарь был тяжело ранен случайным выстрелом и чахнет в своей палатке. Персонажи, наблюдающие за лагерем, могут заметить довольно расстроенного солдата с пустой кобурой от ружья при помощи **трудной (-10) проверки наблюдательности**. Если в группе есть целитель, он сможет спасти жизнь целителя, пройдя **серьезную (+0) проверку лечения**.

Магическое расследование: Солдаты жалуются на то, что они попали под проклятие. Если в группе есть жрец или волшебник, они могут попытаться выследить вредоносный артефакт. Один из солдат выкрал его из кургана, когда они проходили возле Блутроха.

Доставка сообщения: По крайней мере, кучер мог бы доставить сообщение квартирмейстеру в Богенхафене или Альтдорфе (в зависимости от того, в какой из этих двух городов направляются персонажи). В полку заканчиваются черный порох и продовольствие.

Если персонажи окажут посильную помощь, сержант вознаградит их шестью шиллингами и обещанием, что одна добрая услуга заслуживает другой.

Однако Ян бросает добавляет ложку дёгтя. Как только персонажи продолжают путь, он бормочет:

«Если подумать, люди в Убершрейке и так уже подозревают, что вы слишком лояльны захватчикам из столицы».



НА ПУТИ К СКРЕЩЕННЫМ ТОПОРАМ

Этап	Постоялый двор	Краткое описание	Событие
1	«Дом на полпути»	Недавно построенный в деревне Гайсбах, «Дом на полпути» — современный постоялый двор, спонсируемый компанией «Круглый год» и местной знатью. Несколько странно выглядит изолированная сельская местность остального фермерского сообщества.	«Старый знакомый»
2	«Пять дубов»	Находится чуть к югу от небольшого городка Орт. Типичный укрепленный постоялый двор Рейкланда. Деревянные оборонительные сооружения недавно были возведены вокруг частей стены, поврежденной набегами звероловцев.	
3	Постоялый двор «Луитпольд»	Изолированный и укрепленный постоялый двор с высокой каменной башней, из которой небольшой отряд арбалетчиков мог бы держать оборону. Такая защита была необходима во время грабежей Константа Драхенфельса, но сейчас она редко используется.	«Армейский лагерь»
4	«Тень чародея»	Расположена в городе Шрабвальд. Башни Замка Драхенфельс можно различить в ясный день, можно сказать, что постоялый двор буквально находится в тени дома чародея. Это довольно неприступное место. Местные жители особенно привержены фаталистическим и циничным мыслям.	«Пьяный разбойник»
5	«Дитя и Молот»	Оживленный укрепленный постоялый двор к югу от Богенхафена. Идет подготовка к предстоящему Шаффенфесту. Здание большое, но не ветхое. Постоялый двор назван в честь местной легенды о том, как ребенок, поднявший Молот Зигмара, оказался спасителем человечества.	«Бочонок XXXXXXXX Бугманна»
6	«Конец пути»	Хорошо оборудованная и популярная гостиница в Богенхафене. Изучите дополнительную информацию в кампании «Враг в Тени».	
7	«Фестивальная стоянка»	Как следует из названия, этот постоялый двор популярен среди путешественников на фестиваль Шаффенфест в Бегенхафене. Кроме того, что сама гостиница укреплена, её обширные скотные дворы, расположенные на территории, также защищены высокими каменными стенами.	«Подозрительные взгляды»
8	«Кувшин и перитон»	Постоялый двор в небольшом городке Хафельфурт. Украшен комическими фресками, изображающими ряд чудовищных зверей в различных состояниях опьянения.	
9	«Игольчатая щука»	Построен возле моста - переправы Блутрох - постоялый двор, на вывеске которого изображен большой удильщик, пронзенный гарпуном. Популярное место для рыбалки, а еще часто бывает в меню вкусный пирог из щуки. Небольшие торговые баржи, часто собирающая грузы с лесом из Рейквальдских делянок, добираются до реки Блут и до гостиницы.	«Торговец в беде»
10	«Стоячие камни»	Этот укрепленный постоялый двор пользуется дурной славой. Однажды он стал приютом для группы поклонников Хаоса, которые были разоблачены и убиты Готреком и Феликсом, известными искателями приключений. Новое руководство утверждает, что хочет сменить название и переоборудовать заведение, в то же время втайне наслаждаясь потрясающим очарованием, которое вызывает это место.	«Разрушенная дорога» и «Колеса прочь!»
11	«Сломанный очаг»	Укрепленный постоялый двор, на вывеске которого изображен лесной эльф-девушка, верхом на большом олене. Гостиница очень хорошо управляется, и предлагает прекрасное меню, приготовленное талантливыми поварами. Здесь все стоит на 50% дороже обычного.	«Перевернутый экипаж»
12	«Скращенные топоры»	Постоялый двор в Брюктине. Место назначения персонажей.	

Бочонок XXXXXX Бугманна

Этап 5, «Дитя и Молот»

Эта сцена происходит в одном из лучших постоянных дворов, в которых останавливаются персонажи.

Андреас ехал впереди группы верхом на лошади, и устроил им небольшой сюрприз, когда они доберутся до этой гостиницы. Их ждет награда за сотрудничество. Хозяин таверны хранит в своем богатом подвале небольшие бочонки с лучшим элем XXXXXX Бугманна. Андреас попросил его проследить за персонажами и угостить их напитком. Прочтите следующее, когда команда войдет в таверну:

Этот постоянный двор великолепен и ухожен, столы здесь из полированного дуба, а плиты пола чистые. В таверне многолюдно: группа гномов Серых гор сидят рядом с богатой женщиной и её слугами в ливреях, а за другим столом сидит группа шаллианских паломников в белых одеждах. Когда вы входите в таверну, бармен радушно приветствует всех. Затем он смеется, узнав вашего провожатого «Ян!» — кричит он. — «Рад снова тебя видеть. А вы, должно быть, друзья Андреаса? Пожалуйста следуйте за мной!» Он манит вас в отделенный зал. «Ваш уважаемый спутник был здесь позавчерашним вечером. Он попросил меня оставить кое-что для вас» — говорит он, подмигивая. Мужчина спешит за стойку и быстро возвращается, ставя на стол небольшую бочку. «Та да!» протягивает он, и с размаху переворачивает бочонок, показывая нарасположенную сбоку надпись «XXXXXX БУГМАНН».

Лучший эль Бугманна стоит недорого, и любой, кто не подмечает, что эта покупка — роскошный жест щедрости со стороны Андреаса, могут совершить **легкую (+40) проверку знания (история)**. В бочонке достаточно эля для всех персонажей и Яна, как раз хватит по две пинты каждому (см. стр. 302 книги правил WFRP).

Однако, если персонажи каким-либо образом унижают подарок, который им отдали, или гномий эль в целом, тогда проведите соответствующие проверки наблюдательности от имени четырех гномов-путешественников за соседним столиком. Они будут резко реагировать, высказывая в ответ на критику собственные оскорбления и пытаясь свести ситуацию к бою, пока не получат унижительные извинения.

В качестве альтернативы, если персонажи оценят подарок, гномы отвечают ревнивой яростью и все равно пытаются завязать драку. «Вы кучка недостойных негодяев! Я буду драться с вами за него! Победитель получит бочонок!»

ГНОМЫ-ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

Четыре гнома отправились из карака Норн в Альтдорф, надеясь заполучить подряд на строительство. Неудача заставила их со стыдом вернуться в свой дом и клан. Этим вечером они топят здесь свои печали.

Гномы носят пыльное дорожное снаряжение и запятнанные грязной работой ботинки. Двое из них похожи на братьев,

ГНОМЫ-ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	25	35	45	30	20	30	20	30	20	14

Навыки: рукопашный бой (основное) 38

Черты: броня 2, враждебность (люди, не высказывающие уважение к гномам), оружие +7, предубеждение (эльфы)

Навеселе: профиль гномов отражает тот факт, что они не прошли проверку кутежа

с длинными тонкими темными волосами и реденькой висящей бородкой. Третий — довольно распутный и пьяный гном, с маслянистыми, спутанными каштановыми волосами и не заботящийся о личной гигиене. Четвертый гном, кажется, является лидером группы. У него жесткие рыжие волосы и брови, срочно требующие подравнивания. На его густой бороде много седых пятен.

Если же вспыхнет драка, паломники Шалии, которые путешествуют в Высокий Храм в Куронне, бормочут и всем своим видом демонстрируют неодобрение, но среди них есть шаллианская монахиня, которая вылечит любые травмы, как персонаж, имеющий навык медицины 55.

ДАЛЬНЕЙШЕЕ РАЗВИТИЕ

Если ведущий желает, чтобы одним из гномов был Готтри Гурниссон, которого они позже получают в должники во время кампании «Враг в Тени». Если это так, Готтри мог бы призвать его товарищей сопровождать его в Богенхафен на предстоящие праздники. «Почему бы не остановиться в Богенхафене и принять участие в Шаффенфесте? Это не займет много времени. Да! Выпивка может и будет прохладным человеческим пойлом, но она будет дешевой! Ну давайте же, вы, несчастные, вам полегчает, если вы утопите свои печали!»

Остальные гномы не в восторге от этой идеи. Они обвиняют нечестивца Готтри в том, что он лишил их возможностей, в результате его хамского и пьяного поведения. Какие бы проблемы они ни создавали сами в течение вечера, утром они убегут прочь от таверны, оставив Готтри в похмелье и без денег (но все еще более чем полным решимости посетить фестиваль).

ТОРГОВЕЦ В БЕДЕ

Этап 9, по дороге к «Игольчатой Щуке»

Йозеф Кварджин — персонаж ведущего, который дает советы и возможности группе на ранних стадиях «Врага в Тени». В этом приключении предполагается, что Йозеф — старый друг одного из персонажей. Однако, если в этом нет особого смысла, ведущий мог бы использовать эту сцену, чтобы установить дружбу между Йозефом и группой.

По пути в Блутрох персонажи встречают банду гоблинских наездников на волках, которые преследуют телегу торговца. В то время как гоблины не решились сражаться с персонажами, хозяин телеги крайне благодарен им, потому что, если бы они не вмешались, он бы наверняка погиб.

После того, как персонажи будут в дороге около часа прочитайте им следующее:

Когда вы подъезжаете к повороту дороги, вы слышите шум впереди. Громкие и скрипучие боевые кличи, произнесенные на диком языке, перекрывают крики агонии о помощи. Когда вы выглядываете, прищуриваясь, вы видите гоблинов верхом на бегущих волках. Они кружат около повозки, отъехавшей на обочину, крича и размахивая луками. В телеге находятся пассажиры: пара людей и полурослик. Они обнажили свои клинки и присели за деревянными досками телеги. Стрелы торчат из бока повозки и плеча полурослика.

Гоблины — члены племени Искривлённой Пасти, у которых есть лагерь между Блутрохом и Брюктином. Их описания и профили можно найти на стр. 123. Их цель — вовсе не разграбить телегу, ибо они сыты после прежних набегов, а из-за возросшей скуки, и ради этого они искали легкую добычу — чтобы с ней потренироваться. Тут пять гоблинов: каждый вооружен луком и верхом на гигантском волке.

Как только появляются персонажи, гоблины начинают отходить. Но они не бегут, а стреляют в кучера и любого, кто делает какие-либо враждебные действия. Как как только гоблинам будет оказано какое-либо решительное сопротивление, их нервы не выдерживают, и они погонят своих волков к отступлению через гущу леса, направляясь на восток. У персонажей может быть пара раундов для атаки. У гоблинов есть заклинания или метательные снаряды, однако если они не особо эффективны, и вскоре облыны скрываются из виду.

Если во время этой сцены будут убиты какие-либо гоблины, то число гоблинов, встреченных позже в лагере в этом приключении, соответственно, уменьшается.

Как только гоблины будут изгнаны, прочтите следующее:

Когда гоблины исчезают в лесу, пассажиры тележки смотрят на вас из-за деревянных бортов. Один из них встает. Это крупный мужчина с длинной клиновидной бородой и сияющей улыбкой. «Слава Сигмару, что вы появились!» — вздыхает он в сердечном приветствии. «Если бы не вы, мы бы провели ночь, жарясь на костре в лагере зеленокожих! Я Йозеф. Могли ли я попросить вас подождать меня всего минуту и позволить мне присмотреть за подругой, она ранена.

Йозеф поворачивается, чтобы присмотреть за Лотти Песочный-Пирог, возчиком-полуросликом, которая была ранена стрелой гоблина. Рана неприятная, но не опасная для жизни. Йозеф и его товарищ Вольмар могут остановить кровотечение, но если кто-либо из персонажей сможет поухаживать за Лотти, используя навык медицины, все трое будут благодарны.

Йозеф проклинает собственную глупость, объясняя, что у него 20 лет опыта извоза грузов по всему Рейкланду и никогда раньше он не слышал о том, что гоблины бывают вне лагерей при дневном свете. Он опрометчиво решил предпринять путешествие из Таме в Блутрох без дополнительной защиты. Он обещает Лотти, что компенсирует ей потери, когда они достигнут места назначения. Вольмар также сильно благодарит персонажей, объясняя, что его жена только недавно родила дочь и маленькая Элиза могла бы остаться без отца, если бы не их вмешательство.

Телега нагружена лесом и направляется к «Игольчатой шуке» в Блутрохе. Там стоит баржа торговца. Йозеф объясняет, что он поплывёт по Блуту в Вайсбрюк, а затем по каналу в Альторф. Его следующий пункт назначения — Богенхафен, куда он должен доставить груз вина как раз к тому времени, чтобы ощутить все прелести предстоящего Шаффенфеста.

В «Игольчатой шуке» Йозеф обеспечивает Лотти медицинской помощью и щедрым подарком в виде прекрасного форбергландского вина. Затем он угощает персонажей любой едой, которую они могут съесть, и вином, которое они могут выпить, обмениваясь байками и шутя с ними до поздней ночи.

ПОДОЗРИТЕЛЬНЫЕ ВЗГЛЯДЫ

ЭТАП 7, «ФЕСТИВАЛЬНАЯ СТОЯНКА»

Эта сцена предназначена для проверки того, что может произойти. Если ведущий пожелает использовать эту сцену и уже знаком со вступлением «Врага в Тени», то это будет возможностью подкинуть одному из персонажей идею, что он на кого-то сильно похож. Тогда ведущий должен выбрать одного из персонажей, которого позже примут за Кастора Либерунга (идеи для как это сделать в случае, если в группе нет человека мужского пола приведены в кампании «Враг в Тени»).

Сцена происходит в общественном баре любого постоянного двора, где персонажи решают остаться. Некоторые люди в баре, кажется, узнают одного из персонажей и пристально посматривают на него время от времени. Позвольте группе совершить **заурядную (+20) проверку наблюдательности** и прочитайте следующее персонажу, прошедшему ее с наибольшим количеством УУ (или провалившему с наименьшим).

С одной стороны бара вы видите группу из четырех человек, сидящих вокруг одного из столов. Судя по их виду, они горожане, хотя и модно, но не богато одетые. Время от времени кто-нибудь из них поглядывает в направлении вашей группы, пристально изучая вас серьезным взглядом. Когда вы встречаете взгляд, они внезапно становятся застенчивыми и сбиваются в кучу, перешептываясь и бормоча.

Группа состоит из членов «Пурпурной длани», крупнейшего и самого организованного из тзинчитских культов Империи, посвященный коррупции и свержению руководства страны. Культисты считают Кастора Либерунга одним из своих самых высокопоставленных членов. Они проявляют к персонажам величайшее уважение, но смущаются, если к ним обращают

лишнее внимание. В конце концов отдельные части обычно не взаимодействуют лично и общаются посредством разработанных кодексов, чтобы избежать внимания охотников на ведьм. Культисты утверждают, что они не имеют никакого отношения к персонажам, при этом будучи чрезвычайно почтительными и делая загадочные замечания вроде: «*В конце концов, мы все в одной таверне*» (подмигивание), или «*Выпьем за то, чтобы завтрашний день стал лучше*» (поднимают стаканы).

Если на них напасть, они будут защищаться. Они используют профиль хулиганов (см. ранее в приключении) и сражаются насмерть, чтобы не выдать какую-либо информацию. Грудь каждого из них имеет маленькую татуировку в виде фиолетовой ладони.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ КУЛЬТЫ

Если вы не хотите использовать «Пурпурную руку», эти фракции могут использоваться вместо них.

Красная корона: Соперники «Пурпурной длани», предпочитающие пробуждать мутантов и звероловов в лесах вместо того, чтобы тщательно подрывать правительство. Если ведущий выбрал эту группу, они взаимодействуют с персонажи как обычные хулиганы, но их представитель, лысый мужчина с потными красными щеками, сообщит собеседнику, одному из персонажей: «*Чертовы раскольники, вы тоже получите по заслугам, придет время*», — и сплюнет на пол под ноги персонажам. Если в результате этой беседы начнется драка, культисты будут бороться за свои жизни: двое из четырех имеют мутации под одеждой. Один из них имеет лишние суставы ног (проворство 35), а у другого скрывается огромный глаз под повязкой (не влияет на этот бой).

Разбитый глаз: В случае выбора этой группы, только собеседник и лысый, потный красный мужчина являются членами культа. Их товарищи — независимые шпионы, с которыми они делятся информацией. Культ небольшой, его интересует только привлечение экспертов, таких как Кастор Либерунг. В этом случае собеседник ведет себя спокойно и цивилизованно. «*Извините за беспокойство. Мы признали в Вас человека особого таланта. Я хотел бы узнать, не хотел ли бы ты когда-нибудь поработать с нами? Я не могу сейчас сказать больше, но если вы окажетесь в Убершрейке снова, загляните в гильдию Судостроителей и Лавочников и спроси Курта*». Если персонажи будут расспрашивать об этом, мужчина будет выглядеть смущенным и станет настаивать на том, что, должно быть, он ошибся.

Ни одна из этих групп не имеет никакого отношения к Элихе или Андреасу, хотя ведущий может решить иначе, поощряя паранойю персонажей.

ПЬЯНЫЙ РАЗБОЙНИК

Этап 4, по дороге к «Тени чародея»

Макс Дренслер — распутный разбойник. До недавнего времени у него были хорошие рабочие отношения с одним человеком в Убершрейке, который подсказывал ему о легкой добыче на местных маршрутах. Но при их последней встрече Максу было сказано лишь прекратить свою деятельность до дальнейшего уведомления.

Это поставило Макса в тупик. В конце концов, если бы он просто исполнял приказы и действовал профессионально — он бы не стал разбойником.

Между тем Макс совсем скатился на дно и позабыл о последней морали. Он решил взять дело в свои руки чтобы снова заработать денег. К несчастью для него, его посетило вдохновение в основном из-за бутылки крепкого джина и он был не в состоянии ограбить извозчика.

Пока кучер едет через дикую местность, минимум в часе езды от ближайшего этапа, прочитайте игрокам следующее:

Впереди лес редееет, и земля становится пересеченной местностью с разбросанными вокруг кустарниками. Мужчина сидит, сорбившись, на своей лошади. Он выпрямляется в более настороженную позу, когда замечает вашу карету и прищипывает лошадь, переходя на рысь и преграждая вам путь.

Мужчина одет в неплохую одежду, но незлегантно растрепан. Его рубашка с рюшами покрыта желтыми пятнами, а двуголка лежит криво. Его черная козлиная бородка запачкана рвотой. Маска-домино, которая, по-видимому, должна была закрывать его глаза, надвинута на самый край шляпы.

Когда вы приближаетесь, он достает из куртки пару крупнокалиберных пистолетов и наставляет их на кучера.

«Что за херня?» Он бормочет что-то невнятное, себе под нос на мгновение. «Агпх.. Ага! Оиштановите вашу повозишку! Остановитесь и отдайте все свои ценности и денешки!»

Макс заправил свои пистолеты порохом, но забыл зарядить их дробью. Он стреляет в первого персонажа, сделавшего враждебный ход (если персонажи ничего не делают, Ян потянется за мушкетом через два раунда). Бросайте на попадание как обычно, но персонажи, в которых Макс «попал», не получают урона.

Как только Макс выстреливает из обоих пистолетов, он выглядит растерянным. Затем он попытается сбежать. Его можно поймать, если персонажи преуспеют в погоне (см. стр. 166 книги правил WFRP). (Макс начинает на расстоянии 4 и едет верхом на лошади, однако его навык верховой езды сильно снижен из-за опьянения.)

Если Макса поймают, он разразится рыданиями из жалости к самому себе. Он делится историей своей жизни с участливыми персонажами, но не знает имена его работодателей. Он может сказать персонажам только, что человек из Убершрейка был «*невысоким парнем с рыжими волосами и густыми усами*». Это был Рольф Гукер. Макс никогда не слышал об Элихе или Андреасе.

МАКС ДРЕНСЛЕР

Макс — пьяный разбойник с большой дороги, который не станет слушать кого-либо, если ему начнут говорить о большой ошибке, которую он совершает. Он среднего роста, обычного телосложения, с точеными скулами. Его волосы черны, с небрежной челкой, ниспадающей на его глаза. Он носит сложную военную форму под накидкой, но она стала довольно изношенной и невзрачной. Он также носит неподходящие ему сапоги и слегка потрепанную двууголку.



МАКС ДРЕНСЛЕР

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	8	15	42	45	47	3	35	7	42	40	14

Навыки: верховая езда 23, рукопашный бой (основное) 18, стрельба (пороховое) 25

Вонючий пьяница: Профиль Макса отражает тот факт, что он провалил ряд проверок на кутёж. Он должен также выбирать, что сделать ДВИЖЕНИЕ или ДЕЙСТВИЕ в каждом раунде — он не может сделать и то, и другое.

РАЗРУШЕННАЯ ДОРОГА

Этап 10, на пути к «Стоячим камням»

Эта короткая сцена призвана лишь нарастить напряжение. Часть дороги превратилась в опасные выбоины. Часть этого изначально сделали агенты Элихи. Плохая погода и тяжелые проезжающие телеги завершили дело и сделали этот участок пути крайне коварным.

Ян знает о выбоинах на дороге и принимает меры, чтобы не навредить своей карете. Прочтите персонажам следующее:

Повозка внезапно начинает шататься. Ян окрикивает лошадей, чтобы те остановились, натягивая поводья. Когда карета замирает, вы видите как извозчик слезает и идет к ряду глубоких круглых ям на дороге впереди. Он смотрит на них, качая головой. Затем возвращается в экипаж и достает из багажа небольшую лопату. «Мне не помешала бы рука помощи с этим, — говорит он вам, — чем скорее мы закончим, тем скорее сможем отправиться дальше в путь».

В багажном отделении имеется запасная лопата. Выравнивание поверхности дороги потребует **заурядной (+20) проверки силы**. Когда всего было достигнуто 20 уровней успеха, Ян сочтет, что поверхность достаточно безопасна, чтобы по ней можно было проехать. Провалы при проверке не усложняют работу, но могут привести к состоянию усталости, по усмотрению ведущего.

Пока персонажи работают, они могут чувствовать необходимость сохранять бдительность из-за возможных засад в лесу. Любые засады здесь уже произошли, и сейчас тут никого нет, но просьба совершить **заурядную (+20) проверку наблюдательности**, может повысить напряженность. Те, кто проваливают её, замечают движения и шумы в глубине леса (хотя те просто вызваны ветром и мелкими лесными существами).

Из-за задержки, когда путь снова продолжится, Ян будет гнать лошадей несколько сильнее, чем обычно. Это создает идеальные условия, при которых произойдет следующая сцена...

КОЛЕСА ПРОЧЬ!

ОПЦИОНАЛЬНОЕ ПРОИСШЕСТВИЕ

Если Руди удачно распилил ось кареты, и это не было замечено и починено, то эта сцена должна произойти в какой-то момент до того, как персонажи достигнут города Блутрох.

Сцена происходит примерно за час до прибытия Яна на следующий перевалочный пункт. Он изо всех сил старается сделать это заблаговременно, пока не наступила ночь. Прочтите следующее для персонажей:

Солнце садится, а вы все еще не добрались до каретного постоялого двора, чтобы остаться там на ночь. Ян трясет поводьями, отчаянно пытаясь успеть прибыть раньше темноты. Вы слышите, как он хлещет лошадей, прикрикивая: «Но! Но! Давайте, негодяи, ВПЕРЕД!» Он озабочен лишь тем, чтобы приехать на следующее место прежде, чем наступит темнота. Карета дергается и раскачивается при увеличении скорости, и даже сиденья с мягкой кожаной обивкой не делают эту поездку комфортной. Вдруг раздается громкий треск! Задняя часть кареты с сильным креном падает. Вы валитесь со своих сидений, когда экипаж с грохотом и заносом останавливается».

Каждый персонаж должен пройти **заурядную (+20) проверку атлетики** или получить ранения, пока его бросает в карете из стороны в сторону.

Яна очень расстраивает состояние кареты, но он не одобряет предположения о том, что причиной тому было его вождение. Изучив состояние разбитого экипажа можно будет быстро догадаться, что виной всему - повреждение оси. Любой персонаж, прошедший **легкую (+20) проверку наблюдательности**, сможет увидеть, что разлом произошел в месте, которое уже было частично распилено.

Ян предполагает, что карету можно спасти, так как передние колеса целы и лошади могут просто дотащить карету до следующего пункта. Однако он просит персонажей спешиться и нести все, что они могут, чтобы облегчить бремя животных.

При условии, что все персонажи согласны и проходят **трудную (-10) проверку стойкости** (с учетом дополнительного веса, который они несут), они добираются до следующего перевалочного пункта без дальнейших происшествий. Однако, если какая-либо проверка стойкости не пройдена, персонажи задерживаются, наступает ночь, и группа привлекает внимание троицы унгоров-рейдеров.

Унгоры-рейдеры

Три унгора — довольно худощавые и облезлые особи. Они напоминают фавнов: ниже пояса кажутся похожими на козлов с раздвоенными копытами и лохматой коричневой шерстью. Их грудь оголена и каждое выпирающее ребро можно пересчитать. На их головах короткие острые рога и беспорядочные заросли волос покрывают их подбородки. Унгоры пускают слюни, а рты их набиты острыми зубами хищников, но есть проблеск разума в их козлиных хищных глазах.



UNGOR RAIDERS

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	30	30	35	30	35	25	25	25	25	12

Навыки: лесной житель, оружие +6, стрельба +7 (35), сумеречное зрение

Эти унгоры голодны и ищут добычу. В идеале они предпочли бы остаться с одной из лошадей. Они стреляют стрелами в персонажей в надежде отогнать их от кареты. Унгоры не очень храбры, и если чье-либо количество ПУНКТОВ ЗДОРОВЬЯ снизается до 0, группа пытается бежать обратно в лес.

К счастью, нет необходимости в серьезной задержке. Следующий промежуточный пункт наконец достигнут, Ян может либо починить экипаж или запросить замену, упомянув, что он по важному делу для Андреаса.

ПЕРЕВЕРНУТЫЙ ЭКИПАЖ

Этап II, на пути к «Сломанному очагу»

Пропавшую карету «Имперского экспресса» можно найти на обочине дороги, примерно на полпути между городами Блутрох и Брюктин. Кучер покинул таверну «Сломанный очаг» и проехал на запад пару часов, прежде чем его сбили с дороги гоблины, которые начали убивать всех на борту.

Гоблины разбили лагерь в густо заросшей лесом местности, недалеко от узкой и быстрой реки Фрайфрюлинг и небольшого безымянного озера. Они воздвигли пару невзрачных и грязных юрт и загон для волков. За последние несколько недель, гоблины жили на широкую ногу, отъедаясь плотью каретных лошадей и пассажиров.

В составе рейдового отряда восемь гоблинов. В течение дня обычно они располагаются так, как показано на карте. Два лучника стоят в зарослях леса к северу от лагеря. Они следят за движением на дороге и готовы поднять тревогу в случае возникновения угрозы.

Еще два лучника охраняют сам лагерь, смотря на север и запад. Две невзрачные юрты заняты оставшимися тремя гоблинами-рейдерами и их лидером: Гобратом Желтоногтем. Восемь волков рейдовой группы держат запертыми в загоне на юге лагеря. Куча конских и человеческих костей, а также другой мусор свалены в северо-западном углу лагеря.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЛАГЕРЯ И МЕСТА КРУШЕНИЯ

У персонажей есть три возможности обнаружить место крушения или признаки лагеря до того, как гоблины будут полностью в курсе их присутствия.

Место, обозначенное (1) на дороге, — это место, где кучер «Имперского экспресса» съехал с дороги. Есть несколько канавок на дороге и поврежденная растительность там, где испуганные лошади развернулись и побежали в лес, чтобы спастись от волков.

При прохождении **заурядной (+20) проверки наблюдательности**, любой персонаж, который выглядит из кареты, сможет заметить повреждения, а также перевернутую карету, покоящуюся в подлеске. При провале, проверки карета продолжает движение. Тогда совершите проверку наблюдательности от имени ближайшего к персонажам гоблина-лучника (наблюдательность 20). Если он преуспевает, то замечает их карету и следит за дальнейшим развитием событий.

В месте, отмеченном (2) на карте, карета проходит достаточно близко к лагерю гоблинов. Достаточно, чтобы можно было заметить дым от костра. Персонажи должны совершить **трудную (-10) проверку наблюдательности**, и те, кто преуспевают в ней, замечают поднимающийся столб дыма.

В месте, отмеченном на карте (3), карета проезжает мимо самого восточного из гоблинов-лучников, смотрящего на дорогу. Его можно заметить при успешной **безумной (-30) проверке наблюдательности**. Однако, как только его заметят, он также будет знать о карете и персонажах, и поднимает тревогу, если они совершат какие-либо последующие враждебные действия.

Если все проверки наблюдательности провалены, Ян сам должен заметить лагерь. Он останавливает карету, подъехав к мосту над Фрайфрюлингом, сразу после точки (3). Он говорит, что ему показалось, что он увидел фигуру, стоящую в кустах, а затем указывает на поднимающийся дым от костра. Он предполагает, что было бы лучше проверить это дело.

Однако гоблины к этому моменту уже будут тщательно предупреждены о персонажах. Дозорные лучники возвращаются к лагерю, поднимая тревогу на ходу.

ИССЛЕДОВАНИЕ ЛАГЕРЯ

Если персонажи начнут расследование, не потревожив гоблинов, они смогут провести поиск разбившейся кареты без обнаружения и, возможно, смогут напасть на рейдеров зеленокожих.

Карета «Имперского экспресса» лежит на боку, но сам экипаж находится в довольно хорошем состоянии — несмотря на все очевидные поломки («Имперский экспресс» не жалеет средств на качество своих карет).

Гоблины основательно разграбили карету, даже разорвали бархатные шторы и кожаную обшивку изнутри.

На грязи вокруг кареты отчетливо видны большие отпечатки лап, похожие на собачьи и явно заметные следы ведут на восток, к лагерю.

Если персонажи пойдут по отпечаткам лап, они вскоре доберутся до лагеря. Если персонажи примут необходимые меры предосторожности, они могут прокрасться вплоть

до края лагеря, пройдя **встречную проверку скрытности против наблюдательности** любых ближайших гоблинов (наблюдательность 20). Если же они не примут должных мер предосторожности, гоблины не особо усердно охраняют территорию, но персонажей смогут заметить при **серьезной (+0) проверке наблюдательности**. Если персонажи будут замечены, то лучники поднимут тревогу.

Если тревога не будет поднята, персонажи смогут броситься на охранников, а это означает, что любые гоблины, с которыми они начнут бой, получают **СОСТОЯНИЕ застигнут врасплох**. Они способны заметить гоблинов-лучников, укрывшихся в зарослях при прохождении **заурядной (+20) проверки наблюдательности**. Гоблины узнают о присутствии персонажей, как только на охранников нападают, но не смогут убить (гоблин начнет кричать и побежит за помощью). Они также узнают о чужаках, если те станут использовать громкое оружие, например пистолет, или персонаж выйдет на поляну лагеря, не скрываясь.

ТРЕВОГА ПОДНЯТА

Как только гоблины узнают о персонажах, они пытаются убить их или прогнать. Они поднимают воющие крики, которые не напоминают крики диких животных. Гоблины попытаются убежать, если более половины из них убиты или тяжело ранены.

Как только поднимется тревога, гоблины действуют в зависимости от того, как они вооружены и где находятся персонажи. Гоблины с луками стреляют в персонажей, но отступают, если попали под шквальный огонь, или если выглядит так, будто персонаж готовится вступить с ним в рукопашную схватку.

Гоблины без луков мчатся к волчьему загону, садятся верхом, а затем бросаются сломя голову в направлении последней поднятой тревоги. Пока они спешны, они атакуют только тех персонажей, которые вступают с ними в бой, но становятся куда более энергичными бойцами, когда сели на своих волков.

ВОЛЧИЙ ЗАГОН

Восемь волков, на которых ездят гоблины Искривлённой Пасти — грозные звери, но мало преданные своим жестоким хозяевам. Их основная мотивация — побег.

Если гоблин достигает загона, он может оседлать и управлять волком. Если поднята тревога, все гоблины, не задействованные в бою с персонажами, начинают бежать в сторону загона и садятся на волков в определенном порядке, что означает, что никто не сбежит.

Если гоблины застигнуты врасплох нападавшими, они впадают в панику. Те, кто непосредственно не взаимодействуют с персонажами, бегут к загону и садятся на своих волков, но все запасные волки в суматохе убегают.

Если персонаж достигает загона раньше гоблинов, он может освободить волков, и в этом случае волки убегают в леса (хотя они будут атаковать любого персонажа, который встанет у них на пути).



ГОБЛИН ИСКРИВЛЕННОЙ ПАСТИ

Племя Искривленной Пасты раньше охотилось в Серых Горах, но было изгнано племенем орков. Эта конкретная группа откололась от основного племени и последовала за своим лидером: Гобратом.



ГОБЛИН ИСКРИВЛЕННОЙ ПАСТИ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	25	35	30	30	20	35	30	30	20	20	11

Черты: враждебность, броня 1, боязнь (эльфы), заразный, оружие +7, сумеречное зрение

Дополнительно: гоблины лучники имеют стрельба +7 (25).

Гоблины Искривленной Пасты — типичные гоблины, населяющие Серые горы. Они худые и маленькие, с маслянистой оливково-зеленой кожей. Их лица закутаны в капюшоны, которые мало как скрывают множество бородавок и карбункулов, которые растут вокруг их полных клыков пастей, изогнутых носов и красных глаз-бусинок. Гоблины носят разнообразную одежду из грязной сыромятной кожи, невзрачных шкур, и носят щиты, украшенные наборами грязных острых зубов.

ГОБРАТ ЖЕЛТОНОГОТЬ

Лидером рейдового отряда является младший лейтенант Кишкожука, вождя племени Искривленной Пасты. Кишкожук поручил Гобрату сбор средств путем грабежей и разбоев, а кареты оказались весьма богатой добычей.

Гобрат выше и худее других гоблинов рейдового отряда. Его правая рука имеет своеобразное уродство, из-за чего ноготь на его указательном пальце стал твердым и шероховатым — и этим он объясняет свое имя. Гобрату откусили большую часть носа при ссоре в юности, и он носит ржавый металлический протез чтобы компенсировать потерю. Его сыромятные доспехи залатаны обрывками кольчуги, а самое большое его сокровище — шлем. Шлем был взят у умирающего шахтерского гнома и покрыт волчьим мехом. Он едва ли держится на узком гоблинском черепе.



ГОБРАТ ЖЕЛТОНОГОТЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	30	40	33	33	25	35	30	30	30	20	12

Черты: враждебность, броня 2, боязнь (эльфы), заразный, оружие +7, сумеречное зрение

ГИГАНТСКИЙ ВОЛК

Волки, на которых ездит племя Искривленной Пасты — неповоротливые звери, специально выведенные для верховой езды и боевых действий. Волки постоянно рычат и скулят, скаля острые пожелтевшие зубы. Никакой скорняк не заплатил бы за эти аспидно-серые шкурки, за грязный и грубый мех, который был домом для вшей. Их изможденные тела покрыты старыми ранами, шрамами, кровавыми струпьями и пятнами от чесотки.

ГИГАНТСКИЙ ВОЛК

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	-	35	30	35	30	-	15	15	10	20

Черты: броня 1, дрессированный (верховой, прирученный), оружие +6, следопыт, сумеречное зрение, пугливость, размер (большой), широкий шаг

ДОБЫЧА ИЗ ЛАГЕРЯ

В лагере можно найти небольшую награду. После того, как последняя карета была разграблена, Гобрат отправил пару своих самых лучших и надежных наездников на волках, на юг, чтобы доставить добычу Кишкожуку, с которым персонажи могут позже встретиться в «Смерти на Рейке».

Однако мелкие монеты и безделушки на общую сумму 6 шиллингов может найти любой, кто копается в гнилом невзрачного меха, которым устлан пол юрты Гобрата.

ЧАСТЬ 4: ВОССОЕДИНЕНИЕ С АНДРЕАСОМ

Город Брюктин — один из заключительных этапов перед Альтдорфом. «Скрещенные топоры» — невероятно старый постоянный двор, расположенный недалеко от западных ворот города. Происхождение его названия неизвестно, но может иметь какое-то отношение к древнему союзу гномов и последователей Ульрика. Разумеется, на вывеске гостиницы изображен Блицбейл, лежащий на руническом топоре гномов.

Очень красивая карета, украшенная позолоченными регалиями с изображением геральдики каретной компании «Пушечное ядро», припаркована на видном месте возле гостиницы.

Андреас Вагонкнехт ждёт в общественном баре. Он очень рад видеть персонажей. Как только они входят, он подзывает их к себе.

«Ах, добрые люди! Так приятно вновь видеть вас. Пожалуйста, садитесь». Он поворачивается к бару и зовет трактирщика. *«Хозяин, горячей еды и прекрасного эля для моих друзей».* Он поднимается со своего места. *«Пожалуйста, освежитесь, я хотел бы убедиться в том, что и Ян в полном порядке. Как только я вернусь, мы отправимся в мою комнату и обсудим детали вашего путешествия».* Дружески помахав рукой, он направляется в конюшню.

Если персонажи просто ждут, пока их обслужат, трактирщик вскоре приносит им сытный горячий ужин и столько пинт пенного эля, сколько они смогут выпить.

Любые персонажи, которые хотят посмотреть что делает Андреас — он обменивается любезностями с Яном. Проведите **встречную проверку скрытности** Андреаса (его навык скрытности равен 45) против **наблюдательности** персонажа. Если персонаж преуспевает, он заметит, что Андреас вручает Яну кошель. Ян был подкуплен, чтобы немедленно продолжить свое путешествие. Он сядет обратно в карету и поедет в сторону Альтдорфа, как только персонажи и Андреас начнут свою встречу.

Когда персонажи закончат есть, Андреас приглашает их в свою комнату. Прочтите персонажам следующее, когда они войдут:

Андреас проводит вас в один из небольших залов для переговоров в гостинице. Там внутри стоит стол, окруженный удобными на вид стульями. Здесь уже сидят люди, явно только что пообедавшие. Андреас делает несколько быстрых представлений. «Для меня честь представить вам Гершвина Фишгретенмустера, уважаемого капитана флота компании «Пушечное ядро», — он указывает на крупного мужчину, с обвисшими усами и красными от пота щеками, одетого в модный наряд, «и его секретарша фрау Бастель». Он указывает на девушку девятнадцати лет, напоминающую серую мышь, которая хватается за свои письменные принадлежности и начинает писать заметки. *Затем Андреас жестом указывает на вас, показывая Гершвину. «Эти замечательные люди — агенты, которых я нанял, чтобы помочь разоблачить правонарушения компании «Круглый год».*

Гершвин вскакивает на ноги, пожимает руки персонажей по очереди, слишком энергично потрясывая. *«Я надеюсь, что вы сыты!»* Он шумно вздыхает. *«Пожалуйста, расскажите нам все о ваших находках!»*

Гершвин громко расспрашивает персонажей об их путешествии вымучивая подробности. Похоже, он не торопится узнать судьбу пропавшего извозчика, а вместо этого выражает

большую обеспокоенность о хулиганах в Убершрейке, пьяных разбойниках, гномах-путешественниках и так далее. Он также регулярно останавливает группу, чтобы записать краткое изложение информации, которую они ему дают, на лист бумаги. Однако вскоре его первоначальное хорошее настроение сменяется подозрением, поскольку он склонен относиться к поведению персонажей в крайне неблагоприятном свете. *«Итак, вы — негодяи, устроившие бунт на Флешмаркете Убершрейка? Вы хоть представляете, чего это в итоге стоило городу?»*

Персонажи, которые к этому моменту путешествовали весь день, должны пройти **серьезную (+0) проверку стойкости**, пока они слушают его. В случае неудачи они получают **СОСТОЯНИЕ усталости**.

Если персонажи поговорят с Андреасом об истории, которую они услышали от Карлы Пфедер, он мрачнеет. *«Это длинная история, и она не имела права говорить с вами об этом. Я с радостью объяснюсь, но нам нужно сначала завершить дело».*

Когда персонажи наконец начинают передавать информацию о потерянной карете, Андреас все больше разочаровывается. Он слушает и его брови ползут вверх, а на губах начинает проявляться ухмылка. Как только становится ясно, что единственным объяснением пропажи кареты были гоблины, он выходит из себя.

Андреас стучит по столу кулаком. «Нет! Нет, так не пойдет! Мы может причислить любое зло к деяниям Элихи Хохс, но она не супруга зеленокожих рейдеров. Это обвинение, которое не пройдет! Должны быть другие доказательства ее причастности ко всему этому! Разве не так?»

Если персонажи не представят никаких доказательств, Андреас будет размышлять некоторое время. Если его попытаются разговаривать, он поморщится и говорит: *«Я думаю над этим, помолчите немного».* Через некоторое время он встает со своего места и говорит: *«Несмотря на все ваши неудачи, я полагаю, вы заслуживаете платы. Подождите здесь, я принесу её».*

Однако у Гершвина другой план. *«Платить? Этим людям? Андреас, ты обещал мне, что они разоблачат Элишу Хохс. Они для этого вообще ничего не сделали. Насколько я понимаю, они некомпетентны, еще и совершили преступление в придачу. Эта ассоциация угрожает доброму имени «Пушечного ядра»! Я не дам разрешения потратить ни копейки на это порочное собрание!»*

Гершвин выбегает из комнаты, сопровождаемый извиняющимися словами фрау Бастель. Они выходят из парадной двери гостиницы, поднимаются в богато украшенную карету и направляются в сторону Альтдорфа.

Андреас, кажется, очень смущен всем происходящим. Он сильно извиняется перед персонажами, обещая, что если они немного подождут, он предоставит им компенсацию. Затем он спускается во двор, где один из персонала гостиницы присматривает за его лошадью, садится на нее и едет так же быстро как может, в направлении Альтдорфа.

Если персонажи попытаются остановить Андреаса, когда он уходит, он кричит персоналу гостиницы: *«Помогите! Эти коварные псы меня ограбили!»* Персонал постоянного двора сделает всё возможное, чтобы прекратить любую драку, и позволить Андреасу сбежать. Перед встречей им сказали, что Андреас ожидает группу бездельников, что задолжали ему много денег. Он боится, что его убьют раньше, чем заплатят.

Если персонажи достаточно умны, они могут попытаться убедить Гершвина, что действительно существуют доказательства, связывающие Элиху с разбившейся каретой. Они, возможно, даже сфабрикуют что-то самостоятельно. Если это произойдет, Андреас подыграет. Он достоверно знает, что виноваты гоблины, а персонажи лгут. Он благодарит их за хорошую работу и уходит, не заплатив персонажам ни одной монеты, как указано выше.

Что теперь?

Персонажи находятся недалеко от Альтдорфа, города, куда двое мужчин, недавно пересекшихся с ними, сбежали. У них нет причин желать вернуться в Убершрейк, потому как многие в этом городе считают их сторонниками вражеских войск. Они зря потратили время и деньги на бесплодные поиски.

Будем надеяться, что они будут очень заинтересованы в любом шансе предпринять вознаграждаемое приключение... такое, как предложено в начале кампании «Враг в Тени».

Награды

Следующие пункты опыта должны быть отданы персонажам, если:

- 50-75 ПУНКТОВ ОПЫТА за хорошее времяпровождение
- 25 ПУНКТОВ ОПЫТА за спасение кучера от избиения
- 25 ПУНКТОВ ОПЫТА за противостояние бандитам на Флешмаркете
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА оказание помощи Йозефу Кварджину
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА, если уговорили Клару рассказать об Андреасе
- 15 ПУНКТОВ ОПЫТА за выживание в бою с: пьяным разбойником, гномами-путешественниками, унгорами
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА ЗА оказание соответствующей помощи полку
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА за победу над гоблинами Гобарта
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА, если персонажи попытались обмануть или задержать Андреаса во время последней встречи



СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ ◆ ВИНОВНАЯ СТОРОНА ◆



Начало приключения

«Виновная сторона» начинается с грохота — персонажи попали в опасную ситуацию, а затем были наняты для расследования, но это сработает только в том случае, если персонажи - герои и готовы работать ради защиты своих собратьев. Предположим, ваши персонажи менее щепетильны, или вы предпочли бы более связанное начало приключения. В таком случае рассмотрите следующие альтернативные зацепки:

- Персонажи являются друзьями или союзниками кучера, подвергшегося нападению. Возможно, один из их друзей недавно получил работу в «Доме на мосту»: Рэйко из «Убийственного взгляда» или Сзелук (пытается бороться, ради младшего брата) из «Резни в Шпиттельфельде» станет отличным выбором, в зависимости от того, как к ним относятся персонажи. Нападение могло быть случайным событием, когда персонажи приходят к нему в гости, или их друг может связаться с ними, говоря, что его преследовали в течение последних нескольких дней.
- Персонажей можно нанять в качестве охранников в постоялом дворе «Дом на мосту» из-за недавней серии драк среди кучеров. Когда это снова случается, Андреас предлагает им большую плату, чтобы исследовать проблему.
- Возможно, той же самой группе обеспокоенных бюргеров, которые стремились создать Фрайсбург в Убершрейке стало известно, что Лорбер Вебер - агент фон Юнгфройдов и она создает проблемы в городе. Они хотят, чтобы персонажи поймали ее с поличным.

Больше происшествий на дороге

Фаза путешествия в середине «Винновной стороны» предлагает шанс расширить приключение на несколько игровых сессий. Хотя в приключении встречается много сцен, вы можете проработать короткие сцены во время 2 и 8 этапов путешествия.

Альтернативно, любой этап путешествия идеально подходит для проведения приключения «Ночь крови», если вы хотите продлить действие посредством другой книги.

Этап 2: Настоящие охотники

Если персонажи останутся в «Пяти дубах», они могут попасть на вечер, наполненный звуками охотничьих рогов. Сначала, посетители окажутся в ужасе, думая, что пришли зверолоды, и попытаются укрепить гостиницу соответствующим образом, следя за тем, чтобы никто не мог войти или выйти. Но вскоре выясняется, что рога звучат от охотничьего отряда из соседнего поместья Штирлих. Ворота открываются, а потом тут же захлопываются за спиной посетителей: оказывается опасения были не напрасны, так как охотники фон Штирлиха пришли за головами посетителей! (См. Путевые заметки в Рейкланде, подробнее на стр. 7)

Вход в кампанию «Враг в Тени»

«Винновная сторона» легко ведет к событиям кампании «Враг внутренний», если персонажи решают отправиться в Альтдорф. Вот несколько способов пригласить персонажей в столицу Империи:

- Напомнив им, что Андреас сбежал в Альтдорф, и давая подсказки относительно того, где он может быть. Это можно легко сделать, например проведя **проверку сплетничества** в городе, или можно перевести все события в более масштабное расследование. Если персонажи не преследовали Тулгрима в «Убийственном взгляде», этот кусок можно легко перепрофилировать под это событие.
- Указав на то, что Элиха находится в Альтдорфе. То есть персонажи могут завершить все свои незаконченные дела в городе. Возможно, вы захотите связать заговор Элихи с «Пурпурной дланью». Однако лучше не усердствовать, чтобы она не узнала Кастора или его двойника. Это добавляет дополнительный балл напряжения, и вы можете использовать Элиху как постоянное бельмо для персонажей, если она выживет.
- Альтернативно, Андреас мог бы встретиться с персонажами для финальной сцены в «Карете и лошадях» и начальные события «Враг в Тени» может происходить одновременно с последним моментом «Винновной стороны».

ЭТО ВСЁ СВЯЗАНО!

Состав неигровых персонажей в «Винновой стороне» является неотъемлемой частью сюжета, но с некоторыми изменениями их можно глубже связать с текущими раздорами в других местах Убершрейка и в других приключениях на протяжении всей этой книги. Рассмотрим некоторые из следующих изменений:

❖ Элиха Хохс может быть заменена на Йоханну Штиглер из «Убийственного взгляда» или превратиться в Стиглера, если бы вы хотите продолжить тему построения семейной торговой империи в Убершрейке. Возможно, переименованная Элиха Стиглер слышала о действиях персонажей против ее сестры Джоанны и хочет наказать (или наградить) их за эти действия.

❖ Руди, пожалуй, самый простой персонаж для замены на другого. Любой из шпионов в этой книге может подойти: один из детей Анники Пассерин из «Резни в Шпиттльфельде», один из рабочих стриган в «Убийственном взгляде», или один из беженцев из «Безумцев Готхайма». Если вы выберете какой-либо из этих путей, стоит создать этого неигрового персонажа заранее и намекнуть об его участии заранее.

❖ Макса Дренслера можно прекрасно заменить на любого нищего неигрового персонажа, с которыми до сих пор взаимодействовали персонажи: особенно того, кто впал в немилость. Возможно, если политическая ситуация в Убершрейке существенно изменится, и капитана Блюхера («Сердце из стекла») выселили из Башни Магнуса, он мог бы подойти на эту роль. Или потенциально один из несчастных «Безумцев Готхайма», или Срулем или Срулук из «Резни в Шпиттльфельде».

