

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ



◆ БЕЗУМЦЫ ГОТХАЙМА ◆



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

СОДЕРЖАНИЕ

Краткое описание приключения.....	3
Начинаем приключение.....	3
ЧАСТЬ 1: ГОТХАЙМ.....	3
Безумная толпа	4
Обострение ситуации в Готхайме	4
Разговор с жителями.....	5
ЧАСТЬ 2: ВХОД В ГОТХАЙМ	5
Жилища.....	5
Трактир «Красная Королева».....	6
Кузня	8
Цирюльня и лечебница	10
Храм Сигмара.....	11
Ручей, озеро и плотина	12
Осложнения.....	14
ЧАСТЬ 3: В ЛОГОВО БОРМОХВАТА	15
Прохладный дом	15
ИТОГИ.....	16
Награды.....	16
СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ	17
Начало приключения.....	17
Безумный противник	17
РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	19





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 добираться 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, воля 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 горами 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 истекая 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.





ВРЕМЕННАЯ ШКАЛА

Игрового времени прошло:	События, происходящие в деревне	Здоровье бормохвата
15 мин		18.
30 мин	Бургомистр Вильгельм погибает, совершая опасный трюк.	25. Бормохват избавляется от травмы (сломанная челюсть).
45 мин		31.
1 час	В кузнице вспыхивает пожар, и все находившиеся там люди погибают в огне.	39. Бормохват избавляется 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 избавляется 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 избавляется от травмы (выбитый глаз).
2 часа		68. Бормохват полностью здоров

РАЗГОВОР С ЖИТЕЛЯМИ

В ходе последующих событий Персонажи встречают 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 избавиться 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 14), 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.

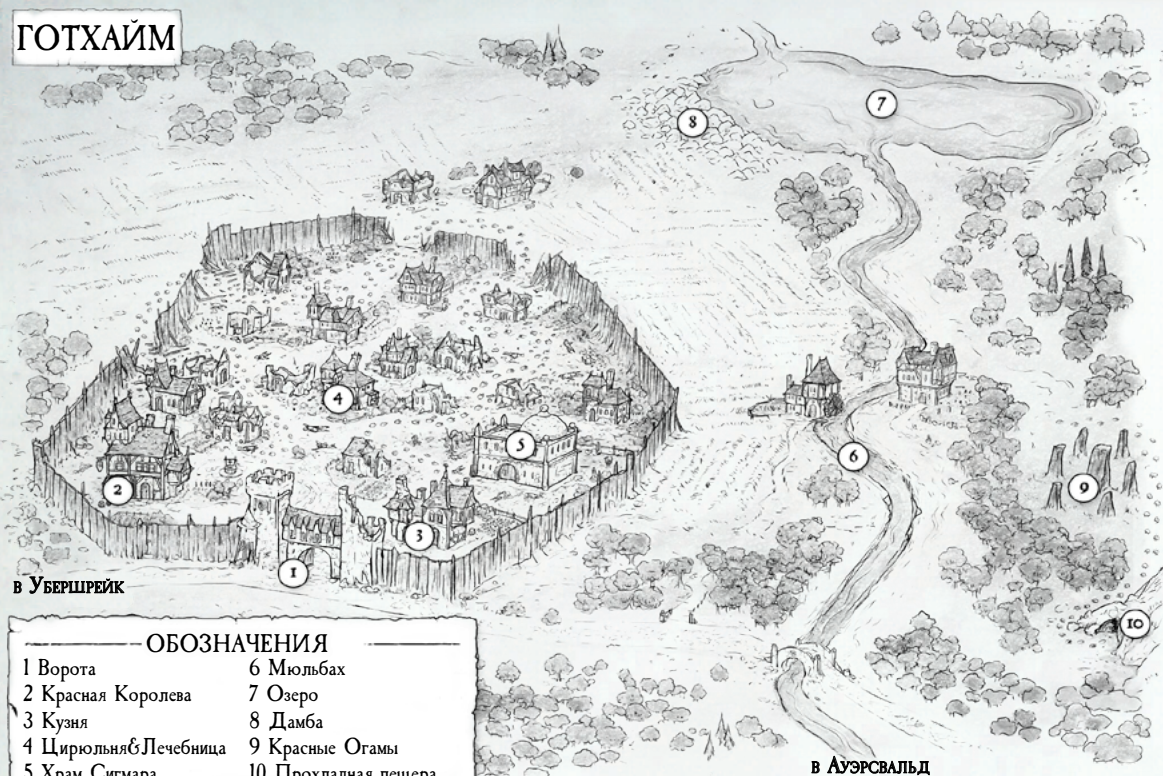
ЖИЛИЩА

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.



ГОТХАЙМ



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 штаны 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 издалека во 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 Гутайм, 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 подкатать меха.

Хьюго отвечает только на лесть, 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 должно 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. 10). Поскольку Хьюго в основном игнорирует советы Эмиля, пивовар сидит в углу кузницы и дуется.

Единственный способ добиться от Эмиля отклика - это запугать его.

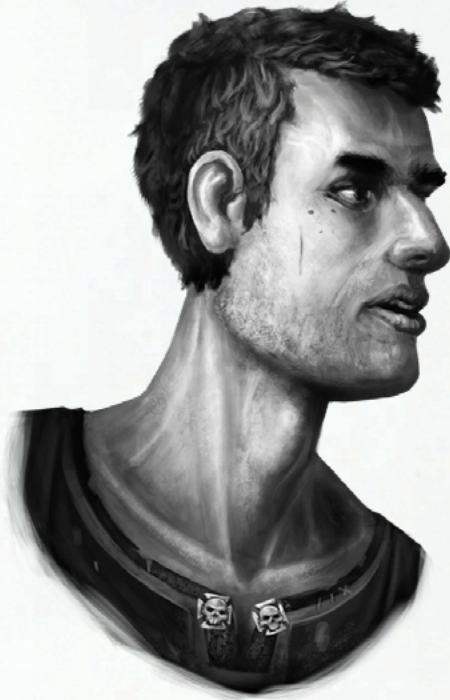
Если кто-то из персонажей скажет ему взять себя в руки и успешно пройдет **трудную (-10) проверку запугивания**, Эмиль быстро прозреет. Но спустя несколько мгновений он начнет кричать от головной боли. Затем пивовар начнет стонать о катастрофе, а после и обо всех вещах, с которыми персонажи столкнутся 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 БЭКЕР, 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 разможил его мозги!»*

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

Приветливое отношение, скорее всего, завоеует 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.

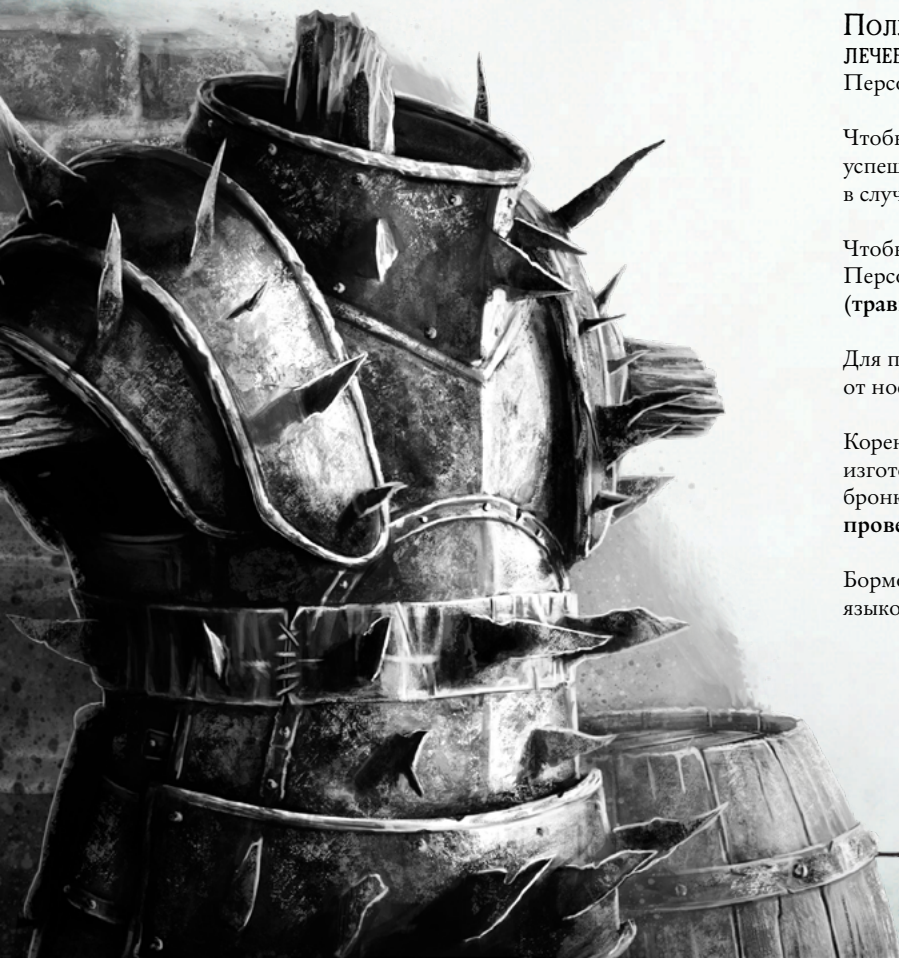
Чтобы наверняка знать, что делают лекарства, игрокам нужно успешно пройти **лёгкие (+40) проверки знания (медицина)**; в случае провала Персонажи не знают их свойств.

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 потребуются **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 перебрываются 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 устранившего 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

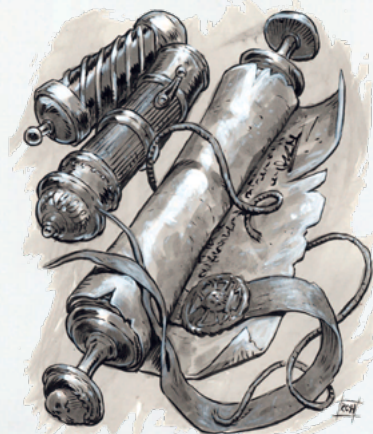
Отрывок, автор Карл Хлодвиг, 1855 К.И.

*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,
Кувыркаясь 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 необходимость 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 зализать 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 ихор, дезориентация, заразный, аура безумия (см. стр. 16), сумеречное зрение, размер (огромный), удар хвостом +8, атака языком +5 (12), яд, оружие +9.

*Смотрите временную шкалу на странице 15, 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 поверку 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. 2.
- 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. 15, 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 раненым.
- 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 «**Виновной 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

