

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ



♦ УБИЙСТВЕННЫЙ ВЗГЛЯД ♦



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

СОДЕРЖАНИЕ

Краткое описание приключения.....	3	ЧАСТЬ 5: СМЕРТЬ РУТГЕРА РЕЙТЕРА	17
Начинаем приключение.....	4	Ключевой момент	17
ЧАСТЬ 1: РАЗБИТАЯ БАРЖА	4	ЧАСТЬ 6: ОРТШЛАМСКОЕ ЧУДОВИЩЕ	18
Все на борту доброго корабля Трандафир	4	По тропе.....	18
Хозяин баржи	6	Сражение с василиском	20
Мистик Стриган.....	6	Продам василиска, живого или мертвого.....	20
Катастрофа	7	Что-то тут нечисто... ..	21
Последствия.....	8	Обвинение грабителей	22
ЧАСТЬ 2: ТУМАННАЯ ДОРОГА	8	ЧАСТЬ 7: ВОЗВРАЩЕНИЕ В ЛАГЕРЬ	22
Мнение Рутгера Рейтера.....	9	Прибытие в лагерь.....	22
Стриганские сплетни	10	Разговор со стриганами	22
ЧАСТЬ 3: ПРИБЫТИЕ В ЛАГЕРЬ	10	Дела со Штиглер	23
Встреча с Джоанной Штиглер	12	ПОСЛЕДСТВИЯ	23
Ночные кошмары.....	13	Поиски Талгрима.....	23
ЧАСТЬ 4: МЕСТО И КАМНИ	14	Награды	24
Огамы	14	СОБИРАЕМ ВСЁ ВМЕСТЕ	25
Выкапывание огамов	16	Начало приключения	25
Завершение работы.....	16	Тут много черт!	26
		РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	27



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.

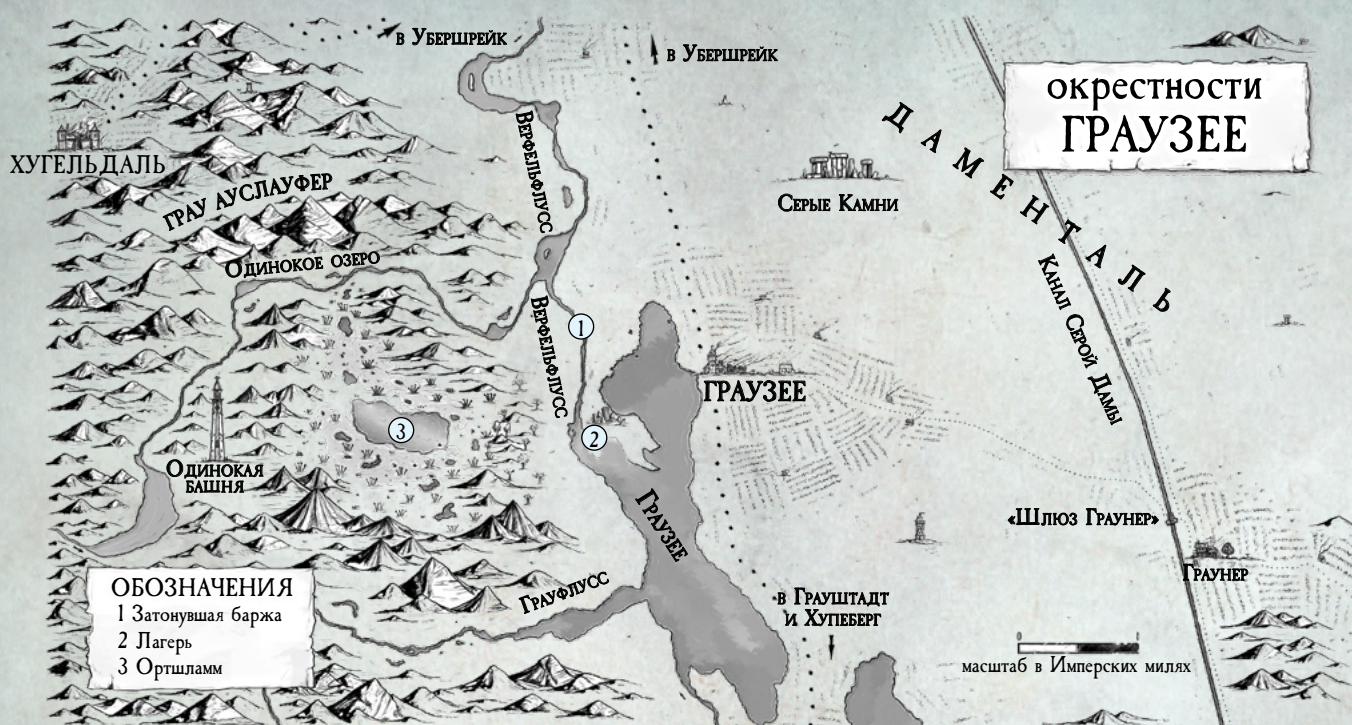
По прибытии в рабочий лагерь Персонажи встречают Талгрима Надринссона — утрюмого гнома-бригадира, преследующего свои цели, — и Джоанну Штиглер — делового партнера Рейтера. Эти двое ненавидят друг друга, но соблюдают правила

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 трехном 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 поспешными 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 бравату 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, Рейтерам 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

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

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.





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 сначала 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 51, плавание 66

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

МИСТИК СТРИГАН

Пожилая стриганская женщина, сидящая на носу лодки, сначала 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 Вадому мучают потусторонние видения, она видит призраков, духов, пророчества или, с недавних пор, собственную приближающуюся смерть.

Она часто общается с теньями, 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 успеваает 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, барахтанье Вадомы в реке привлекает огромную рыбу - штирскую щуку, которой требуется 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

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.

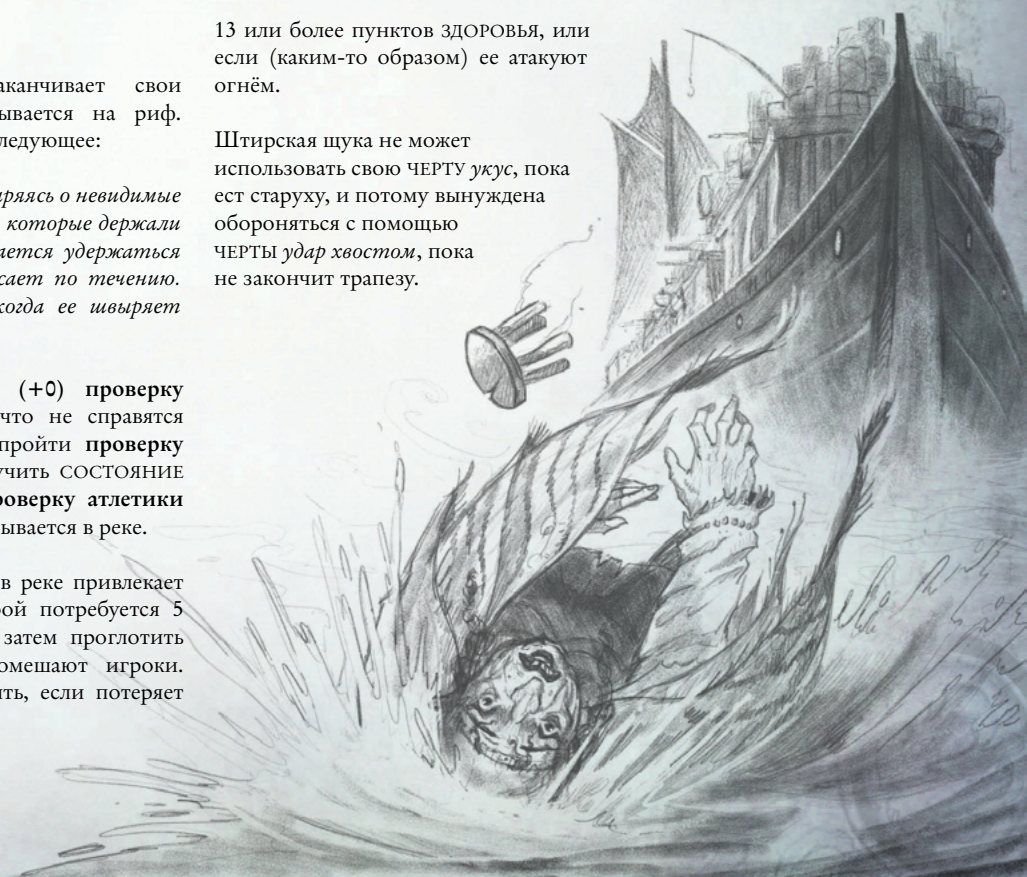
Персонажи могут плавать с помощью **заурядной (+20) проверки плавания** или же могут попробовать достать ногами до дна. В последнем случае нужно пройти **легкую (+40) проверку атлетики**, если Персонаж среднего размера (для гномов, эльфов и людей), или **заурядную (+20) проверку атлетики**, если они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

13 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.

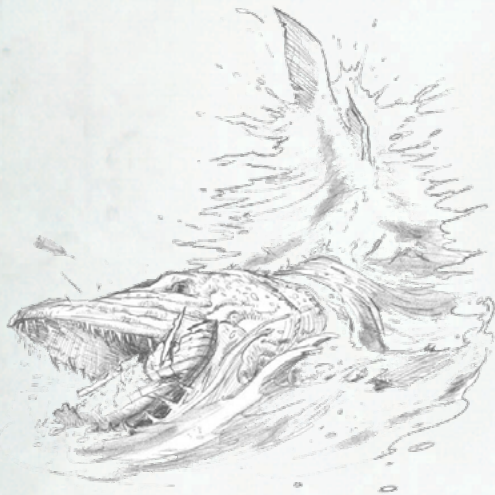




МОЛОДАЯ ШТИРСКАЯ ЩУКА

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	-	26

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. Стригана 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, пытается 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. 4, 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 доверяют 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 Гразее. 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 Азгара; 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 Граузее.
- 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 полуцилиндрическая 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 бригадир 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, человечиска?» 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 «Рассказе Талгрима» на стр. 24. **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	18

Навыки: торговля 45, лидерство 52

Черты: оружие (молот) +8

карта ЛАГЕРЯ

0 5 10 15
масштаб в Имперских ярдах

ЛАГЕРЬ

Взфёльлусс

ГРАЗУЕЕ

ОБОЗНАЧЕНИЯ

- 1 Повозка Штриглера
- 2 ШАТЕР и ПЛАТФОРМА ТАЛГРИМА
- 3 ШАТЕР РУТГЕРА
- 4 ЗАТОПЛЕННЫЙ ФУНДАМЕНТ
- 5 ЧЕРНЫЕ КАМНИ ГРАЗУЕЕ



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 затанную крестьянскую одежду разнообразных зелено-коричневых оттенков. Подробнее о Гансе и его отношениях со Штиглер см. стр. 19.

Талгрим поднимается по ступенькам к дверце 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 пенни, 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. 24), 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 достроено 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	18

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 удается 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, хватющие 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 сырým 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 Вадом, — 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 восточку 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.



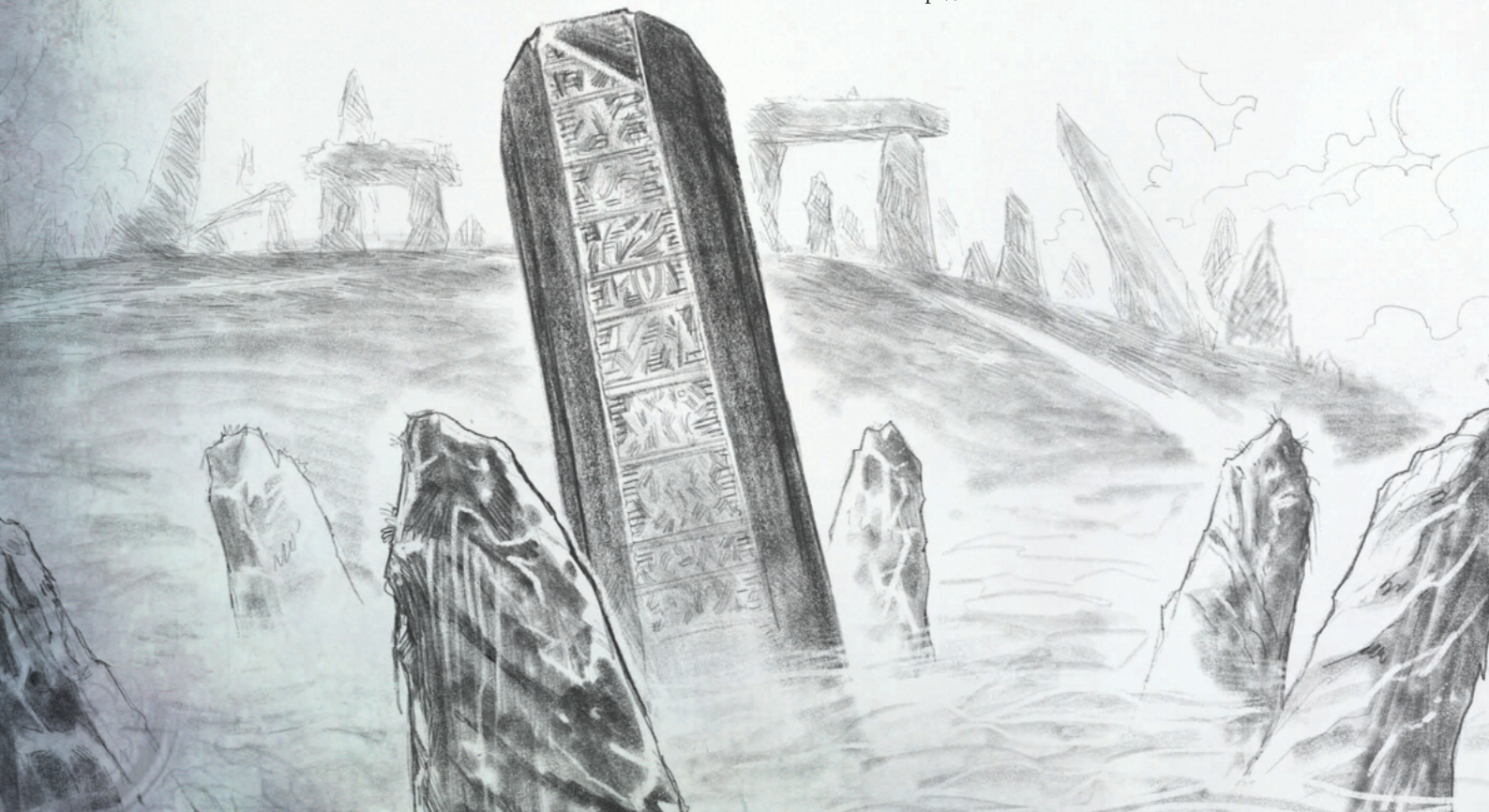
ПРЕДЧУВСТВИЕ УЖАСА

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 лугу. 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 шестигульной 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 делят 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 касается 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 письма. Похоже, что когда-то здесь были высечены рисунки, повествовавшие об истории диких 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 уводящий 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 засиффировать эту сцену, и, в случае успеха, получат 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 зверолодами 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 Фаоса 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 переместить камень из Серых гор, понадобились бы огромные усилия. Загадочные 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 телесной энергии все еще здесь. Эта энергия проявляется в виде неясного пятна джара — 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 на стр. 16, 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 лагерю 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 лагерю 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 убегает, 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 торговаться 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. 13).
- Туман поднимается на 2-3 мили вокруг камня даже в самый яркий летний день.
- Ортишламское чудовище, хранитель камня — путь и давно позабыл о своем предназначении — все также не может умереть (смотрите «Вечный зверь» на стр. 20).

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. Рэйко полностью озвучивает их опасения. «*Воистину, это место проклято! Великое Ортишламское 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.

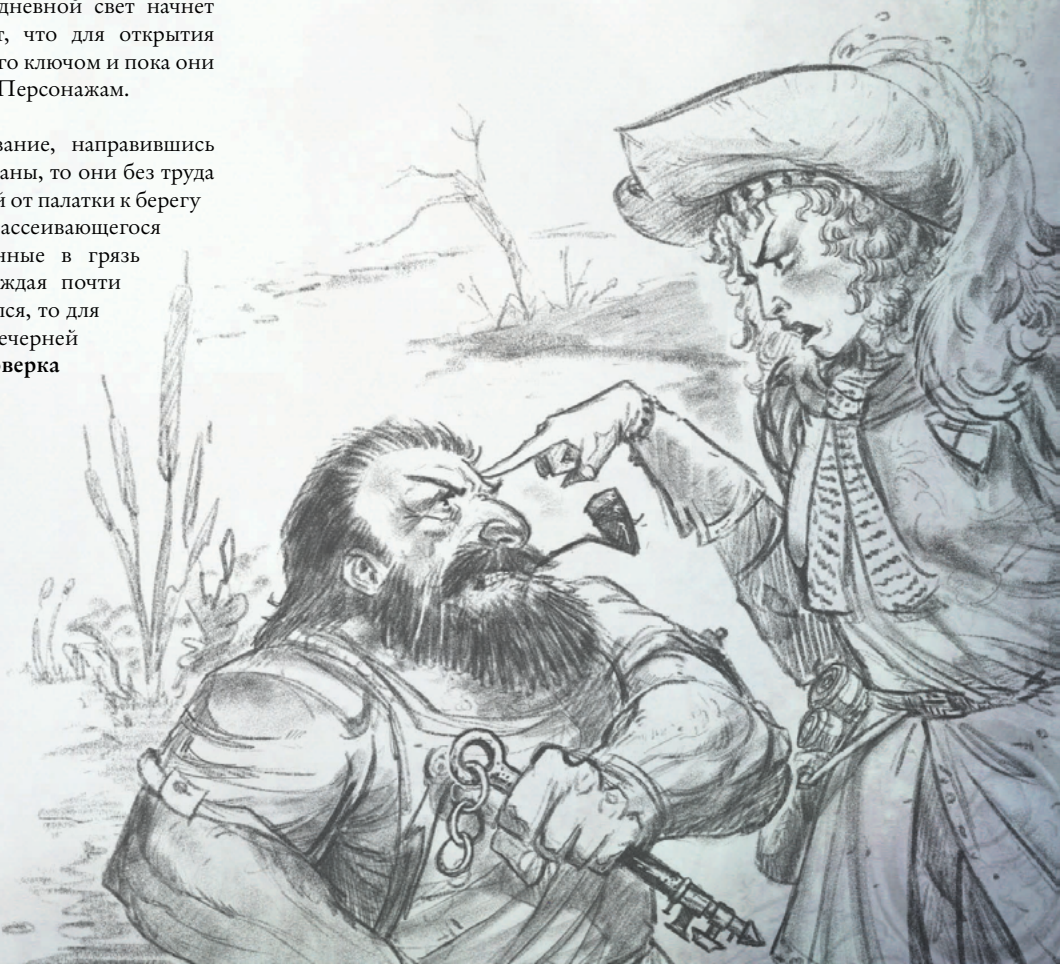
Если Персонажи осмотрят тело Рейтера, они обнаружат, что ключ от сундука все еще находится на его шее. Игрок, желающий рассмотреть раны поближе и прошедший **тяжелую (-20) проверку наблюдательности** или **лёгкую (+40) проверку лечения**, заметит, что левая рука Рейтера не имеет никаких повреждений,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

КЛЮЧЕВОЙ МОМЕНТ

Когда Талгрим и Штиглер придут 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 капельку 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 попридержаться 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 Ортшламма промышляют добытчики торфа и рыбаки из Граузее, но фуражиры приходят на болота только тогда, когда отчаянно нуждаются в углях 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.

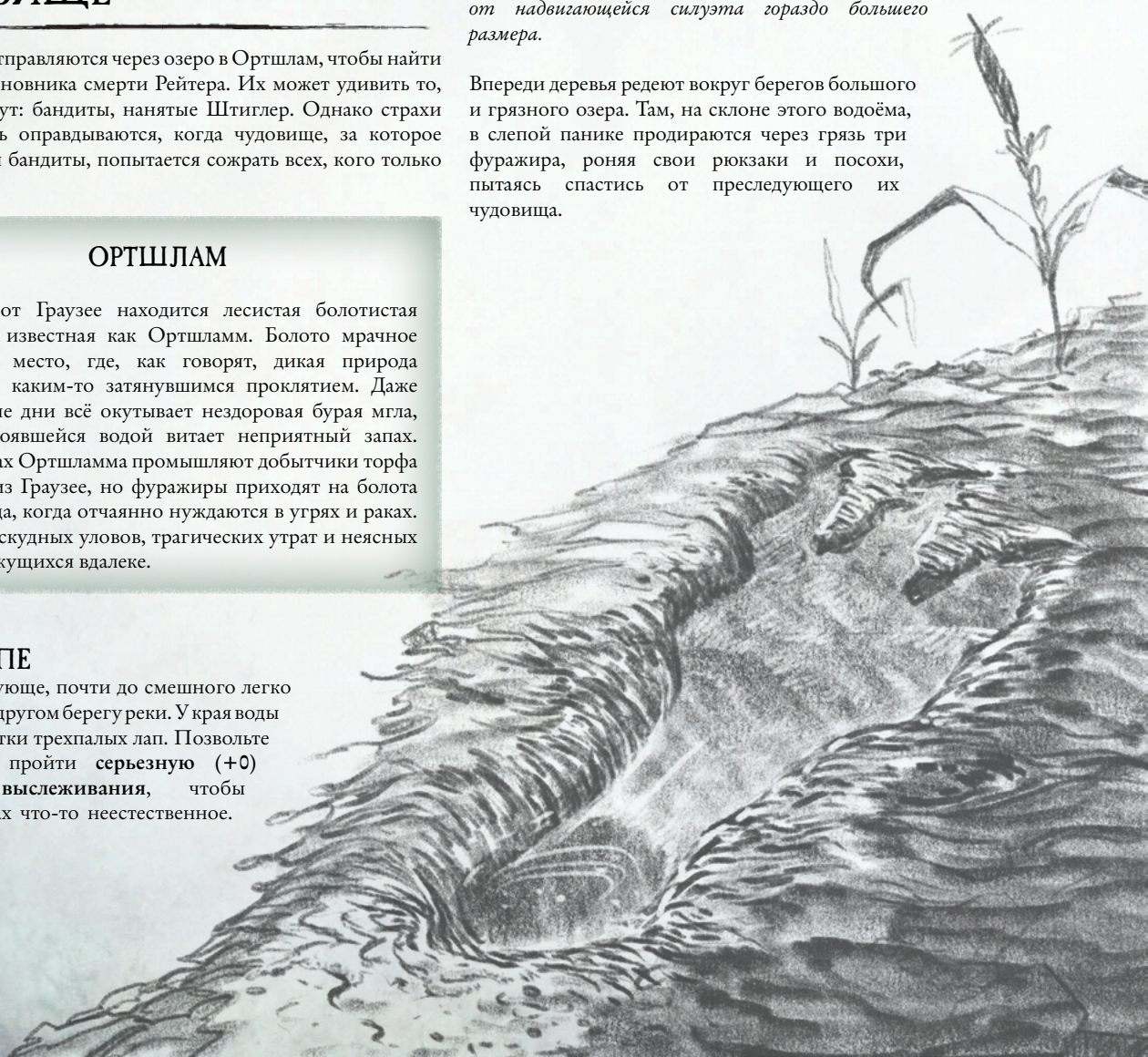
Отпечатки проходят через торфяные выработки дернорезчиков, лопаты которых прокопали глубокие каналы в вересковых слоях земли, над которыми висит плотная коричневая дымка. Земля под ногами коварна — ее почти не видно в тумане, скрывающего мягкую, черную, вязкую грязь. Вскоре Персонажи обнаружат, что прыгают 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 немного, 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 рощу 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 фуражирами 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 ШТРАНИГ, 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. 12). 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	25	15	45	55	15	10	-	17	23	-	45

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

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

Имущество: каждый несёт с собой небольшую корзину для ловли угля, 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 Грауззе.

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 случалось прежде. Если Персонажи забрали части его тела, эти жуткие куски в течение недели пробудятся и будут перекатываться 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 Шалия 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 настоят 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 корзинок 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 портит, настоящий мелкий вредитель. Мы должны были сделать это ради неё, понимаете? Она так долго и упрямно 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 Ортшлам 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 Ортшлам, 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 стриганцами 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, пытаясь 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

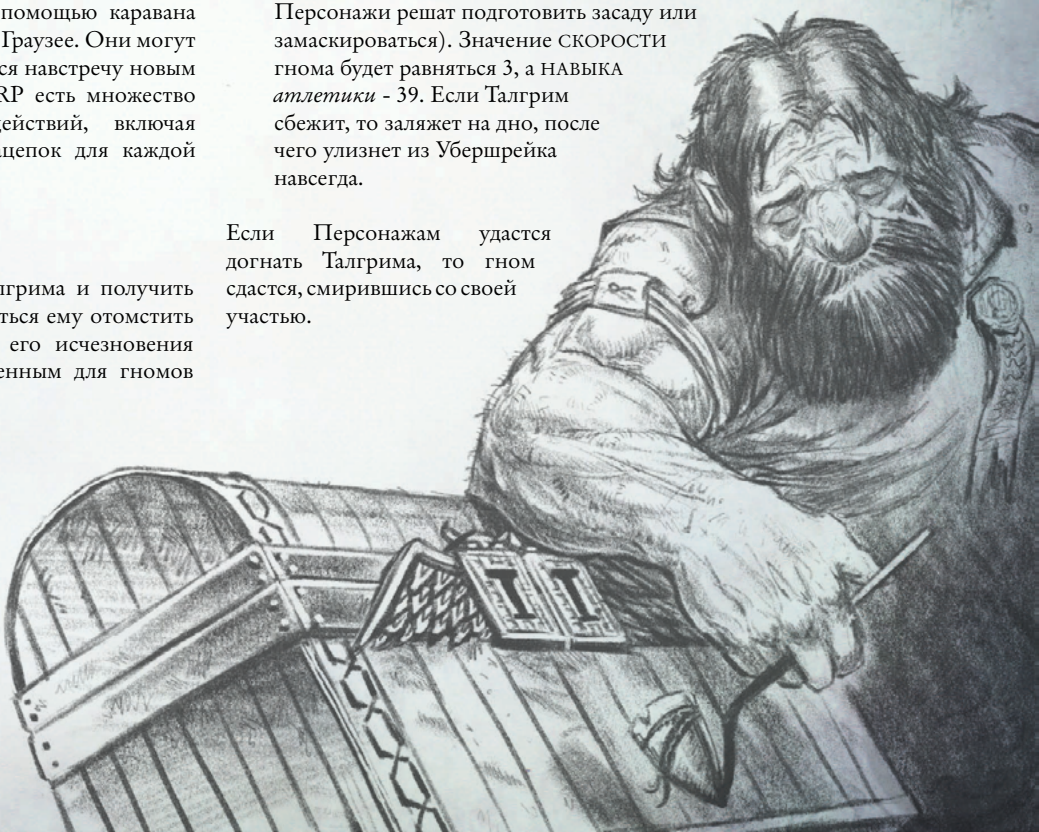
Персонажи могут захотеть разыскать Талгрима и получить свою плату за украденный сундук, попытаться ему отомстить или просто узнать больше о причинах его исчезновения с чужими деньгами и весьма несвойственным для гномов поведением.

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**. Любому Персонажу, 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 заляжет 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 суде, 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 Ортшлеме 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 сердца», 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. 23, 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 переворачивать результаты любых

проваленных ПРОВЕРОК СИЛЫ ВОЛИ (и связанных с ней НАВЫКОВ)

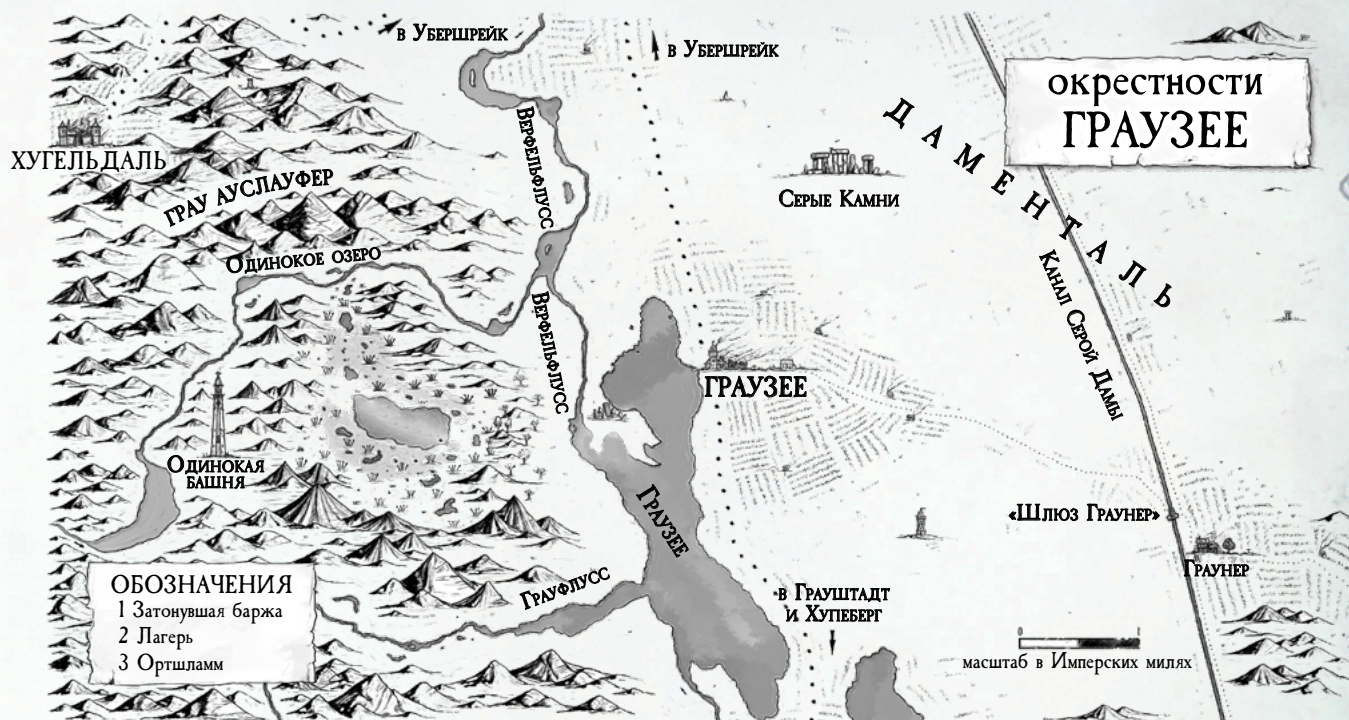
- **Невосприимчивость (яд)** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 340). Хотя вряд ли это будет проблемой, василиск полностью игнорирует получаемый УРОН от яда (в том числе УРОН от ТРАВМ, полученных в результате УДАЧНЫХ ПОПАДАНИЙ).
- **Заразный** (см. «WFRP: Книга правил», стр. 339). После того, как жертва 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**.



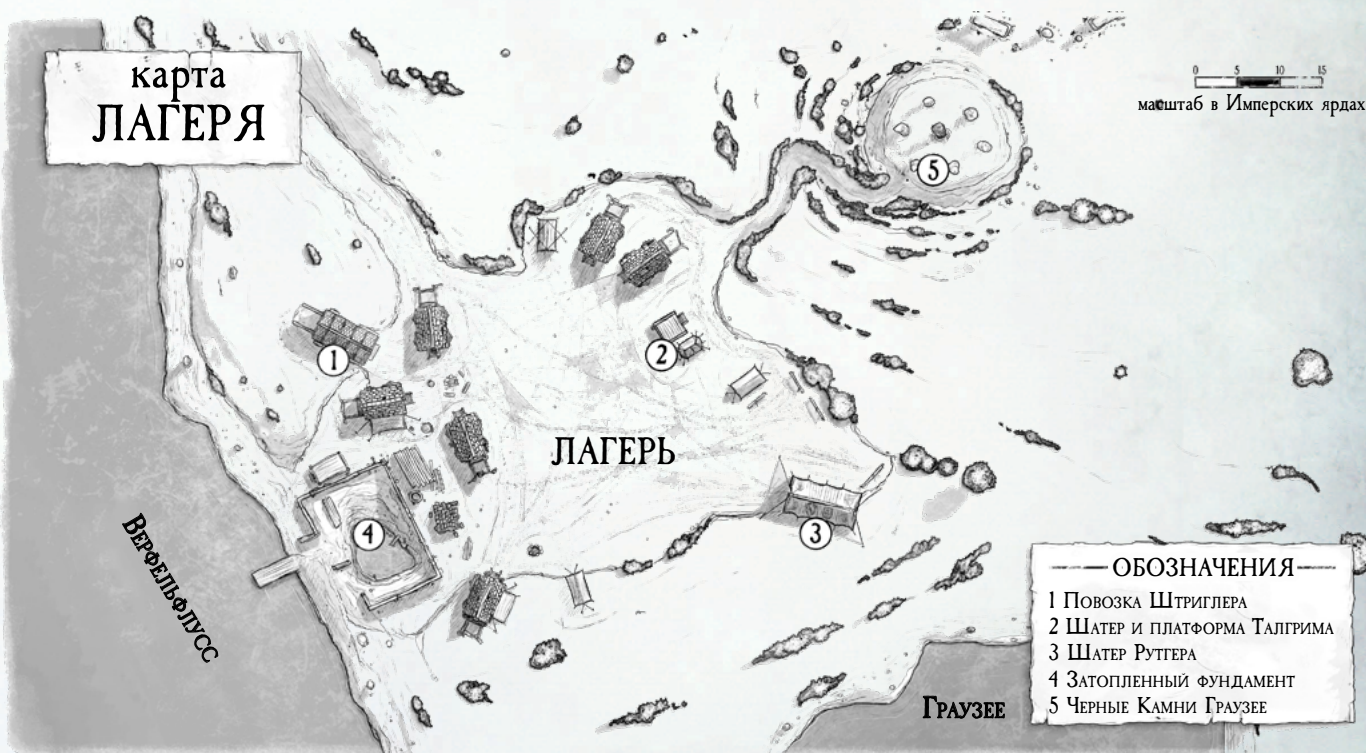


РАЗДАТОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Раздаточный материал №1: Карта окрестностей Граузее



Раздаточный материал №2: Карта лагеря





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 Траузее, поглощаемая большими и злобными глазами. Твоя спина была придавленной к каменной плите. Потом ты ничего не помнишь, кроме сильной боли, одиночества, чувства, что ты лишился всего, навсегда.

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 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.

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.

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.