

WARHAMMER
FANTASY
ROLE-PLAY I

ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ



◆ СМЕРТОНОСНАЯ ПОСЫЛКА ◆



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

СОДЕРЖАНИЕ

Краткое писание приключения.....	3
Начинаем приключение.....	3
НЕНАСТНЫЕ ДНИ	3
Опасная посылка.....	3
Фриц Проворный – курьер.....	4
Что в посылке?.....	4
Очевидно, произошла ошибка.....	5
Возле доков	5
«Ловкий танцор».....	6
Череп самого доблестного.....	7
Рул Лейдтрагенде – некромант	7
Рохас – умертвие (в прошлом эсталийский фехтовальщик)	8
Даже самые продуманные планы идут наперекосы.....	9
Шаркающие улицы	10
Прекращение поставок	10
Восстаньте, сэр Галлеран!.....	10
Часовня Грааля.....	11
Хуго – старый рыцарь.....	11
Доставка почты	11
Награды	11





ПРИКЛЮЧЕНИЯ В УБЕРШРЕЙКЕ: ♦ СМЕРТОНОСНАЯ ПОСЫЛКА ♦



Это приключение занимает одну или две игровых сессии, но к концу персонажи поймут, что Хаос - не единственная угроза Империи. Приключение происходит в городе Убершрейк, но с небольшими изменениями эти события могут разворачиваться в любом речном городе Империи. Также учтите, что для этого приключения необходима локация, связанная с Бретонией.

КРАТКОЕ ПИСАНИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

К одному из персонажей обращается курьер, передавая адресованную ему посылку издалека. Внутри находится хитроумная шкатулка с секретом, в которой лежат оккультные предметы имеющие отношение к искусству некромантии... но, на самом деле, эта посылка адресована не персонажу! Её ожидает безжалостный некромант, который пользуется услугами речного капитана, фасадом, за которым скрыта его деятельность в Убершрейке. Некроманту необходимо содержимое посылки для реализации плана по добыче потерянного черепа бретонского рыцаря Грааля, и скоро он выпустит смертоносного мертвого прислужника, чтобы вернуть своё.

От того, как группа решит поступить с посылкой, зависят действия некроманта. Скорее всего он выпустит нежить на Убершрейк, чтобы предотвратить дальнейшее вмешательство в его планы. Персонажей ждет ужасная ночь, и не важно, хотят ли они остановить некроманта, или просто пытаются выжить!

НАЧИНАЕМ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Прежде чем играть в Приключения в Убершрейке: Смертоносная посылка, прочитайте приключение от начала до конца хотя бы один раз. Будет полезным прочитать **Путеводитель по Убершрейку** из **Стартового набора WFRP**, поскольку он дает дополнительную информацию о локациях, в которых происходит действие. Также стоит ознакомиться с правилами страха (см. стр. 190 **книги правил WFRP**). Как только вы посчитаете, что хорошо знакомы с материалом, вы готовы начинать игру.



НЕНАСТНЫЕ ДНИ

Начало лета, персонажи идут по Кварталу Ремесленников неподалеку от реки Тойфель. К несчастью, погода портится. Персонажи оказываются в центре бури, начинается проливной дождь, который застает их на улице совсем не готовыми к непогоде.

Люди вокруг разбегаются по укрытиям, быстро прячут свой товар под парусиной, а улицы быстро пустеют. Когда персонажи пытаются укрыться от дождя, кто-то зовет одного из них по имени, по крайней мере, им так кажется.

ОПАСНАЯ ПОСЫЛКА

Если ваши игроки используют готовых персонажей из стартового набора, их окликают: «*Зиглобен! Госпожа Зиглобен?*» или, возможно, «*Госпожа Дракенбург?*», если охотницы на ведьм в группе нет. Если ваши игроки создали своих персонажей, голос должен назвать фамилию женщины-человека. Если в вашей группе такой нет, вам нужно будет немного изменить некоторые аспекты приключения и речную жительницу Геле (см. стр. 5) в соответствии с вашей группой.

Из дождя выбегает курьер с большим рюкзаком на крупной деревянной раме, накрытым парусиной. Он касается своей челки и отвешивает неглубокий поклон. «*Фриц, по прозвищу Проворный, к вашим услугам. Вы - госпожа Зиглобен, верно? У меня для вас посылка*». Фриц и не думает укрываться от дождя, поскольку большую часть своей жизни он провел в непогоде и её практически не замечает. Однако он соглашается переместиться в ближайшую таверну, если его попросят.

Посылка оказывается небольшим, плотно запечатанным свертком, перевязанным несколькими кусками бечёвки разной толщины. На посылке стоит несколько восковых печатей. Чернила на адресе доставки размазаны, но, имя более или менее совпадает с именем персонажа. Фриц мимоходом говорит: «*Мне было поручено доставить посылку в Убершрейк, женщине неподалеку от Тойфеля. Милые прохожие указали мне на вас*». В знак того, что посылка доставлена, Фриц заставляет получателя подписаться (или поставить крестик, если он неграмотен) в маленькой кожаной книжке.

Персонажам должно показаться странным, что он не напоминает им про деньги - большинство курьеров в Империи получают от получателя хотя бы небольшое вознаграждение за свои труды.



ФРИЦ ПРОВОРНЫЙ – КУРЬЕР

Фриц – курьер, который много путешествует, и его язык почти не уступает его ногам. Он – хороший источник сплетен о том, что творится за пределами Убершрейка, поскольку он постоянно путешествует, от южного Дункельберга до северных окраин Форбергленда.

Если персонажи хотят узнать у Фрица свежие сплетни, они могут пройти **серьёзную (+0) проверку обаяния**, поскольку очевидно, что Фриц собирается двигаться дальше без промедлений. Курьер обычно любит обсудить новости, но что-то в посылке его отталкивает. В случае успеха он задержится на некоторое время, чтобы поговорить и выпить кружку эля. Если группа спросит его о посылке еще раз, Фриц замечает, что эта посылка очень странная. Инструкции по доставке были очень четкими.

ФРИЦ ПРОВОРНЫЙ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	36	27	38	42	43	42	31	36	41	36	12

Навыки: знание (геральдика) 62, знание (местность) 66, стойкость 68, сплетничество 61

Черты: оружие (посох) +7

«Указания были очень точны, за это даже доплатили лишнюю монету. Никто, за исключением получателя, и ни при каких обстоятельствах не должен был вскрывать посылку. Но я горжусь тем, что никогда не вскрывал ни одной из своих посылок. Но Хартвик, один из парней, на которых я работаю... он был сильно потрясен. Он сказал: «Доставь её как можно быстрее, Фриц, и покончим с этим». Совсем на него не похоже».

На вопрос, заметил ли он еще что-то странное в посылке, Фриц кивает. Он указывает на несколько восковых печатей.

«Да. Она прошла долгий путь. Смотри, на этой печати – золотой лев Нульна, верно? Но вот эта, черная башня на красном фоне, говорит, что она идет из Эсталии! Да эта посылка путешествовала дальше, чем большинства людей может себе представить».

Вскоре после этого он встает и прощается.

«Да прибудет с вами Сигмар... особенно с вами, мисс» – добавляет он получателю и быстро скрывается под дождем.

Что в посылке?

Группа очевидно захочет узнать содержимое посылки, хотя разумный получатель может захотеть переместиться в более уединенное место, прежде чем её открыть. Под упаковкой и печатями сургуча скрывается прочный на вид деревянный ларец прекрасной работы. Внешние стенки выполнены из окрашенного в темный цвет лакированного дерева. На него нанесены странные знаки, а на поверхности есть несколько царапин, полученных во время транспортировки. Никакие знания, известные группе, не помогут идентифицировать символы, хотя, если, мастер Грубер (или другой адепт Школы Смерти) изучит их, они покажутся ему тревожно знакомыми.

На ларце нет ни швов, ни петель. Это шкатулка с секретом, и чтобы открыть её, потребуется **серьёзная (+0) проверка интеллекта**, хотя, если какой-либо игрок может объяснить, как в этой ситуации помогают навыки его персонажа, он может пройти **заурядную (+20) проверку**. В случае успеха, персонажи находят несколько искусно замаскированных раздвижных вставок, которые, в конечном итоге, раскрываются, а внутри обнаруживается запрещённое содержимое: кожаный мешочек, в котором лежат пугающе маленькие костяшки пальцев, четыре плотно запечатанные склянки, наполненные различными веществами и урна, украшенная декоративной резьбой. Склянки промаркированы символами, которые выглядят так, будто их нарисовали кровью. Подобные символы покрывает и внутреннюю поверхность ларца. В склянках находится пепел сожженного человека, суглинок, масло со сладковатым ароматом и измельченные цветы (возможно, розы).

Успешная **серьёзная (+0) проверка знания (магия)** показывает, что какое-то заклинание было наложено на ларец и то, что его открыли, может иметь какой-то эффект. На черной урне изображена голова шакала. Для любого персонажа с талантом Второе зрение, урна практически обжигает глаза бушующими волнами дхара, которые, кажется, собираются и вытекают из неё. **Трудная (-10) проверка знания (теология)** может указать персонажам на характерный стиль, в котором выполнена урна. Урна выполнена в стиле почти легендарной далекой Нехекары: древней империи во власти мертвецов и мeste, откуда возникла человеческая цивилизация. Если кто-то заглядывает внутрь урны, то он обнаружит человеческое сердце, которое время от времени бьется. Персонажи, которые специально открывают сосуд, чтобы проверить содержимое, должны пройти **серьёзную (+0) проверку хладнокровия**, или получат 1 пункт скверны.

Если персонажи не могут решить головоломку, они могут попытаться взломать ларец. Он оказывается очень прочным, но если приложить достаточно времени и усилий, то персонажам это удастся. В этом случае все сосуды внутри будут разбиты, их содержимое безнадежно смешалось, а хрупкие кости превратились в порошок. Однако урна окажется в целости и сохранности, расположившись посреди обломков.





Если вытащить урну из ларца, чары подействуют, сообщая об этом некроманту Рулу Лейдтрагенде (настоящему адресату посылки). Разрушение коробки также информирует некроманта. В обоих случаях чары также сообщают местонахождение посылки её первоначальному владельцу. Лейдтрагенде дожидается наступления темноты, чтобы отправить своего смертоносного прислужника Рохаса (см. стр. 8) туда, где находится ларец, чтобы тот узнал, что произошло с его посылкой.

ОЧЕВИДНО, ПРОИЗОШЛА ОШИБКА

Если ваши игроки используют готовых персонажей из стартового набора, то они по-разному относятся к посылке. Магистр Грубер (как и любой лицензированный имперский маг) без всяких проверок понимает, что от содержимого ларца и урны несёт некромантией, а если кто-то из представителей власти поймает их со всем этим, то они очень быстро отправятся на костер. Эльза Зиглобен вполне может заподозрить, что посылка и её содержимое могут иметь отношение к её матери. Это не так, однако пока персонажи смогут разобраться - пройдет время.

Грамотный персонаж, который захочет перепроверить адресата, обнаруживает, что смазанная из-за влаги расплывчатая фамилия, хоть и похожа, но немного отличается, от фамилии получателя. Независимо от фамилии получившей, фамилия на упаковке всегда должна отличаться на одну-две буквы - это и будет настоящая фамилия речной жительницы Геле (подробнее о ней рассказано в следующем разделе). Например, если посылку получила госпожа Зиглобен, на упаковке может быть указана фамилия Зильгобен.

Из информации, полученной от Фрица, группа знает, что настоящего получателя они могут найти неподалеку от Тойфеля. Если они добропорядочные граждане (или всё ещё работают в страже), они могут захотеть узнать, кому предназначена посылка, и попытаться помешать его коварным планам. Если группа более беспринципна, они могут захотеть найти настоящего получателя для того, чтобы шантажировать его, или получить «плату за доставку». Независимо от причины, им, скорее всего, захочется найти получателя.

ВОЗЛЕ ДОКОВ

Дождь не собирается прекращаться. Из-за этого группа может захотеть отложить поиск настоящего получателя посылки на несколько дней, но отсрочка сулит неприятностью в виде Рохаса. Владелец посылки будет испытывать нарастающее чувство тревоги по этому поводу и должен будет пройти **серьезную (+0) проверку хладнокровия**, или перенесет череду ужасающих, хоть и смутных, кошмаров. Поскольку персонажи знают, что нужно искать около Тойфеля, нетрудно сделать вывод, что настоящего получателя, скорее всего, можно найти где-то в Тойбрюке. Чтобы своевременно встретить кого-то, кто знает Геле, «предполагаемого» получателя, потребуются **заурядная (+20) проверка обаяния** или **сплетничества**. При впечатляющем или невероятном успехе они узнают, что Геле владеет кораблем под названием «Ловкий танцор», и что она недавно овдовела. Её любимый муж утонул во время страшного шторма на Рейке в конце прошлого года.



ГЕЛЕ * - РЕЧНОЙ ЖИТЕЛЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	39	42	30	43	42	43	38	25	30	42	12

Навыки: рукопашный бой (древковое) 49, хладнокровие 43

Черты: оружие (алебарда) +7

* *Фамилия Геле похожа на фамилию персонажа, который получил посылку с разницей в одну-две буквы.*

Геле - успешная речная жительница лет тридцати с небольшим, у неё рыжие волосы и настороженные карие глаза. На её руках множество мозолей и шрамов от лески, острых крючков и тяжелого труда. Она и её муж, Томель, прошли путь от палубных матросов до владельцев судна. Томель погиб во время шторма на Рейке, когда они боролись со стихией, чтобы спасти корабль. Это событие сильно ударило по Геле. Она ужасно скучает по нему и страдает от чувства вины выжившего. В тяжелые минуты она считает, что должна была умереть вместе с Томелем.

Геле можно найти где-то между южной частью Купеческого квартала, где пришвартован её корабль и Шприхштупфом на Марктплац. Она выглядит встревожено, так как ждет важную посылку...



После того, как персонажи найдут Геле, они смогут следить за ней с некоторого расстояния. Если группа наблюдает за ней несколько часов, то они заметят, что она довольно часто приходит и уходит со своего судна с посылками. Возможно, она выполняет чьи-то поручения.

Реакция Геле на группу зависит от того, как они подступятся к ней. Если персонажи начинают расспрашивать её о посылке, Геле будет сдержанно отвечать. Она может предположить, что произошла какая-то ошибка. Успешная встречная проверка интуиции против её хладнокровия покажет, что она отчаянно пытается скрыть тревогу и страх. Персонаж, который замечает это, может попытаться прорваться через блеф Геле. Успех во встречной **тяжелой (-20) проверке обаяния против её хладнокровия**, приведет к тому, что она сболтнет, что посылка предназначена кому-то другому.

Она шепчет: *«Но он опасен, очень опасен».*

Геле слишком напугана некромантом, чтобы сказать что-то кроме того, что она должна получить эту посылку.

Если персонажи отдают ей посылку, она вдруг хватает одного из них за руку и шепчет: *«Часовня Грааля. Предупреди его».*

После этого Геле убегает. Если героям не удастся завоевать её доверие, она может попробовать отвлечь внимание, громко обвиняя персонажей в краже, а затем вернуться на свой корабль, чтобы рассказать Лейдтрагенде о группе.

Если персонажи требуют награду или шантажируют Геле, она, практически не пытаясь торговаться, быстро соглашается на любые условия. Она просто отметит, что ожидает получить нетронутую упаковку и все её содержимое. В этом она абсолютно честна - некромант дал четкие указания, что Геле должна любой ценой обеспечить безопасность посылки. Она поинтересуется, где группа хочет встретиться, после чего вернется на свой корабль, чтобы собрать нужную сумму, встретиться с ними, чтобы забрать посылку, чтобы после разойтись с ними без каких-либо проблем со своей стороны (на стр. 12 описаны возможные последствия такого исхода). В зависимости от действий группы, Геле вполне может переместить свой корабль на другой причал.

Если персонажи не смогут найти Геле, а Рохас незаметно украдет посылку, то, скорее всего, в следующий раз они услышат о ситуации, когда мертвые начнут спускаться со своих виселиц! Персонажи наткнутся на испуганную Геле, бегущую по улицам и в приступе раскаяния говорящую всем, кто будет её слушать:

«Я не знала! Я не знала! Он зачем-то отнес её в Часовню, я не знала чем это кончится, прошу, вы должны мне поверить, я не знала! О Томель, пожалуйста, прости меня!»

Если персонажи не смогут найти Геле, их находит Рохас. Он попытается скрытно забрать посылку. Если у него не получится, потому что его заметили, или просто не представится удачного момента, он даст персонажу, получившему посылку, единственную возможность вернуть её добровольно.

Он не скажет ничего кроме: *«Это не ваше».*

Если персонажи отказываются сотрудничать, Рохас подождет не более суток, прежде чем напасть на них. Он постарается напасть на них по одиночке или подобрать момент, когда они уязвимы, но без колебаний атакует их среди бела дня, если у него не будет другого выбора. У Рохаса нет желания убивать персонажей, и он уйдет, если получит ларец. Он также сбежит, если его показатель здоровья снизится до 4 или меньше - в конце концов, он - ценный слуга Лейдтрагенде.

Если персонажи не смогут найти Геле, но посылка останется у них, Геле отправит им короткую записку. Она вычислит персонажей, следуя за Рохасом.

*Идиоты! Но еще не поздно -
я думаю, его еще можно успокоить.
Оставьте посылку возле судна
«Ловкий танцор», приваритованного
в доках и бегите так быстро, как
только сможете! Время еще есть.*

«ЛОВКИЙ ТАНЦОР»

Корабль Геле в прошлом было прекрасным маленьким торговым судном, которое подходило как для рыбной ловли, так и для транспортировки грузов. Сейчас оно явно нуждается в ремонте: когда-то ярко окрашенный красный корпус потускнел, а палубы покрылись грязью. После смерти Томеля Геле уволила большую часть команды. «Ловкий танцор» - одномачтовое парусное судно с рубками на корме и носу. Под палубой есть большое пространство, разделенное на три трюма для рыбы и товаров.

Геле живет в рубке на корме. Некромант Рул Лейдтрагенде занял два носовых грузовых трюма. Один заполнен принадлежностями для некромантии: широкий ассортимент костей, окровавленных органов, сосудов с жидкостями и порошками, и оккультных книг. Большинство томов запрещены на территории Империи, но ни одна из них не сравнится с его копией легендарного шедевра Ванхеля о некромантии Liber Mortis в идеальном состоянии. Трудно назвать цену этой книги, но она не превышает 200 КР. Однако найти покупателя практически невозможно, поскольку любого, у кого обнаружат этот труд, ждет очень быстрый смертный приговор.



Во втором трюме Некромант спит (очень, очень редко) или там находится его прислужник Рохас. Лейдтрагенде хранит несколько кошель с монетами разных стран на общую сумму около 20 КР. В одной из банок с органами в формальдегиде он хранит небольшой мешочек с ониксами, на общую сумму в 20 КР.

ЧЕРЕП САМОГО ДОБЛЕСТНОГО

Лейдтрагенде оказался в Убершрейке по случайной прихоти, но эта случайность обернулась возможным трофеем, который ему даже не снился. Желание заполучить этот трофей кружит ему голову и заставляет действовать безрассудно. С останками великих некроманты могут творить поистине ужасающие вещи - в них заключена огромная сила, и некоторые из самых сильных заклинаний некромантии, о которых слагают легенды, требуют использовать кости героев. До этого Лейдтрагенде удалось только одно подобное заклинание на костях павшего эсталийского героя - его прислужника Рохаса.

Чаще всего останки великих героев являются объектами поклонения и охраняются, а жрецы освящают их таким образом, что они становятся практически бесполезными для некроманта. К своему удивлению, Лейдтрагенде обнаружил нечто невероятное. Во время Пятой Парравонской войны, около 38 лет назад, доблестный бретонский рыцарь сэра Галлерен де Грисмери был сбит со своего пегаса и упал недалеко от Убершрейки. Упавший Рыцарь Грааля переломал себе все кости, но чудесным образом выжил. Однако последующий бой из его искаленного тела сделал практически неузнаваемое. Умиравшего рыцаря доставили в лагерь для принудительно задержанных, где он и погуб. Таким образом, череп одного из легендарных бретонских Рыцарей Грааля находится где-то в небольшом святилище в Часовне Грааля в Убершрейке. Никто не знает, чьи это останки, а охраняет их только одинокий старик.

Лейдтрагенде не мог поверить в свою удачу. Исследования и шпионаж от Рохаса, убедили Лейдтрагенде, что он действительно обнаружил останки великого героя, но, как и большинство (успешных) некромантов, он - законченный параноик. Он подозревает, что всё это ловушка и справедливо опасается, что его раскроют, поскольку присутствие некроманта в Убершрейке немедленно заставит различные фракции, борющиеся за власть в городе, мгновенно, хоть и на время, объединиться, чтобы уничтожить его. Таким образом, он понял, что ему нужно время и уединение, чтобы все подготовить.

Геле показалась ему невероятной простофилей и он тайно обратился к ней за помощью. Лейдтрагенде больше не может путешествовать в приличном обществе, поскольку его «неестественное» состояние весьма заметно при пристальном внимании, а в дневном свете так вообще бросается в глаза. Ему нужен был посредник, который мог выполнить за него грязную работу, забрав важную посылку, которую он заказал издалека, и обеспечить его безопасным местом для проживания. В обмен на её услуги и аренду корабля некромант пообещал вернуть её мужа, на что у него нет ни силы, ни желания. Только отчаянная скорбь речной жительницы убедила её поверить в ложь некроманта.

По просьбе некроманта, его ученик отправил некоторые очень специфические ингредиенты в ларце, который Лейдтрагенде приготовил перед путешествием в Убершрейку. Хотя Лейдтрагенде очень хочет вернуть урну из Нехекары, он с нетерпением ждет и возвращения костей пальцев и содержимого сосудов. Эти материалы помогут сделать запланированный призыв намного более простым.

РУЛ ЛЕЙДТРАГЕНДЕ – НЕКРОМАНТ

Хотя Лейдтрагенде не скрывает, что он некромант, но прежде всего он считает себя учёным. В далекой юности он был студентом-медиком в Университете Альтдорфа и исследовал множество направлений в медицине, пытаясь найти своё призвание, прежде чем обнаружил копию печально известного Liber Mortis. Вскоре его интересы сосредоточились на новой форме «продления жизни». Спустя более века после начала его исследований, ему докучают те, кто вмешивается в них. Некромант уверен, что его открытия в науке долголетия однажды принесут пользу всем, так разве жертва из нескольких голодных душ - это высокая цена? В конце концов, чтобы двигаться дальше в своей работе он должен понимать момент, когда душа покидает тело, а бедные и обездоленные - идеальный объект для этого направления исследования.

Лейдтрагенде не задерживается долго в одном месте, чтобы опережать «критиков» его работ. Это худощавый мужчина, который говорит на рейкшпиле с резким силванским акцентом. Он одет в тяжёлую темную одежду, которая особенно контрастирует с его бледной алебастровой кожей. Давным-давно клинок охотника на ведьм лишил его правого глаза и с тех пор его пустая глазница наполнилась болезненно-бледным зеленым сиянием, которое он прячет под повязкой во время своих чрезвычайно редких выходов на публику.





РУЛ ЛЕЙДТРАГЕНДЕ – НЕКРОМАНТ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	32	37	37	54	44	30	56	63	21	15

Навыки: концентрация (некромантия) 83, уклонение 55, хладнокровие 73, язык (магический) 86

Черты: аура страха 1, магический дар (некромантия), невосприимчивость к боли, оружие (меч) +7, тёмное зрение

Известные заклинания: Все заклинания Школы Некромантии на стр. 256 книги правил WFRP. Некромантические версии заклинаний стрела (дуга черной энергии), мост (эфирные духи мгновенно образуют твердую поверхность из своих мерцающих форм), дезориентация (пелена призраков, кричащая о некроманте) и дырявые руки (из предмета вырастают костяные шипы). В его книгах есть и другие заклинания и ритуалы.

УРНА ШАКАЛА

Урна из Нехекары сохраняет органы, наполняя их тёмной энергией. Она может работать мощным предметом для фокусировки заклинаний из различных школ Тёмной Магии. Если Лейдтрагенде вернет себе урну, он может извлечь из неё сердце и раздавить его в процессе чтения заклинания школы некромантии. В таком случае заклинание считается успешно сотворенным с +4 УУ.

РОХАС – УМЕРТВИЕ (В ПРОШЛОМ ЭСТАЛИЙСКИЙ ФЕХТОВАЛЬЩИК)

Лейдтрагенде много лет осторожно жил в Эсталии, изучая то, что лучше оставалось бы забытым. Когда знаменитого эсталийца Диестро отравили и бросили умирать в переулке, некромант нашел прислужника, которого давно искал. Хоть Рохас и нежить, но он намного сильнее любого поднятого трупа. Он разумен, и хотя его воспоминания о прохладном вине, тёплых ночах и красивых женщинах исчезли, его умение обращаться с клинком - нет. Рохас должен подчиняться Лейдтрагенде в меру своих возможностей. Недавно он осознал свое положение и постепенно начал понимать, что ненавидит некроманта. Кожа Рохаса хорошо сохранилась, и если днём он будет одет в верхнюю одежду, то вполне может сойти за живого. Однако его когда-то мелодичный голос превратился в тяжелый хрип. Кроме того, его кровь давно превратилась в пыль, и любая полученная им рана, сразу же покажет кто он. Ночью его глаза горят тусклым жутким светом.



РОХАС – УМЕРТВИЕ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	65	55	45	45	30	40	30	25	55	20	17

Черты: аура страха 2, броня 2, быстрый*, верзила*, невосприимчивость к психологии, невосприимчивость к боли, незаметность, нежить, ночное зрение, оружие (рапира) +8

*эти черты уже включены в профиль Рохаса.



ДАЖЕ САМЫЕ ПРОДУМАННЫЕ ПЛАНЫ ИДУТ НАПЕРЕКОСЯК

Первоначальный план Лейдтрагенде был довольно прост. Получив свою посылку с необходимыми материалами, он собирался приказать Геле переместить «Ловкого танцора» к причалу в Доках неподалеку от Часовни Грааля, которая стоит очень близко к западному берегу Тойфеля. Под покровом ночи они с Рохасом должны были проскользнуть в Часовню, где он при помощи довольно простого некромантического ритуала должен был отыскать среди всех останков необходимый ему череп Рыцаря Грааля. Если бы им помешал смотритель Часовни, Рохас быстро бы его убил. Как только череп был бы в их руках, они собирались покинуть Убершрейк по реке на следующий день. Отговоркой послужило бы то, что они собираются найти тело Томеля для воскрешения. На самом деле некромант изначально намеревался убить Геле где-то между Ауэрсвальдом и Грюнбургом, а после отправиться в Хагеркриб.

Его планы пошли прахом, когда посылка попала не в те руки. Для того, чтобы найти череп Рыцаря Грааля, Лейдтрагенде необходимо содержимое посылки. Без него он будет вынужден действовать более грубо и топорно, чтобы получить желанный череп. Если персонажи вернули ларец нетронутым и не повредили его содержимое, Лейдтрагенде решает приступить немедленно. Он подозревает, что персонажи выдадут Геле властям, и не верит, что кто-нибудь оставил бы посылку нетронутой.

Как только наступают сумерки, он использует сердце из Урны Шакала, чтобы наложить мощное заклинание и поднимает огромную орду зомби, используя трупы сторонников Юнгфройда, всё ещё висящие на городской виселице после их неудавшегося восстания несколько недель назад. От насылает их на Купеческий квартал и Моргензайте. Лейдтрагенде правильно рассчитал, что толпа шаркающей нежити, которая нападает на самые богатые районы города, немедленно привлечет внимание властей. Затем он и Рохас отправляются в Часовню Грааля, чтобы исполнить свой план.

ЗОМБИ ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ ЮНГФРОЙДОВ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	15	-	30	20	5	10	15	-	-	-	12

Черты: аура страха 2, заразный, искусственное создание, ночное зрение, невосприимчивость к боли, нежить, нестабильность, оружие (зубы) +7

Сгнившие трупы бывших сторонников Юнгфройда, по всему Убершрейку слезают со своих виселиц и угрожают живым.

КОСТЯНАЯ СТРАЖА

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	35	25	30	40	20	20	25	-	-	-	16

Черты: аура страха 2, броня 2, здоровяк, искусственное создание, ночное зрение, невосприимчивость к боли, нежить, оружие (меч) +7

Личная охрана Лейдтрагенде опаснее, чем большинство похожих созданий.

Если ларец и его содержимое потеряны или уничтожены, Лейдтрагенде окажется в холодной ярости и перестает думать о деликатности. Если некромант уверен, что посылка утеряна, сразу после наступления темноты он использует *Призыв на пляску смерти Ванхеля*, мощное заклинание из Liber Mortis. Оно оживит трупы практически всех сторонников Юнгфройда на сотни и сотни ярдов вокруг. Учитывая количество людей, которые поддержали восстание Юнгфройда и были повешены за это, для заклинания некроманта найдется много целей. Зомби вырываются из подмогтов по всему городу, но особенно много их в Доках, на Марктплац и Купеческом квартале. По приказу Лейдтрагенде мертвые начинают сеять хаос. Затем некромант в сопровождении восьми костяных стражей и Рохаса направляется к Часовне Грааля.

Без ингредиентов из посылки он не сможет быстро найти череп Рыцаря Грааля и унести его. Вместо этого он собирается рискнуть и призвать своего нового слугу прямо в Часовне Грааля, надеясь, что череп сэра Галлерена де Грисмери действительно находится там и что вследствие заклинания он сам явит себя. Подготовка и проведение ритуала занимает более двух часов. Пока некромант занимается этим, для любого персонажа со Вторым зрением Часовня Грааля пылает дхаром. Если персонажи не вмешаются, Лейдтрагенде преуспеет в колдовстве. После этого они со своим новым чемпионом отправятся вниз по Тойфелю на «Ловком танцоре», оставив позади кричащий и измученный зомби Убершрейк.





ПРИЗЫВ НА ПЛЯСКУ СМЕРТИ ВАНХЕЛЯ

ПС: 16

Дальность: персонаж

Цель: область воздействия (До [РЕЙТИНГ СИЛЫ ВОЛИ] x 100 ярдов)

Длительность: до рассвета

Это заклинание, сокрытое на страницах ужасного Liber Mortis, входит в число величайших и самых ужасных достижений некроманта Ванхеля. Некромант концентрирует извивающуюся миазму дхара, накапливая огромную массу бурлящей магии, прежде чем выплеснуть её на землю. Колдовство заполняет все ближайшие свежие трупы, которые не были должным образом подготовлены и освящены для захоронения. Все трупы в радиусе действия заклинания, встают в виде скелетов или зомби, по желанию заклинателя. При желании маг может уменьшить зону воздействия. За каждые 100 ярдов радиуса с округлением в большую сторону заклинатель получает один пункт скверны.

Призванная нежить полностью находится под контролем некроманта и выполняет любые его приказы. Если заклинатель умирает или теряет сознание, эффект заклинания прерывается, уничтожая всю призванную нежить.

ШАРКАЮЩИЕ УЛИЦЫ

В зависимости от действий Лейдтрагенде и персонажей, стража и солдаты Альтдорфа, патрулирующие Убершрейк, скорее всего будут сражаться с нежитью. Большая часть жителей Убершрейка баррикадируется в своих домах или на работе. Другие усугубляют хаос, бродя по улицам, восклицая, что нежить - это приговор богов Убершрейку или императору за свержение «законного» правителя Сигизмунда фон Юнгфройда.

Сколько зомби встретит группа, во многом зависит от того, где они находятся и что собираются делать. Если персонажи хотят пройти через кишасший зомби район Убершрейка, им придется уничтожить группу зомби, **в два раза превышающую число персонажей**. Например, отряд из четырех персонажей, направляющийся к Тойфелю через Марктплац и Тойбрюке, должен будет отбиться от восьми зомби на Марктплац и еще восьми в доках, прежде чем они доберутся до реки.

ПРЕКРАЩЕНИЕ ПОСТАВОК

Персонажи, которые поняли, что происходит, и уже находятся возле Часовни Грааля, когда мертвые начинают восставать, должны будут сразиться с десятью зомби последователей Юнгфройда внутри. Если некромант уже начал свой ритуал призыва, его звонкий голос громко разносится по улицам вокруг Часовни. Не нужно разбираться в магии, чтобы понимать, что происходит что-то ужасное.

То, что группа обнаружит внутри, зависит от времени и того, что задумал Лейдтрагенде. Он будет держать своих костяных стражей поблизости: трое будут внутри, а остальные будут стоять снаружи, охраняя вход в Часовню. Если Рохас жив, ему, безусловно, будет дан приказ защищать некроманта, но теперь он постарается найти лазейку и уничтожить ненавистного хозяина, если это позволит плохо сформулированный приказ.

Если Лейдтрагенде призывает своего нового чемпиона, он прикажет любой находящейся под рукой нежити защищать его, но сможет только уклоняться, чтобы не прервать ритуал. В противном случае он может и будет использовать свою магию, чтобы вызвать больше нежити или иначе усложнить жизнь персонажам. Если Лейдтрагенде получил свою посылку и её содержимое в целости и сохранности, или если персонажи сильно задержались с приходом в Часовню, то, вероятно, ему уже удалось призвать своего нового чемпиона. В этом случае он без колебаний найдет применение мертвому сэру Галлерану.

ВОССТАНЬТЕ, СЭР ГАЛЛЕРАН!

Струящиеся клочья чистого дхара, легко подхватывают кости сэра Галлерана, разбросанные по всей Часовне, которые в конце концов соединяются с ошеломляющей легкостью в громадного воина, орудующего двуручным мечом.

СЭР ГАЛЛЕРАН

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
5	85	55	55	45	30	40	30	25	55	20	17

Черты: аура страха 2, быстрый*, броня 2, верзила*, воин-тель, невосприимчивость в психологии, невосприимчивость к боли, нежить, ночное зрение, оружие (двуручный меч) +10

*Эти черты уже включены в профиль сэра Галлерана.





ЧАСОВНЯ ГРААЛЯ

Здание, в котором сейчас расположена Часовня Грааля, использовалось как лагерь для взятых в плен бретонцев во время Пятой Парравонской войны. Единственное, что отличает Часовню от похожих складов на западном берегу Тойфеля, так это геральдические лилии, вырезанные на его балках и карнизах.

Внутри её украшает сложная резьба, которая изображает легенды о Деве Озера и знаменитых рыцарях. Одна стена выполняет функцию оссуария, храня черепа бретонцев, умерших во время заключения. Многие резные фигурки были созданы первыми бретонскими пленниками, но теперь хранятся в Гильдии плотников. Местные бретонские эмигранты и бретонцы, посещающие Убершрейк проездом, часто приходят в Часовню отдать дань уважения Леди. Не то чтобы кто-то защищал это здание. Помимо основных дверей, есть несколько боковых дверей и окна со ставнями на втором этаже.

ХУГО – СТАРЫЙ РЫЦАРЬ

Смотритель Часовни - старый бретонец с белой бородой и добрыми глазами по имени Хуго, который, как утверждают местные дети, когда-то был рыцарем. Они правы, хотя годы и взяли своё. Тем не менее, он будет защитить часовню, поскольку это его долг, и отговорить его не получится. Если персонажи предупреждают его о том, что «что-то» надвигается, он наденет старую броню - добавьте черту брони 2 к его профилю.



ХУГО – СТАРЫЙ РЫЦАРЬ

Ск	ББ	ДБ	С	В	И	Пр	Л	Инт	СВ	Х	Зд
4	39	14	36	27	30	31	31	31	30	39	10

Черты: оружие (меч) +7

ДОСТАВКА ПОЧТЫ

Лейдтрагенде не собирается сегодня умирать (да и вообще не собирается) и он отступит, если почувствует, что ему не справиться. При необходимости он использует для побега магию, применив дезориентацию, чтобы сбить персонажей с толку, или мост, чтобы сбежать в неожиданном направлении. Но он не забудет персонажей.

Рохас будет сражаться до тех пор, пока некромант не прикажет ему отступить, а после этого он направится к Тойфелю, чтобы просто нырнуть в воду. Он не будет стараться всплыть, позволяя реке унести его вниз по течению, где через много миль он встретится с Лейдтрагенде. Если выяснится, что Геле помогала некроманту, власти сожгут её на костре. Если персонажи сохраняют её секрет, она будет безмерно благодарна и станет полезным союзником, хотя ей понадобится помощь в очистке трюмов...

Если персонажи помогли Хуго пережить нападение нежити, он будет чрезвычайно благодарен. Хотя у Часовни и немного денег, у него есть небольшой запас пожертвований в размере 50 КР, которыми он с радостью поделится с персонажами. Если Хуго не выжил, персонажи могут пройти трудную (-10) проверку наблюдательности, чтобы найти тайник внутри богато украшенного шлема.

Если подвиги персонажей станут более широко известны, они, вероятно, привлекут внимание - как положительное, так и отрицательное. Не исключено, что их могут рассматривать как соучастников, особенно если кто-то видел, как они доставили Геле посылку и стало известно о её связи с Лейдтрагенде. Персонажам придется говорить быстро, чтобы избежать костра. С другой стороны, если персонажи хорошо зарекомендовали себя на пути к Часовне, они вполне могут прознать, что для них уже оплачена выпивка в любой местной таверне. Они также могут привлечь внимание одной или нескольких фракций Убершрейка, которые всегда нуждаются в способных личностях.

После того, как все закончилось, и жрецы Морра нашли время, чтобы благословить улицы и должным образом похоронить мертвых, большинство людей в Убершрейке попытаются успокоиться и вернуться к обычной жизни. Однако вы можете быть уверены, что некоторые начнут шептаться, что дело Юнгфройда действительно праведно, если его последователи возвращаются с того света, чтобы убивать его врагов...

НАГРАДЫ

В конце приключения выдайте персонажам очки опыта согласно списку внизу. Вы можете добавить любые награды, которые выдаете в конце каждой сессии:

- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА, если спросили у Фрица про шкатулку.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА, если открыли ларец, не повредив содержимое.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА, если открыли ларец грубой силой.
- 5 ПУНКТОВ ОПЫТА, если продали ларец или его содержимое.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за уничтожение Рохаса.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА, если узнали о некроманте от Геле.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА, если предупредили Хуго и он надел доспех.
- 20 ПУНКТОВ ОПЫТА за уничтожение сэра Геллерана или предотвращение его воскрешения.
- 10 ПУНКТОВ ОПЫТА за каждое героическое действие во время нашествия мертвецов.
- 30 ПУНКТОВ ОПЫТА если сорвали планы Рул Лейдтрагенде.
- 50 ПУНКТОВ ОПЫТА если раз и навсегда остановили Лейдтрагенде.